

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang diciptakan dengan tujuan melibatkan peserta didik secara aktif dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan daya analisa terhadap suatu pemecahan masalah agar dapat menjadi individu yang tanggap, kreatif serta memiliki kemampuan di berbagai bidang sesuai dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik yang terdapat dalam tujuan pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Menurut Supadi (2020:24) “konsep mutu pendidikan mengacu pada proses dan hasil pendidikan itu sendiri. Proses pendidikan melibatkan berbagai input, berupa bahan ajar, metodologi, sarana dan prasarana, dukungan administrasi, dan lingkungan yang kondusif”. Untuk itu baik sekolah maupun guru sebagai salah satu perangkat dalam pendidikan harus mampu menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mengoptimalkan proses pendidikan. Sarana dan prasarana tersebut ialah berupa media dan model pembelajaran yang hendaknya juga disesuaikan dengan standar mutu pendidikan nasional dan perkembangan zaman.

Hamid, dkk (2020:30) menyatakan bahwa “media adalah sebuah perantara dalam pembelajaran antar peserta didik, sumber belajar, pendidik dan lingkungan belajar”. Maka media dapat dimaknai sebagai suatu alat komunikasi dalam menyampaikan informasi berupa pesan atau materi pembelajaran.

Menurut Susilana dan Riyana (2009:7), “pada awalnya media hanyalah berupa alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menerangkan pembelajaran

dalam bentuk visualisasi benda yang konkret”. Oleh sebab itu media belajar visual memiliki kegunaan untuk memperjelas isi pembelajaran, mempermudah konsep yang abstrak, dan meningkatkan daya serap pemahaman siswa terhadap referensi tambahan dalam pembelajaran.

Media belajar juga dikembangkan berdasarkan karakteristik tertentu yang dapat diklasifikasikan sesuai dengan materi dan pesan yang dapat disampaikan kepada peserta didik. Riyana (2012:25) berpendapat bahwa “media dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis media sesuai dengan persepsi materi dan konsep abstrak yang ingin disampaikan oleh guru saat melakukan pembelajaran. Contohnya adalah media yang digunakan untuk menampilkan suatu benda maka media tersebut dapat berupa gambar dan benda itu sendiri yang dapat dijangkau. Sedangkan media belajar yang berbentuk informasi yang tidak dapat dijangkau dapat disajikan dalam bentuk audio, siaran televisi, video, dan rekaman suara”.

Berdasarkan paradigma tersebut tentang media pembelajaran, dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan alat komunikasi dalam penyampaian pesan dan informasi oleh guru kepada peserta didik yang memiliki beragam jenis dan dapat diklasifikasikan sesuai dengan kebutuhan akan materi dan karakteristik siswa dalam menyerap informasi yang diterimanya.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang memiliki fitur lengkap baik berupa audio, audio-visual, animasi, dan *game* adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan teknologi komputer sesuai dengan kemajuan dalam dunia pendidikan dibidang teknologi dan informasi.

Menurut Huda, dkk (2020:30) multimedia adalah “suatu penyajian informasi yang terkomputerisasi yang menggabungkan data tekstual, audio, visual (video), grafik dan animasi”. Maka multimedia merupakan kombinasi dari beberapa media yang dipresentasikan oleh komputer dalam bentuk satu media utuh dan dinamis.

Pernyataan Huda tersebut diperkuat dengan pendapat Limbong dan Simamarta (2020:3), mendefinisikan multimedia sebagai:

Informasi komputer yang dapat dipresentasikan melalui audio, video, dan animasi selain dari media tradisional. Sedangkan multimedia interaktif merupakan sistem pengiriman pembelajaran yang direkam secara visual, suara, dan bahan video yang disajikan di bawah kontrol komputer untuk tinjauan yang tidak hanya melihat dan mendengar gambar dan suara tetapi juga membuat tanggapan aktif. Keunggulan: beberapa media teks, audio, grafik, gambar diam, dan gambar gerak semua dapat dikombinasikan dalam satu sistem yang mudah digunakan.

Multimedia interaktif merupakan kombinasi dari beberapa media pembelajaran yang dikemas dalam teknologi komputer untuk menampilkan materi dan informasi dengan lebih menarik dan praktis yang tidak hanya menampilkan informasi saja namun juga dapat melibatkan interaksi siswa secara aktif.

Multimedia interaktif dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya dalam mata pelajaran PKn. Mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran pokok yang penting diajarkan disetiap jenjang pendidikan, salah satunya pada siswa Sekolah Dasar karena mata pelajaran PKn mengandung unsur-unsur pendidikan moral dan kewarganegaraan yang dirancang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Menurut Winataputra (2019: 123), bahwa “mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan

kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan selama mengikuti kegiatan Kampus Mengajar dalam kurun waktu 3 hari yang dimulai pada tanggal 17 November 2021 sampai dengan 19 November 2021 di SD Negeri 12 Kampung Lapai Kota Padang, peneliti menemukan bahwa dalam kondisional proses pembelajaran guru sudah berupaya untuk menerapkan standar proses sesuai dengan kurikulum 2013, akan tetapi pada pelaksanaannya guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan diakhir pembelajaran. Sementara itu, media belajar yang digunakan kurang menarik terutama pada mata pelajaran PKn hanya berupa buku guru dan buku siswa saja, sedangkan materi PKn yang dimuat pada buku siswa sangat terbatas dan kurang informatif. Sekolah memiliki sarana pendukung untuk media pembelajaran interaktif yakni berupa layar proyeksi dan infokus namun tidak pernah digunakan untuk proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran beberapa siswa mengalami kesulitan fokus dan tidak responsif saat pembelajaran dilaksanakan, sehingga saat ada sesi tanya jawab siswa merasa kurang percaya diri dan memilih tidak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V yaitu Ibu Darjunah, S.Pd yang peneliti lakukan pada tanggal 20 November 2021, bahwasanya guru sudah mencoba untuk menerapkan beberapa model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013, akan tetapi siswa tetap saja kurang memahami konsep dan kurang aktif mengemukakan pendapat sehingga menyebabkan guru

untuk tetap menggunakan metode ceramah saja. Dan ketika diadakan ulangan harian, maka dapat dilihat hanya beberapa siswa yang mencapai KKM atau Kriteria Ketuntasan Minimum terutama pada mata pelajaran PKn. Guru juga sudah menggunakan beberapa media pembelajaran untuk mata pelajaran PKn yaitu berupa media gambar dan buku pegangan guru, namun guru belum mencoba untuk menggunakan multimedia interaktif menggunakan *Microsoft Power Point*.

Dari permasalahan seperti yang telah diuraikan di atas, maka diperlukan adanya upaya pengembangan dalam penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif agar siswa dapat belajar tidak hanya dengan mendengarkan dan menulis materi yang diberikan oleh guru saja namun dapat terlibat secara aktif dan tidak pasif. Salah satunya adalah multimedia interaktif *power point*. *Power point* digunakan sebagai realisasi tampilan multimedia interaktif melalui aplikasi komputer, dikarenakan *power point* lebih familiar oleh guru dan memiliki fitur lengkap yang dapat menampilkan gambar, audio, video, animasi, *game*, grafis ataupun tekstual.

Oleh sebab itu peneliti melakukan pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Microsoft Powerpoint*. Penggunaan multimedia interaktif *power point* ini juga didukung dengan model pembelajaran berbasis *team games tournament*. Model pembelajaran *team games tournament* salah satu model yang tepat diterapkan saat menggunakan multimedia interaktif, karena model *team games tournament* dapat melibatkan seluruh siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan menerapkan nilai-nilai kerjasama sehingga siswa lebih menghargai dirinya dan teman sebayanya.

Gora dan Sunarto (2010:61) mengemukakan bahwa model pembelajaran *team games tournament* (TGT) adalah “salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda”. Model pembelajaran *team games tournament* dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif, sehingga siswa akan bekerjasama dalam mengemukakan ide, belajar memimpin dalam kelompok, lebih berpikir kritis, dan bertanggung jawab terhadap permasalahan yang dihadapkan. Hal ini akan seimbang dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif yaitu berupa multimedia interaktif *power point*.

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mencoba menerapkan “**Pengembangan Multimedia interaktif *Microsoft Power Point* berbasis Model *Team Games Tournament* pada Pembelajaran PKn Siswa Kelas V SD Negeri 12 Kampung Lapai Padang**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik membuat siswa tidak responsif terhadap pembelajaran yang dilakukan. Sehingga siswa menjadi kurang fokus.
2. Bahan ajar yang digunakan sebagai media penyampaian informasi hanya berupa buku tema dan LKS, salah satunya pada mata pelajaran PKn.

Sedangkan buku tema dan LKS tidak memiliki materi dan referensi yang lengkap. Sehingga hal ini menyebabkan kurangnya referensi belajar siswa.

3. Guru sudah melakukan berbagai upaya terutama menerapkan beberapa model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013, akan tetapi respon kebanyakan siswa di kelas masih sama saja, dimana siswa tidak memperhatikan guru ketika sedang menerangkan pembelajaran.
4. Metode pembelajaran yang hanya berpusat pada guru untuk lebih banyak melakukan ceramah, dibandingkan siswa yang lebih aktif berpendapat dan bertanya.
5. Fasilitas sekolah yang mampu mendukung adanya pengembangan media pembelajaran interaktif seperti layar proyeksi dan infokus, namun sangat jarang bahkan hampir tidak pernah digunakan untuk proses pembelajaran di kelas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian ini lebih terarah dan hasil penelitian dapat tercapai, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan multimedia interaktif *Microsoft power point* berbasis model *team games tournament* pada pembelajaran PKn KD 3.4 “Memahami manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia” yang memenuhi kriteria valid dan praktis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif *Microsoft power point* berbasis model *team games tournament* pada pembelajaran PKn di Kelas V SD yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif *Microsoft power point* berbasis model *team games tournament* pada pembelajaran PKn di kelas V SD yang memenuhi kriteria praktis?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan produk multimedia interaktif *Microsoft power point* berbasis model *team games tournament* pada pembelajaran PKn di kelas V SD yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan produk multimedia interaktif *Microsoft power point* berbasis model *team games tournament* pada pembelajaran PKn di kelas V SD yang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis, akademis, dan praktis kepada objek yang diteliti maupun terhadap peneliti sehingga dapat dijadikan referensi untuk perbaikan ke arah yang lebih baik kedepannya. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan serta wawasan baru bagi guru sehingga dapat mengembangkan media dan model pembelajaran yang sesuai

dengan tuntutan zaman khususnya dalam dunia pendidikan agar nantinya menjadi pendidik yang profesional.

2. Manfaat Akademis

- a. Untuk menambah wawasan dan keterampilan baru pada peneliti dalam menemukan serta menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman khususnya di bidang pendidikan sehingga dapat menjadi landasan pengembangan untuk penelitian berikutnya.
- b. Sebagai syarat dalam memenuhi tugas akhir untuk menyelesaikan studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar bagi peneliti.

3. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar di kelas dengan isi materi yang lebih lengkap.
- 2) Untuk menumbuhkan motivasi dan semangat belajar peserta didik dalam merespon pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan.
- 3) Peserta didik dapat fokus dan tertarik pada pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pengalaman belajar.

b. Bagi Pendidik

- 1) Sebagai salah satu alat bantu pembelajaran yang bersifat multimedia interaktif dalam menjelaskan materi.

- 2) Agar pendidik dapat termotivasi untuk menggunakan media belajar yang lebih inovatif dan baru sehingga media pembelajaran yang digunakan lebih menarik.
- 3) Menjadi pengetahuan atau wawasan baru bagi pendidik tentang media pembelajaran berbasis *Microsoft power point* interaktif yang kreatif dan bermanfaat dalam mendukung suatu proses pembelajaran

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dan memotivasi peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajarnya, serta sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan referensi ilmiah serta acuan bagi peneliti lain sebagai sumber yang relevan dalam mengembangkan media pembelajaran PKn di Sekolah Dasar.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif *Microsoft power point* berbasis model *team games tournament* pada pembelajaran PKn untuk kelas V Sekolah Dasar, dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk atau perangkat pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media belajar PKn menggunakan multimedia interaktif *Microsoft power point* berbasis model *team games tournament*.
2. Multimedia interaktif *Microsoft power point* dapat digunakan secara visual melalui tampilan layar proyeksi. Multimedia interaktif *Microsoft power point* ini dikembangkan menggunakan *Microsoft Power Point 2019*, yang dapat diakses dalam bentuk file lainnya yang sejenis dimanapun.
3. Multimedia interaktif *Microsoft power point* yang dikembangkan memuat materi yang terdapat pada KD 3.4 “Memahami manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia”. Pada setiap materi disesuaikan dengan langkah-langkah yang terdapat dalam model *team games tournament* untuk peserta didik yaitu, (1) mengamati, (2) menelusuri, (3) memahami, (4) langkah-langkah dalam melakukan turnamen atau permainan, (5) permainan berupa kuis interaktif.
4. Multimedia interaktif *Microsoft power point* ini diperuntukkan bagi siswa kelas V SD sebagai sumber belajar yang berbentuk dua dimensi dan dapat menambah pengetahuan serta wawasan bagi siswa.
5. Produk yang disediakan dalam multimedia interaktif *Microsoft power point* berbasis model *team games tournament* yang peneliti kembangkan meliputi:
 - a. Cover depan yang dapat difungsikan sebagai tombol masuk ke halaman awal multimedia interaktif *Microsoft power point*. Cover disesuaikan dengan kebutuhan materi PKn yang terdapat pada KD 3.4 diberi warna hijau daun dan gambar kartun yang menjelaskan isi materi gotong royong.

- b. Identitas nama siswa pada halaman pendahuluan saat multimedia interaktif *Microsoft power point* telah diaktifkan setelah menekan tombol “Mulai” di halaman cover. Pada halaman identitas ini siswa ataupun guru dapat mengisi kolom yang telah disediakan sesuai perintah lalu menekan tombol “Enter” jika telah selesai menulis.
- c. Tersedianya sub menu yang berisikan judul-judul bab dalam multimedia interaktif *Microsoft power point* dengan pilihan gambar yang disesuaikan dengan judul bab pada multimedia interaktif terdiri dari, (1) kata pengantar, (2) daftar isi, (3) petunjuk multimedia, (4) kompetensi inti, (5) kompetensi dasar dan indikator, (6) tujuan pembelajaran, (7) peta konsep, (8) materi, (9) profil penulis, (10) kuis interaktif. Setiap judul bab tersebut telah diaktifkan tombol perintah yang dapat dioperasikan dengan cara mengklik judul bab yang diinginkan sehingga akan sampai pada halaman yang dituju. Pada halaman menu ini juga terdapat gambar rumah atau tombol yang menuju ke cover depan apabila ingin kembali ke halaman cover serta terdapat gambar X atau tombol keluar yang berarti menghentikan segala perintah pada multimedia interaktif *Microsoft power point* bila selesai digunakan.
- d. Setiap slide menggunakan tombol panah ke samping kiri dan kanan. Panah menghadap kanan berisi perintah untuk menuju halaman berikutnya yang disesuaikan dengan nomor halaman dalam multimedia interaktif, sedangkan panah menghadap ke arah kiri berupa tombol perintah menuju halaman sebelumnya. Selain itu, juga terdapat tombol panah menghadap

ke atas bila di klik akan menuju halaman sub menu pada multimedia. Setiap tombol perintah sudah aktif saat multimedia interaktif *Microsoft power point* digunakan.

- e. Slide dalam multimedia interaktif *Microsoft power point* berisi petunjuk penggunaan multimedia bagi guru dan bagi siswa.
 - f. Memiliki lembar atau slide yang terdiri dari materi pembelajaran, animasi bergerak disertai suara, gambar yang disesuaikan dengan kebutuhan materi dan disertai dengan kuis interaktif.
 - g. Daftar rujukan atau pustaka yang dapat diakses untuk menambah pemahaman terkait materi persatuan dan kesatuan dalam kegiatan gotong royong.
 - h. Rangkuman materi dan soal kuis yang dijadikan turnamen atau permainan yang disesuaikan dengan model pembelajaran *team games tournament*.
6. Bagian isi multimedia interaktif ditulis menggunakan *Microsoft power point* 2019 dengan *font Calibri* ukuran 22-24. Multimedia interaktif *Microsoft power point* merupakan salah satu perangkat media pembelajaran berupa audio visual yang dapat ditampilkan melalui layar proyeksi maupun dicetak sesuai kebutuhan pengguna.
7. Slide pada multimedia interaktif *Microsoft power point* dibuat dengan ukuran *Widescreen* (16:9) dan orientasi ukuran pada multimedia interaktif *Microsoft power point* berbentuk *landscape* (persegi panjang). Adapun setiap tombol navigasi pada media interaktif ini telah diatur sesuai perintah komputer

sehingga berfungsi dengan baik. Multimedia interaktif ini juga dilengkapi dengan warna-warna yang sesuai dengan isi materi.

8. Multimedia interaktif *Microsoft power point* ini dikembangkan sebagai pegangan dalam membuat media belajar yang menarik dan praktis untuk materi persatuan dan kesatuan dalam kegiatan gotog royong pada pembelajaran PKn kelas V SD.