

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai seorang guru, guru dituntut untuk dapat menguasai 4 kompetensi, sesuai dengan UU No. 14 Tahun 2005, guru dan dosen harus memiliki empat kompetensi: pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial. Keempat kompetensi ini dapat diperoleh melalui pendidikan profesional. Salah satu kompetensi yang paling penting yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah kompetensi pedagogik dan profesional, karena kedua kompetensi ini berhubungan dengan pemahaman guru tentang disiplin ilmu, pembuatan rancangan pembelajaran, penentuan metode pengajaran, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, memberikan evaluasi akhir, dan melakukan penelitian tindakan kelas untuk menemukan masalah yang dihadapi siswa. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005, pasal 28 ayat 3, kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran di kelas, memahami karakter siswa, dan upaya guru untuk meningkatkan bakat dan minat siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Tidak hanya sebatas menjadi guru yang biasa-biasa saja, seorang guru juga dituntut untuk menjadi guru profesional.

Lubna (2014) menyatakan bahwa guru profesional memahami tren saat ini. Mereka juga harus dapat mengidentifikasi kompetensi inti pengajaran berdasarkan sifat mengajar yang efektif. Faktor-faktor seperti pengetahuan materi pelajaran, pengetahuan pedagogis, pengetahuan belajar mengajar, pengetahuan kurikuler, pengalaman mengajar, status sertifikasi, dan lain-lain dapat termasuk dalam karakteristik ini (Ismail dkk., 2018). Hal tersebut dapat difasilitasi dengan berbagai hal, salah satunya dengan menghadirkan sebuah media belajar yang dapat membantu siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurrita (2018) bahwa media pembelajaran merupakan bagian penting dari keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus menggunakan media pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Menurut Fikri & Madona (2018), terdapat beberapa jenis media pembelajaran adalah media *audio*, media *visual*, media *audio visual*, media *animasi* dan *multimedia*. Media multimedia terdiri dari kombinasi dua atau lebih elemen, seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi (Ahmadi dkk. 2011:158). Multimedia terdiri dari dua jenis, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Fikri & Madona (2018), berpendapat bahwa multimedia linear adalah jenis yang berjalan sekuensial (berurutan) dan tidak memiliki alat pengontrol yang dapat digunakan oleh pengguna. Sementara, multimedia interaktif adalah jenis multimedia yang memiliki alat pengontrol yang dapat digunakan oleh pengguna, yang memungkinkan mereka memilih siapa yang ingin diproses lebih lanjut.

Multimedia interaktif adalah alat atau teknologi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten yang disajikan, daripada hanya berperan sebagai penerima pasif informasi. Media pembelajaran interaktif merupakan yang membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode berbasis audio, visual, audio visual, atau media cetak (Hakim & Haryudo, 2014). Multimedia interaktif telah menjadi bagian tak terpisahkan dari pendidikan anak SD di era digital. Anak-anak memperoleh akses lebih cepat ke teknologi dan informasi. Multimedia interaktif, seperti aplikasi pendidikan, permainan belajar, dan sumber daya daring, memotivasi siswa, meningkatkan keterlibatan, dan mempermudah pemahaman konsep yang kompleks. Dengan penggunaan multimedia interaktif guru dapat membantu siswa berinteraksi secara langsung dengan perangkat (Tafonao, 2018). Lebih lanjut lagi Fikri & Madona (2018), berpendapat bahwa ketika siswa memiliki banyak kesempatan untuk melakukan sesuatu melalui berbagai multimetode dan multimedia, belajar mereka akan menjadi efektif.

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki fokus untuk membangun warga negara yang memahami dan melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang dijamin oleh Pancasila dan UUD 1945, sehingga mereka tahu apa yang diperbolehkan dan apa yang tidak. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

diubah menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam Kurikulum 2004, mata pelajaran ini juga disebut sebagai mata pelajaran Kewarganegaraan (Citizenship). Untuk menjadi Warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, mata pelajaran Kewarganegaraan berfokus pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial kultur, bahasa, usia, dan suku bangsa. Pendidikan Kewarganegaraan berfungsi untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dengan tujuan membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia.

Seorang guru harus memiliki kemampuan khusus untuk membuat metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan yang disesuaikan dengan minat dan bakat siswa dan disesuaikan dengan perkembangan mereka. *“A professional is a person who possess some specialized knowledge and skills, can weigh alternatives and select from among a number of potentially productive actions one that is particularly appropriate in a given situation”* (James M. Cooper, 1990 : 26).

Saat ini sangat sedikit upaya yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran saat ini untuk mengembangkan konten pembelajaran. Sebagian besar materi pembelajaran disampaikan secara lisan (Afifah, dkk. 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Istiqlal (2018) yang berpendapat bahwa saat ini belum banyak guru yang membuat media pembelajaran secara mandiri. Karena standar pemilihan media pembelajaran yang tidak sesuai, penggunaan media pembelajaran yang sering tidak dapat meningkatkan hasil belajar. Afifah, dkk. 2022). Lebih lanjut lagi, Dewi, dkk., (2023) menyatakan bahwa salah satu masalah dalam proses pembelajaran adalah guru tidak menyelidiki model pembelajaran yang digunakan dan tidak memperhatikan media pembelajaran yang digunakan. Sejalan dengan Dewi, Magdalena (2018) berpendapat bahwa pembelajaran sehari-hari masih menggunakan model yang umum tanpa mengubah model yang tepat sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan. Kondisi tersebut dapat menciptakan sebuah permasalahan dalam pembelajaran,

Hidayat (2022) berpendapat bahwa pembelajaran yang tidak bersifat *student centered / student based*, dimana dalam pelaksanaan proses pembelajaran siswa hanya dianggap sebagai objek pasif yang cenderung tidak utuh, sehingga siswa berada pada posisi harus menerima saja segala apa yang disampaikan oleh guru dapat menciptakan permasalahan dalam pembelajaran. Dari permasalahan tersebut memunculkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran, hal ini sependapat dengan (Fernanda, 2023) yang mengatakan bahwa konten pembelajaran harus interaktif dengan media pembelajaran yang memanfaatkan audio dan visual.

Menurut Mauliy (2015) saat ini pembelajaran PKn selama ini kurang diminati oleh siswa karena pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Hal ini sejalan dengan pendapat Tirtoni, (2016) bahwa strategi mengajar PKn hanyalah ceramah dan indoktrinasi sejak lama. Sistem pembelajaran yang seperti ini tentunya dapat menjadi sebuah permasalahan dalam pembelajaran, Hidayat (2022) berpendapat bahwa pembelajaran parsial dan monolitik, di mana guru hanya memahami materi sesuai dengan kurikulum, dapat menyebabkan masalah dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya, minat belajar siswa dalam PKn sangat berbeda-beda, dan materi PKn mencakup banyak pesan moral yang harus dilakukan siswa. Namun, banyak siswa yang enggan melakukannya (Salsabila & Hartini, 2022). Salah satu kendala dalam pembelajaran PKn adalah kurangnya pengorganisasian, layanan, umpan balik, motivasi belajar, dan kurangnya interaksi yang efektif. Guru juga menghadapi kesulitan mendapatkan berbagai media (Salsabila & Hartini, 2022).

Salah satu upaya penyelesaian masalah tersebut, peneliti menawarkan solusi berupa pengembangan Multimedia Interaktif berbantuan Genially. Platform Genially adalah media berbasis *website* yang bersifat *online* dimana salah satu fungsinya dapat membuat multimedia interaktif. Genially adalah salah satu media pembelajaran online yang dapat membantu guru membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif. Ini mencakup materi presentasi, game, dan video pembelajaran, antara lain, tetapi tidak terbatas pada itu. Multimedia interaktif berbantuan Genially dapat digunakan untuk pembelajaran luring maupun daring karena akses

media ini sangatlah mudah digunakan oleh guru maupun siswa karena dapat diakses melalui *link* dan berbasis *online*. Oleh karena itu Genially dapat menjadi sangat efektif digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran di Sekolah Dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Einstein, dkk. 2022) yang mengatakan bahwa Genially dianggap layak sebagai media pembelajaran karena memenuhi keempat aspek media pembelajaran: desain, pedagogi, isi, dan kemudahan penggunaan. Afifah dkk., (2022) juga berpendapat bahwa Genially dapat digunakan sebagai pertimbangan saat membuat media pembelajaran interaktif karena memiliki kelebihan, salah satunya adalah bahwa fitur yang disediakan sangat menarik. Salah satu cara siswa menggunakan media yang mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari adalah salah satu contoh pembelajaran yang menyenangkan tentang PKn (Tirtoni, 2016).

Kajian mengenai penggunaan Genially ini sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian (Einstein, dkk. 2022) menyatakan bahwa Genially dapat digunakan dalam Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar yang dikemas menjadi lebih menarik dalam *game*. Selain itu, penelitian (Afifah dkk., 2022) menyatakan bahwa Genially dapat juga digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk menjadikan metode pembelajaran yang hanya menggunakan tulisan dan gambar tidak membosankan dan monoton.

Studi mengenai pengembangan Genially masih belum banyak dilakukan juga masih belum ada digunakan dalam mata pelajaran PKn. Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk melakukan pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran PKn di Kelas V Sekolah Dasar. Peneliti tertarik pada permasalahan ini karena pengembangan multimedia interaktif berbantuan Genially masih belum banyak dilakukan. Dengan demikian topik yang dipilih pada penelitian ini adalah **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN GENIALLY DALAM PEMBELAJARAN PKN DI KELAS V SEKOLAH DASAR”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, Identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. guru belum banyak menggunakan multimedia interaktif yang variatif saat pelaksanaan dalam kegiatan pembelajaran PKn di kelas
2. media yang digunakan saat belajar dari rumah belum bervariasi.
3. media yang digunakan di kelas saat pembelajaran masih konvensional.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan media pembelajaran PKn yang digunakan kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana perancangan Multimedia Interaktif berbantuan Genially dalam pembelajaran PKn di kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kelayakan Multimedia Interaktif berbantuan Genially dalam pembelajaran PKn di kelas V Sekolah Dasar?
4. Bagaimana uji coba Multimedia Interaktif berbantuan Genially dalam pembelajaran PKn di kelas V Sekolah Dasar?
5. Bagaimana Refleksi Multimedia Interaktif berbantuan Genially dalam pembelajaran PKN di kelas V Sekolah Dasar?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada Rumusan Masalah, maka tujuan penelitian yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. untuk menganalisis kebutuhan pengembangan Multimedia Interaktif berbantuan Genially di kelas V Sekolah Dasar;
2. untuk merancang pengembangan Multimedia Interaktif berbantuan Genially di kelas V Sekolah Dasar;
3. untuk menguji kelayakan pengembangan Multimedia Interaktif berbantuan Genially di kelas V Sekolah dasar;
4. untuk menguji coba Multimedia Interaktif berbantuan Genially dalam

- pembelajaran PKn di kelas V Sekolah Dasar;
5. untuk merefleksi Multimedia Interaktif berbantuan Genially dalam pembelajaran PKn di kelas V Sekolah Dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan bisa membantu mempermudah pembelajaran dalam mengimplementasikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PKn Persatuan dan Kesatuan. Sehingga dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung. Serta dapat menjadi solusi kurangnya penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung.

1.5.2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Diharapkan dapat membantu siswa agar lebih bersemangat dalam pembelajaran PKn. Diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam menerima materi menggunakan multimedia interaktif yang terangkum dalam Multimedia Interaktif berbantuan Genially sehingga dapat tercapai segala tujuan pembelajaran.

b. Bagi guru

Membantu guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman yang baik dalam keberlangsungan kegiatan belajar mengajar di kelas menggunakan Multimedia Interaktif berbantuan Genially.

c. Bagi Peneliti

Menambah ilmu bagi peneliti, memperoleh pengalaman dan belajar dalam mengembangkan gagasan secara langsung dalam kegiatan menyusun dan menghasilkan produk Multimedia Interaktif berbantuan Genially.