

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Saat ini Indonesia dilanda oleh pandemi covid 19 di mana pandemik ini memiliki beberapa dampak yang luar biasa dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam dunia pendidikan, salah satunya kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh atau dalam jaringan oleh guru dan siswa. Hal ini sesuai dengan arahan dan kebijakan yang dibuat oleh pemerintah Indonesia dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang dikeluarkan oleh menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia menjelaskan bahwa proses kegiatan pembelajaran dilaksanakan di rumah, kegiatan pembelajaran daring ini bertujuan untuk mencegah adanya penyebaran virus korona.

Menurut Hanum (2013:92) pembelajaran online atau e-learning adalah salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu *e-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Dengan hal ini maka kegiatan belajar daring *online* dilaksanakan oleh guru dan siswa yang terhubung dengan suatu jaringan dengan bantuan penggunaan teknologi informasi dan internet tanpa tatap muka secara langsung, hal ini merupakan suatu inovasi di dunia pendidikan Indonesia di mana sebelumnya kegiatan pembelajaran seperti ini umumnya jarang dilaksanakan.

Selain itu sejalan dengan Enriquez (dalam Setiono, 2020:4) “Dalam pembelajaran daring guru dan peserta didik melakukan pembelajaran bersama, waktu yang sama, dengan menggunakan berbagai aplikasi, seperti *Whatsapp*, *Edmodo*, *Telegram*, *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Quiipper School*, Ruang Guru dan aplikasi lainnya”. Dari pernyataan tersebut menyatakan bahwa penggunaan dan penguasaan teknologi sangat diperlukan dalam menunjang kegiatan pembelajaran secara daring.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring siswa dan guru terhubung dengan jaringan internet dan media elektronik seperti *smartphone* atau laptop, alat-alat

tersebut diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan belajar. Pembelajaran daring terhubung dengan teknologi informasi dimana jaringan internet menjadi salah satu kebutuhan utama dalam melaksanakan kegiatan belajar online tetapi pembelajaran daring ini banyak memiliki kekurangan maupun keterbatasan seperti kurangnya pengetahuan tentang penggunaan teknologi, keterbatasan akses internet yang dimiliki oleh para siswa dan kurangnya perhatian atau pengawasan yang diberikan oleh orang tua ketika siswa melaksanakan pembelajaran daring dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan membuat kegiatan belajar daring ini menjadi kurang optimal.

Rendahnya hasil belajar siswa di dalam kegiatan pembelajaran daring ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya keterbatasan akses internet maupun tidak tepatnya pemilihan media belajar di dalam kegiatan belajar tersebut. Hal ini diperkuat oleh Sahu (dalam Hajar 2020:2) Saat ini pandemi covid-19 atau corona menjadi pembicaraan yang hangat di belahan bumi manapun corona masih mendominasi ruang publik. Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis corona virus yang baru ditemukan. Virus corona ini bisa menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, hingga kematian. Pandemi Covid-19 merupakan masalah multidimensi yang dihadapi dunia, dan dampaknya sangat terasa di bidang pendidikan yang menyebabkan menurunnya kualitas pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran secara daring maka guru dituntut untuk memiliki suatu strategi pembelajaran maupun media pembelajaran yang sesuai dengan keterbatasan yang dimiliki oleh siswa terutama keterbatasan akses internet. Hal tersebut memiliki dampak terhadap keberhasilan hasil belajar siswa dikarenakan akses internet yang terbatas yang membuat siswa terbatas dalam pemerolehan informasi pengetahuan. Media belajar yang minim akan akses internet dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran daring sehingga dapat menjadi salah satu faktor pendukung dalam keberhasilan belajar siswa.

Media didefinisikan sebagai alat perantara dan pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh siswa dan guru dimana peran guru menjadi fasilitator dengan tujuan untuk membantu siswa mencapai pemahaman terkait kegiatan belajar yang dilaksanakan. Sedangkan media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang ditujukan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar seperti halnya alat perantara untuk mentransfer ilmu dari guru dan diberikan kepada siswa. Sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan oleh guru hal tersebut sesuai dengan pernyataan Heinich (dalam Miftah,

2018:2) terkait media belajar “*The term refer to anything that carries information between source and receiver*” bahwa media pembelajara memiliki erat kaitannya dengan sumber informasi dan penerima informasi.

Menurut Wahidin (dalam Gultom, 2010:2) bahwa media pembelajaran terdiri atas media audio, media visual dan media audiovisual, dengan hal ini maka pengelompokan media pembelajaran ini dapat dikategorikan menjadi suatu alat demonstrasi, komunikasi, gambar maupun video. Media audio yaitu media yang di dengar seperti halnya radio, media visual merupakan suatu media yang dapat dilihat seperti halnya gambar dan media audio visual merupakan media yang dapat dilihat dan didengar seperti media pembelajaran yang berbentuk media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang bersifat auditif dan visual karena media ini disusun oleh berbagai media yaitu media bersifat auditif di dengar dan media visual di lihat. Dalam pembelajaran daring ini penggunaan media yang bersifat auditif visual akan cocok digunakan karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami isi kegiatan pembelajaran sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

Media belajar interaktif merupakan media pembelajaran yang kegiatan pembelajarannya terjadi komunikasi dua arah yang berbasis teknologi, seperti berbasis e-learning fisikanet.lipi.go.id, media pembelajaran *website* seperti wikipedia ataupun media pembelajaran interaktif berbasis *software* dalam bentuk

aplikasi *Microsoft Power Point*. Hal ini diperkuat oleh Cheng (dalam Tarigan, 2015:4) bahwa media pembelajaran multimedia interaktif dirancang untuk menawarkan pembelajaran yang interaktif dalam bentuk 3D, grafik, suara, video, animasi yang akan menimbulkan kegiatan interaksi.

Media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan permasalahan akan keterbatasan akses internet dan kurangnya pemahaman teknologi salah satunya dapat diatasi dengan media pembelajaran interaktif berbasis *software* atau aplikasi.

Aplikasi yang dapat menjadi media belajar interaktif yaitu penggunaan aplikasi *Microsoft PowerPoint* karena penggunaan aplikasi ini umumnya sering digunakan di dalam dunia pendidikan seperti kegiatan presentasi, selain itu media belajar interaktif yang dibuat di *aplikasi Microsoft PowerPoint* dalam proses pembuatan cukup mudah dilaksanakan dan siswa hanya memerlukan sekali akses internet dalam mendownload materi dan dapat menggunakannya berulang kali sehingga media belajar ini cukup efisien dan efektif dalam keterbatasan akses internet di kegiatan belajar daring ini.

Fungsi *Microsoft Powerpoint* umumnya hanya digunakan sebagai kegiatan presentasi tetapi *Microsoft Powerpoint* ini dapat dikembangkan menjadi media belajar interaktif yang tidak hanya digunakan untuk pemaparan penyangan materi tetapi dapat dikembangkan sebagai media belajar yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi keaktifan siswa terhadap materi yang ada di media belajar tersebut dengan menggunakan fungsi menu di *Microsoft PowerPoint*. Penambahan game, lagu atau video dengan konsep auditif visual dapat mempermudah pemahaman siswa akan materi pelajaran, selain itu adanya peran aktif siswa akan kegiatan belajar Siswa yang di mana materi dikemas dalam bentuk game akan membuat kegiatan belajar daring menjadi lebih menyenangkan dan tidak bosan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siwa dan kegiatan belajar menggunakan media belajar *Microsoft PowerPoint* melibatkan kegiatan *learning by doing*.

Dalam media belajar interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint* peran guru ialah sebagai fasilitator penyedia materi pembelajaran, creator sebagai pembuat materi di aplikasi *Microsoft PowerPoint* dan evaluator sebagai penilai untuk mengevaluasi hasil kegiatan belajar dalam bentuk tes yang diberikan oleh guru kepada siswa di akhir pemaparan materi yang ada di *Microsoft PowerPoint* tersebut.

Mata pelajaran PKN merupakan suatu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari dan dilaksanakan di Sekolah Dasar, tujuan dari mata pelajaran PKN yaitu agar peserta didik dapat berpikir secara kritis, berpartisipasi secara aktif maupun berkembang secara positif baik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa maupun bernegara hal itu tertuang dalam Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang tujuan mata pelajaran PKN. Karakteristik dari mata pelajaran PKN ini didominasi oleh *valueincucation* dan *knowledge dissemination*, Materi pembelajaran yang ada di dalam mata pelajaran PKN ini dikembangkan berdasarkan butir-butir yang terdapat di setiap sila Pancasila hal ini juga diarahkan untuk menanamkan sikap bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Salah satu nilai Pancasila yaitu memahami hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa maupun bernegara dalam kehidupan sehari-hari, hak dan kewajiban ini merupakan suatu materi yang diterapkan atau diajarkan di Sekolah Dasar. Hak merupakan suatu hal yang didapatkan oleh seseorang dan kewajiban merupakan suatu hal yang harus dilaksanakan oleh seseorang. Salah satu contoh hak yaitu hak siswa mendapatkan ilmu di sekolah dan contoh kewajiban yaitu siswa wajib mengikuti aturan dan tata tertib yang ada di sekolah. Idealnya materi hak dan kewajiban merupakan suatu materi pelajaran yang harus dipahami dan dapat dilaksanakan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari baik bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Namun pada kenyataannya kegiatan pembelajaran daring membuat hasil belajar siswa menjadi kurang karena berbagai faktor yang menyebabkannya seperti kurangnya pemahaman siswa akan mata pelajaran PKN khususnya pada

materi hak dan kewajiban diakibatkan oleh keterbatasan akses internet dan kurangnya media belajar yang diterapkan oleh guru di dalam kegiatan pembelajaran daring.

Berdasarkan permasalahan dan solusi yang telah dipaparkan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai pengembangan media belajar interaktif dengan menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* di dalam materi hak dan kewajiban di kelas 5 Sekolah Dasar dengan judul “**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN PKN**”.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan umum yang akan diteliti dapat dirumuskan dengan “Bagaimana media pembelajaran PKN *Power Point* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 Sekolah Dasar pada materi hak dan kewajiban?”. Berdasarkan rumusan masalah umum tersebut maka dapat dirumuskan menjadi rumusan masalah khusus yaitu :

1. Bagaimana design media pembelajaran PKN *Power Point* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 Sekolah Dasar pada materi hak dan kewajiban?
2. Bagaimana produk pengembangan desain media pembelajaran PKN *Power Point* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 Sekolah Dasar pada materi hak dan kewajiban?
3. Bagaimana penilaian para ahli mengenai kelayakan media belajar *Power Point* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 Sekolah Dasar pada materi hak dan kewajiban?

1.3.Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan umum dari penelitian yaitu “Mendeskripsikan *Power Point* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 Sekolah Dasar pada mata pelajaran PKN pada materi hak dan

kewajiban”. Berdasarkan tujuan umum maka secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Design *Power Point* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 Sekolah Dasar pada materi hak dan kewajiban.
2. Produk pengembangan desain media pembelajaran *Power Point* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 Sekolah Dasar pada materi hak dan kewajiban.
3. Penilaian para ahli mengenai kelayakan *Power Point* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 Sekolah Dasar pada materi hak dan kewajiban.

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak baik secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan pengetahuan dan informasi dalam penelitian dimasa mendatang mengenai media belajar berupa powerpoint interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan kegiatan pengalaman belajar langsung sehingga mempermudah dalam memahami materi bagi peserta didik terhadap mata pelajaran PKN.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi sebagai sumber informasi mengenai media belajar interaktif berbasis powerpoint dalam kegiatan belajar di mata pelajaran lainnya.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan dan hasil prestasi belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan manfaat yang baik tentang pengembangan media belajar PKN berupa powerpoint interaktif dan menambah sumber informasi untuk kegiatan penelitianpenelitian lainnya di masa mendatang.