

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Adanya perubahan tingkah laku pada seseorang merupakan bukti bahwa ia telah belajar sesuatu. Sebagaimana yang dikemukakan Winkel (Fitrianingtyas, 2007) hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas, dalam hal ini hasil belajar meliputi keaktifan, keterampilan proses, motivasi, dan prestasi belajar. Maka dari itu, proses pembelajaran tidak bisa dipisahkan dari tujuan yang akan dicapai dan hasil belajar yang diharapkan. Lebih lanjut Mulyasa (Khaulani dkk, 2019) mengemukakan hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa dalam bentuk angka-angka setelah diberikan suatu tes hasil belajar pada akhir suatu pertemuan, pertengahan semester, maupun akhir semester. Dari kedua pendapat tersebut, maka bisa disimpulkan bahwa Hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses pembelajaran yang diukur dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dengan melewati rangkaian evaluasi yang disusun secara terencana dan berbentuk angka-angka.

Begitu pula dengan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan pada jenjang pendidikan sekolah termasuk sekolah dasar. Pendidikan Kewarganegaraan juga memerlukan hasil belajar yang harus dicapai oleh siswa. Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar siswa mampu menjadi warga negara yang baik yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya sehingga dapat berdemokrasi, berpengetahuan, bermoral, serta berketerampilan. Dalam pembelajaran PKn, diperlukan hasil belajar yang menyeluruh meliputi kemampuan memahami konsep, keterampilan proses Pendidikan Kewarganegaraan, dan penghayatan serta pengamalan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di salah satu sekolah yang terletak di daerah Garut yaitu SDN 1 Pasanggrahan bahwa masih banyak ditemukan adanya kecenderungan meminimalkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, pada saat ini masih banyak guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai

sehingga siswa masih kurang bisa mengintegrasikan materi keberagaman dengan makna nilai-nilai persatuan dan kesatuan dalam kehidupan bersosial. Hal tersebut bisa mendorong penyebab hasil belajar yang didapatkan oleh siswa menjadi kurang maksimal, sehingga masih banyak siswa yang mendapatkan hasil belajar kurang memuaskan khususnya pada mata pelajaran pokok seperti mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), terbukti ketika beberapa siswa diberikan pertanyaan tentang nyanyian dari salah satu daerah yang ada di Indonesia, mereka tidak mengetahuinya. Selain itu, dalam pembelajaran PKn siswa cepat merasa bosan dikarenakan penyampaian materi pembelajaran oleh guru yang terlalu monoton sehingga siswa kurang bisa memahami esensi atau makna dari materi pembelajaran yang disampaikan dan guru masih kurang bisa mengemas materi pembelajaran dengan menarik. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, hasil belajar PKn khususnya pada materi bentuk keberagaman budaya Indonesia masih kurang, hal tersebut dibuktikan melalui kajian observasi yang dilakukan peneliti bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa berada pada angka 59,5. Menurut guru atau siswa, salah satu penyebabnya adalah media yang digunakan masih belum sesuai.

Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan berupa materi kepada peserta didik. Pada saat ini media pembelajaran sangatlah beragam, maka dari itu hal ini pun menjadi suatu tantangan bagi guru untuk menguji ketepatan dan inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Nurseto (Fitri dkk, 2020) media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yakni hasil belajar yang tinggi.

Seiring dengan kemajuan teknologi, kini sekolah dasar biasanya disediakan alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran, baik media yang bersifat konvensional maupun yang berbasis teknologi. Akibat dari kemajuan teknologi tersebut membawa pengaruh besar dalam bidang pendidikan yang semakin lama semakin mengalami kemajuan dan mendorong usaha pembaharuan. Dengan adanya hal tersebut diharapkan para guru atau pendidik dapat memanfaatkan kemajuan teknologi ini sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan mengembangkan

inovasi pembelajaran sebagai bentuk usaha pembaharuan. Dalam mengembangkan media pun guru harus mampu memilih dan mendesain pembelajaran yang tepat.

Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi adalah *Microsoft Powerpoint*. Susilana (dalam Puspita dkk, 2020) menjelaskan *Microsoft Powerpoint* ialah sebuah aplikasi yang didesain sebagai alat presentasi dan tersedia dalam komputer. *PowerPoint* sebagai aplikasi multimedia dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, bahkan video dan animasi. Meskipun aplikasi ini biasanya digunakan untuk membuat presentasi, namun fasilitas yang tersedia dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Saat ini media *PowerPoint* memang sudah sangat lumrah digunakan terutama dalam kegiatan pembelajaran, namun masih banyak guru yang keliru akan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif itu sendiri. Seperti, *PowerPoint* yang dibuat hanya memuat materi salinan dari buku saja atau menggunakan *PowerPoint* karena tersedia berbagai template, transisi. Namun, hal tersebut tidak sesuai dengan indikator yang terdapat dalam media pembelajaran *PowerPoint* yang interaktif.

Dilapangan penggunaan media *PowerPoint* Interaktif masih belum maksimal digunakan dalam pembelajaran karena masih terpaku pada buku guru dan buku siswa (Puspita dkk, 2020). Selain itu, pemanfaatan program aplikasi *PowerPoint* sebagai media pembelajaran juga belum maksimal, suasana belajar, dan penyampaian materi yang banyak terpaku pada buku memberikan kesan monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu adanya media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dari media tersebut siswa dapat lebih memahami materi secara mendalam melalui gambar atau video yang telah disajikan dalam media. Selain itu siswa dapat lebih mengetahui teknologi berbasis komputer sebagai pengetahuan mereka dalam belajar. Selain itu, pemanfaatan program aplikasi *PowerPoint* sebagai media pembelajaran juga belum maksimal, suasana belajar, dan penyampaian materi yang banyak terpaku pada buku memberikan kesan monoton dan kurang menarik perhatian siswa.

Sejalan dengan permasalahan tersebut maka pengembangan media pembelajaran berupa *PowerPoint* Interaktif sebagai upaya untuk mengatasi dan

meminimalisir kesulitan guru dalam menyampaikan materi keberagaman Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan, membuat kegiatan pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru, dan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat mencerna esensi materi pembelajaran dengan baik juga memberikan dampak peningkatan terhadap hasil belajar.

Terlebih saat ini pemerintah memfasilitasi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini dengan adanya buku guru dan buku siswa sebagai pegangan dalam kegiatan pembelajaran. Namun jika hanya mengandalkan kepada buku guru dan buku siswa saja tidak cukup untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Maka sudah seharusnya menjadi tugas guru untuk lebih dapat merancang media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* yang didalam tiap slidennya berisi animasi gambar bergerak yang menarik serta dilengkapi audio. Dengan memanfaatkan fitur dalam *Microsoft PowerPoint* maka akan menghasilkan media pembelajaran PKn berbasis multimedia interaktif yang menarik dan lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan media buku guru dan buku siswa saja.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, untuk menjawab permasalahan maka dilakukan Pengembangan Media Pembelajaran berupa *PowerPoint* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Dimana produk yang dihasilkan adalah berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft Office PowerPoint*. Menurut Siddiq (Ratna, 2020, hlm 28-29), *Microsoft Office PowerPoint* merupakan program aplikasi berbasis windows yang berfungsi untuk membuat presentasi. Sebagaimana yang diketahui *Microsoft Office PowerPoint* sangat mudah digunakan dan menyediakan banyak fasilitas untuk membuat presentasi menjadi lebih menarik.

Indikator yang terdapat dalam produk pengembangan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif ini bukan hanya terdapat salinan materi dari buku saja, melainkan adanya suara, video, gambar, foto, transisi, dan *hyperlink*. Media pembelajaran ini dirancang untuk pembelajaran yang interaktif, sehingga dilengkapi dengan adanya alat pengontrol yang dapat digunakan oleh siswa untuk memilih apa yang ia kehendaki untuk petunjuk penggunaan, materi, dan soal

evaluasi. Sebagaimana yang dikemukakan Daryanto, 2010 (Ratna, 2020, hlm. 3) media interaktif yaitu suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Dengan indikator pengembangan produk tersebut mampu memvisualisasikan tentang materi keberagaman budaya Indonesia yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional. Sehingga siswa bisa mengalami peningkatan hasil belajar pada aspek kognitif dalam pembelajaran PKn materi tentang keberagaman yang terikat dalam persatuan dan kesatuan.

Hasil penelitian yang memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif adalah penelitian yang dilakukan oleh Resti MA dan Wahyudi (2016) produk pengembangan media *PowerPoint* interaktif melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integratif siswa SD telah mendapatkan validasi dari ahli yang berkompeten di bidangnya pada aspek media diperoleh dengan skor rata-rata 3,81 dengan presentase 76,2% dengan kategori baik. Aspek materi memperoleh skor rata-rata 48 dengan presentase 96% dengan kategori sangat baik. Kemudian untuk penilaian dari aspek pembelajaran memperoleh skor rata-rata 46 dengan presentase 92% dengan kategori sangat baik. Sehingga diperoleh kesimpulan dalam penelitiannya adalah media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan valid.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitri B. Rahmawati, dkk (2020), mengatakan bahwa analisis hasil evaluasi setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif sebesar 80,81 dari KKM sebesar 75. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* interaktif tergolong efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan uraian di atas, maka tujuan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan *PowerPoint* interaktif yang bersifat valid dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn, melalui studi penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas 4 SD”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah dikemukakan oleh peneliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dalam materi keberagaman Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada pembelajaran PKn?
2. Bagaimana penilaian atau hasil uji validasi para ahli media dan ahli pembelajaran PKn di SD terkait pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD?
3. Bagaimana hasil belajar yang diperoleh siswa dengan adanya pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dikemukakan oleh peneliti, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dalam materi keberagaman Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan di Sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada pembelajaran PKn.
2. Mendeskripsikan kelayakan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dalam materi keberagaman Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan di Sekolah untuk meningkatkan hasil PKn siswa kelas IV SD.
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa dengan adanya pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat dirasakan oleh berbagai pihak baik secara teoretik maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretik:
  - a. Menjadi rujukan tentang pengembangan media pembelajaran power point interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
  - b. Menjadi solusi untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran lainnya.
2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi guru dapat memberikan solusi untuk mengajarkan materi bentuk keberagaman budaya Indonesia dengan menggunakan PowerPoint Interaktif.
- b. Peserta didik memiliki pengalaman belajar secara visual pada materi bentuk keberagaman budaya Indonesia melalui media berbasis teknologi komputer yaitu PowerPoint interaktif.
- c. Bagi sekolah dapat memiliki media pembelajaran PowerPoint interaktif materi bentuk keberagaman budaya Indonesia untuk siswa kelas IV SD.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Untuk lebih jelas mengenai penulisan skripsi di bawah ini dicantumkan sistematika penulisan skripsi sesuai dengan keputusan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2019 yang dikemas dalam sebuah buku yang berjudul “Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2019 sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang didalamnya terdapat latar belakang masalah, Rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian pustaka berisi landasan teori yang menjadi dasar penelitian, kerangka berpikir dan definisi operasional

BAB III Metode penelitian berisi tentang desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV Temuan penelitian dan pembahasan yang berisi mengenai pengolahan atau analisis data yang dapat dilakukan berdasarkan prosedur penelitian kuantitatif atau kualitatif, dan pembahasan atau analisis temuan.

BAB V Simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan. Ada dua alternatif cara penulisan simpulan, yakni dengan butir demi butir atau dengan cara uraian padat.