

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar dan memiliki peran penting bagi pembangunan bangsa. Salah satu yang menentukan maju mundurnya suatu bangsa adalah dilihat dari mutu pendidikannya, maka pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi siswa, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang di hadapinya. Menurut Trianto (2009 : 1) konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja.

Salah satu bentuk pembangunan yang dilakukan pemerintah dalam sistem pendidikan di Indonesia adalah mewujudkan suasana belajar dari proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Maka tujuan pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi seorang warga negara yang memiliki komitmen yang konsisten untuk mempertahankan Negara. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I.

Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya. Kaitannya bahwa belajar membutuhkan interaksi, hal ini ditujukan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya terjadi suatu proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah. “Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Dengan demikian bahwa pembelajaran tidak hanya membentuk pengetahuan siswa tapi juga harus membentuk akhlak dan budi pekerti agar tercipta pendidikan yang berkarakter seperti yang terdapat dalam kurikulum 2013. Pembelajaran merupakan penguasaan atau pemerolehan pengetahuan tentang suatu objek atau sebuah keterampilan dengan belajar atau pengalaman. Optimalisasinya yaitu penyampaian pesan dari seorang guru atau pendidik dalam suatu proses pembelajaran hal yang terpenting adalah metode mengajar dan media pembelajaran kepada siswanya.

Menurut Lestari (2018 : 138) berasumsi bahwa pada bidang pendidikan, teknologi merupakan media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa, teknologi mempunyai peran penting untuk mewujudkan keberhasilan Pendidikan. Sehingga para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah dan tidak menutup

kemungkinan alat-alat yang disediakan oleh sekolah sudah sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Penggunaan teknologi dalam Pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran merupakan sebuah upaya menciptakan proses pembelajaran yang efektif, inovatif dan efisien. Guru sebagai pihak yang paling berperan dalam kelangsungan para penerus bangsa dengan melakukan pembelajaran lewat media pembelajaran yang berbasis ICT (*Information and Communication Technology*). Dalam perkembangan pendidikan saat ini, seorang guru diwajibkan menerapkan media berbasis komputer pada proses pembelajaran yang dapat merangsang pola pikir dan perkembangan siswa.

Hal ini sejalan dengan jurnal penelitian Utari & Hidayatullah (2019) dengan judul “Manfaat ICT Sebagai Media Pembelajaran Di SD Dharmajaya Palembang” dan penelitian tersebut terbukti bahwa hasil wawancara yang dilakukan dengan para dewan guru kelas di SD Dharmajaya Palembang rata-rata dari guru sangat merasakan manfaat yang baik dengan penggunaan ICT sebagai media pembelajaran. Mereka merasa sangat terbantu dalam meningkatkan pengetahuan siswa, dapat dilihat pembelajaran menggunakan ICT di SD Dharmaja dirasa sangat berdampak baik dan dimanfaatkan dengan baik oleh semua warga sekolah guna mencapai tujuan pembelajaran.

Pemilihan metode dan media pembelajaran ICT akan menentukan keberhasilan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi, komunikasi dan interaksi belajar siswa untuk lebih merespon dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas

sehingga menjadi pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang, diperoleh bahwa sebagian besar pola pembelajaran PPKn masih bersifat transmisif, pengajar mentransfer dan mencurahkan konsep-konsep secara langsung pada siswa, Dalam pandangan ini, siswa secara pasif menyerap struktur pengetahuan yang diberikan guru atau yang terdapat dalam buku mata pelajaran, akibatnya berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa yaitu belum mencapai KKM yang ditentukan. Hal ini lebih jelas dilihat dari pelajaran PPKn untuk hasil belajar seperti yang terlihat pada table 1.1 sebagai berikut.

**Tabel 1.1 Rentang Nilai Siswa Kelas IV Mata Pelajaran PPKn 2019/2020**

No.	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	86 – 100	5	Sangat Baik
2.	76 – 85	2	Baik
3.	65 – 75	3	Cukup
4.	0 – 64	14	Kurang
Jumlah		24	
Rata – Rata		64.00	
Nilai Tertinggi		89	
Nilai Terendah		45	

*Sumber Guru Kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang*

Temuan lain yang diperoleh bahwa faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar siswa bidang studi kewarganegaraan di SD Negeri 106161 Laut Dendang di sebabkan oleh pertama, media pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi dan penyampaian materi lebih banyak menerangkan di papan tulis dan menggunakan media gambar saja. Kedua, siswa kurang berperan aktif

dalam proses pembelajaran. Ketiga, guru belum maksimal memanfaatkan fasilitas sekolah yang berkaitan dengan IT seperti menggunakan projector.

Pembelajaran di kelas, guru lebih banyak mengendalkan buku paket yang di beli dari penerbit. Dengan buku paket guru di anggap akan terbantu dalam proses pembelajaran yang terkadang butuh waktu yang cukup lama untuk menjelaskan dan materi yang ada. Selain itu, pemanfaatan media ajar yang tidak berganti dari tahun ke tahun. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi rendahnya kompetensi siswa khususnya pada peningkatan hasil belajar siswa. Bagi siswa yang menggunakan buku paket selalu merasa bosan dan terkadang juga kurang bervariasi sehingga siswa menjadi tidak aktif dalam proses pembelajaran.

Oleh sebab itu, guru di tuntut untuk selalu berinovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi seharusnya dapat menjadi alternatif bagi guru untuk memfasilitasi siswa dalam pemahaman materi dan di harapkan mampu mengubah kondisi belajar. Media pembelajaran tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini di sebabkan cakupan materi dalam media tersebut dibuat untuk kalangan umum dan tidak memperhatikan secara khusus karakteristik kebutuhan sekolah tersebut, contoh-contoh dan ilustrasi yang di tampilkan dalam media tidak mengarah pada lingkungan sekitar dan tidak sesuai dengan kurikulum yang diterapkan disekolah.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka akan mencoba memberikan solusi alternative untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis ICT. Perkembangan *information and communication Technologies (ICT)* sangat pesat sehingga apabila

kita tidak mengikuti perkembangan teknologi kita akan tertinggal. Maka mau tidak mau juga harus terlibat dalam maju mundurnya penguasaan Iptek.

Diera moderen saat ini teknologi seperti mesin komputer, internet, multimedia, proyektor, telepon, speaker dll, dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran berbasis ICT. Dengan pemanfaatan media ICT seorang guru dapat lebih optimal dalam pembelajaran. Seorang guru pula harus bersikap cermat dalam menggunakan media pembelajaran berbasis ICT. Selanjutnya merujuk pada survei kebutuhan salah satu jenis media pembelajaran berbasis ICT adalah Powerpoint interaktif. Meskipun pada hakikatnya Powerpoint interaktif tergolong sebagai salah satu media pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa, namun belum banyak tenaga pendidik yang memahami cara mendesain dan menggunakannya di dalam pembelajaran. Secara umum, tenaga pendidik lebih sering mendesain dan menggunakan media pembelajaran konvensional yang hanya menuntut partisipasi aktif satu pihak. Dengan media ini juga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran karena mereka bisa mengeksplorasi materi yang mereka pelajari yang membuat materi itu terus diingat dan melekat yang dapat membantu keberhasilan belajar nantinya.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan sebuah penelitian, untuk melakukan “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Mata Pelajaran PPkn Subtema Bersyukur Atas Keberagaman Di Kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya timbul beberapa masalah yang memerlukan alternatif solusi Masalah tersebut diantaranya:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran belum bervariasi sehingga proses belajar mengajar kurang menarik.
- 2) Siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga minat belajar siswa kurang.
- 3) Guru belum maksimal memanfaatkan fasilitas sekolah yang berkaitan dengan IT seperti penggunaan Projector sehingga media belum bervariasi.
- 4) Hasil belajar siswa yang rendah khususnya pada mata pelajaran PPKn karena siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini akan membatasi permasalahan yang akan di kaji untuk mempermudah penelitian.

Batasan masalah tersebut di tujukan pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Inovatif Pada Mata Pelajaran PPKn Subtema Bersyukur Atas Keberagaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT berupa *power point* interaktif pada subtema bersyukur atas keberagaman kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang?
- 2) Apakah media pembelajaran berbasis ICT berupa *power point* interaktif pada subtema bersyukur atas keberagaman layak digunakan pada kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang?
- 3) Apakah media pembelajaran berbasis ICT berupa *power point* interaktif pada subtema bersyukur atas keberagaman Efektif digunakan pada kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Untuk Mengetahui Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT berupa *power point* interaktif pada subtema bersyukur atas keberagaman kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang.
- 2) Untuk mengetahui media pembelajaran berbasis ICT berupa *power point* interaktif pada subtema bersyukur atas keberagaman layak digunakan pada kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang.

- 3) Untuk mengetahui media pembelajaran berbasis ICT berupa *power point* interaktif pada subtema bersyukur atas keberagaman Efektif digunakan pada kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka mengharapkan hasil yang dapat memberikan manfaat bagi kemajuan pembelajaran PKn di masa yang akan datang.

Manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis

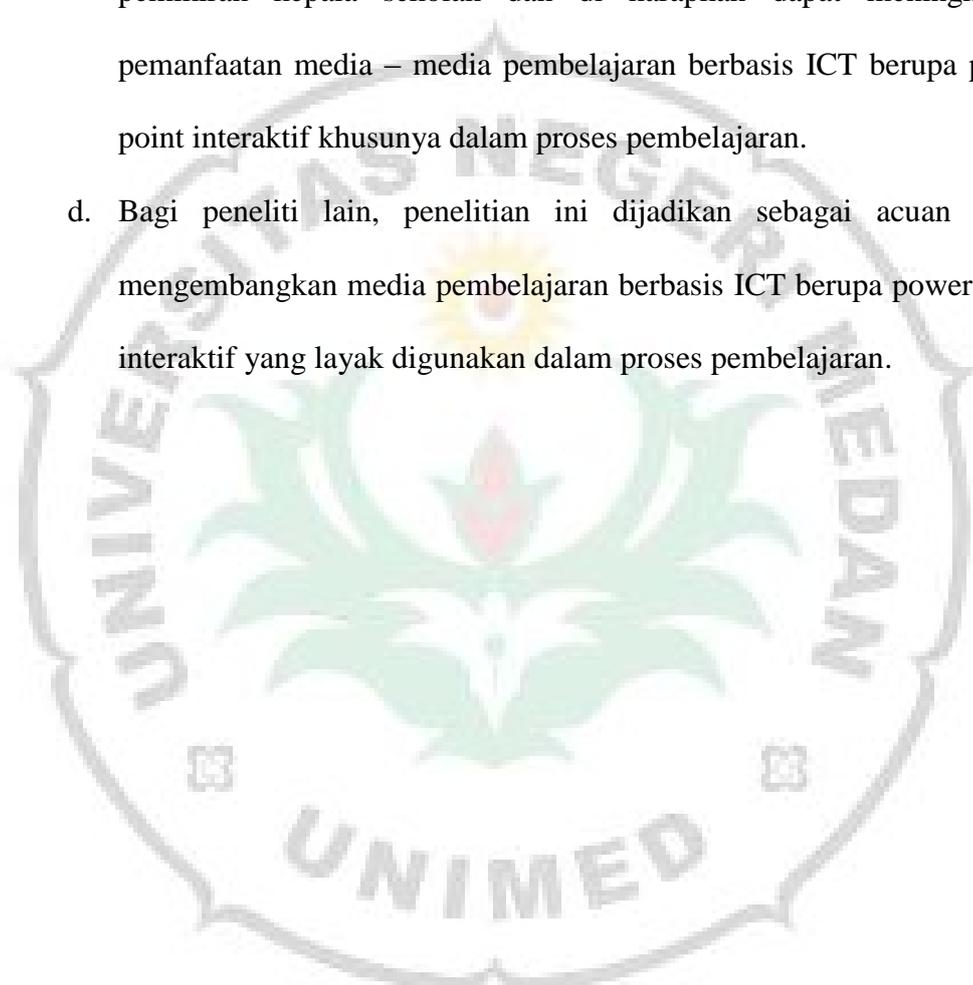
Sebagai sumbangan pemikiran ilmiah dalam memajukan pendidikan, khususnya di tingkat satuan pendidikan Sekolah Dasar (SD) dengan cara mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT berupa *power poin* interaktif. Sebagai acuan pembelajaran yang inovatif dalam perkembangan dan pembelajaran anak di kelas.

- 2) Manfaat praktis

Manfaat praktis yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagi guru, penelitian ini di harapkan dapat memberikan masukan serta informasi bagi guru, khususnya di kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang agar dapat mengembangkan dan menggunakan media yang kreatif, menarik, dan mudah pelaksanaannya.
- b. Bagi siswa, penelitian ini di harapkan dapat memberikan pengalaman yang baru dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 106161 Laut Dendang dan akan berdampak baik pada hasil belajar.

- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran kepala sekolah dan di harapkan dapat meningkatkan pemanfaatan media – media pembelajaran berbasis ICT berupa power point interaktif khususnya dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi peneliti lain, penelitian ini dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT berupa power point interaktif yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY