

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini meliputi sembilan hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki sistem pendidikan yang beragam dan terus berkembang, dengan fokus pada peningkatan kualitas dan aksesibilitas bagi seluruh lapisan masyarakat. Semakin baik perkembangan pendidikannya, maka semakin tinggi kualitas sumber daya manusia dari suatu negara. Hal ini sangat memerlukan perhatian yang khusus melihat pentingnya peran pendidikan. Pendidikan merupakan interaksi antara pendidik dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Syahfira dkk., 2021). Pendidikan menjadi hal yang sangat penting dalam upaya menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi diri baik secara jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat (Rahman dkk., 2022). Hal tersebut diperkuat dengan adanya tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang- Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 dituliskan bahwa

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dengan demikian, hasil belajar siswa menjadi indikator utama dalam menilai efektivitas sistem pendidikan yang diterapkan. Sehingga upaya untuk memaksimalkan hasil belajar siswa menjadi perhatian utama dalam proses pembelajaran (Suyuti dkk., 2023). Untuk mengetahui keberhasilan yang dicapai siswa dalam memahami pembelajaran dapat dilakukan dengan suatu pengukuran atau penilaian hasil belajar yang harus berdasarkan patokan atau kriteria yang telah ditentukan yaitu dengan menggunakan standar nasional.

Standar nasional yang biasanya digunakan dalam mengukur hasil belajar yakni PAP (Penilaian Acuan Patokan). PAP merupakan suatu penilaian yang menunjukkan batas kemampuan siswa dalam mencapai kriteria kemampuan atau keberhasilan dalam proses pembelajaran yang telah ditentukan. Hal ini dapat dilihat pada pedoman PAP seperti yang disajikan dalam Tabel 1.1

Tabel 1.1
PAP dengan Skala 5 (Lima)
Sumber:(Agung, 2022)

Presentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
0-30	0	E	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel 1.1 PAP dengan skala 5 (lima) siswa dinyatakan lulus apabila memiliki minimal penguasaan 80-89 dengan predikat baik (Agung, 2022). Menurut BSKAP (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan), Kemendikbudristek, siswa dinyatakan mencapai nilai ketuntasan pembelajaran apabila memiliki penguasaan 86%. Maka dari itu diharapkan siswa mampu mencapai hasil belajar minimal 80% pada penguasaan kompetensi pengetahuan

dengan predikat baik. Hal ini sejalan juga dengan permasalahan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 27 Pemecutan.

Berdasarkan pencatatan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 27 Pemecutan, ditemukan permasalahan mengenai hasil belajar siswa yang tergolong rendah terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban Warga Negara. Diketahui, dari 22 siswa kelas IV SD Negeri 27 Pemecutan, 12 siswa atau setara dengan 55% memperoleh nilai dengan predikat cukup yakni, rentangan nilai kurang dari 80. Kemudian 9 siswa atau setara dengan 41 % yang memperoleh nilai dengan predikat kurang yakni, rentangan nilai kurang dari 64. Serta 1 siswa atau setara dengan 5% memperoleh nilai dengan predikat sangat kurang yakni, rentangan nilai kurang dari 30. Perolehan persentase ini didapat dari jumlah siswa yang memperoleh nilai dengan predikat baik, cukup, kurang dan sangat kurang, bagi jumlah seluruh siswa, kali 100% .

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 27 Pemecutan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban Warga Negara belum optimal. Maka terjadi kesenjangan antara harapan siswa agar mampu mendapatkan hasil belajar pada predikat sangat baik yakni, rentangan nilai 90-100 dengan kenyataan bahwa nilai rata-rata siswa kelas IV SD Negeri 27 Pemecutan yakni 63,5. Sehingga hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 27 Pemecutan termasuk ke dalam kategori kurang/rendah. Penyebab terjadinya kesenjangan tersebut dapat terjadi karena dua faktor yakni faktor yang berasal dalam diri (internal) seperti kurangnya minat dan motivasi saat belajar dan faktor dari luar diri (eksternal) seperti metode/strategi pembelajaran yang konvensional serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri 27 Pemecutan bersama dengan wali kelas yaitu Ibu Anak Agung Sagung Widiyantari Astuti S.Pd rendahnya hasil belajar disebabkan oleh kurangnya strategi yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dilihat dari penggunaan metode pembelajaran yang konvensional yaitu dengan metode ceramah, penggunaan media pembelajaran yang masih berpatokan dengan buku serta kurangnya pemanfaatan teknologi karena keterbatasan guru dalam menguasai teknologi. Siswa cenderung merasa cepat bosan, tidak fokus, dan mudah mengantuk sehingga dapat menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi Hak dan Kewajiban Warga Negara menjadi kurang maksimal. Hak merupakan suatu hal yang dimiliki atau didapatkan oleh warga negara sedangkan kewajiban merupakan segala sesuatu yang harus dilakukan atau dikerjakan oleh warga negara dengan bertanggung jawab sesuai dengan aturan yang berlaku (Pujiyanti et al., 2024). Setiap individu wajib memahami setiap hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang telah diatur dalam pasal 27 hingga 34 UUD 1945. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat oleh guru juga dapat menjaga kualitas pembelajaran tetap terjaga meskipun dengan segala keterbatasan (Bayu dkk., 2022). Oleh karena itu agar siswa kelas IV SD Negeri 27 Pemecutan dapat memahami dengan baik materi Hak dan Kewajiban Warga Negara diperlukan adanya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga mampu memberikan dampak yang maksimal dalam proses pembelajaran. Selain itu inovasi terhadap media pembelajaran diyakini mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Agetania, 2022).

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan

pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Ibrahim dkk., 2023). Dalam penggunaan media pembelajaran haruslah dilakukan penyesuaian terhadap gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Media pembelajaran terbagi atas beberapa jenis sesuai dengan gaya belajar siswa antara lain, media audio, visual dan audio visual. Di era digital dan modern saat ini sudah tersedia banyak pilihan terkait media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya yaitu media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

Powerpoint merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk membantu memudahkan pengguna dalam menyusun materi dengan sistematis dan menarik yang digunakan untuk presentasi, pengajaran dan pembuatan animasi (Dewi & Manuaba, 2021). *Powerpoint* interaktif merupakan slide interaktif yang berisi materi sehingga dapat dimanfaatkan penggunaannya untuk mendapatkan informasi (Titin & Kurnia, 2022). *Powerpoint* dapat dijadikan media pembelajaran yang interaktif karena fasilitas yang terdapat dalam *powerpoint* tersebut mendukung adanya interaksi antar siswa, guru dan media pembelajaran. Biasanya *powerpoint* interaktif dilengkapi dengan fitur-fitur tombol navigasi, kuis, *games*, audio dan animasi yang memungkinkan penggunaannya berinteraksi langsung dengan materi. Hal ini juga dapat menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta dapat memfasilitasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Aplikasi perancangan media pembelajaran *powerpoint* saat ini sudah sangat beragam, salah satunya seperti *canva*. *Canva* merupakan program jasa desain grafis digunakan secara *online* yang dirancang untuk membantu dalam membuat desain apapun dan dapat mempublikasikannya dimana saja (Nurhosen dkk., 2024). Penggunaannya yang mudah serta tersedianya berbagai rancangan desain yang beragam

memudahkan setiap penggunanya memanfaatkan aplikasi ini khususnya bagi tenaga pendidik (Indrayani dkk., 2024).

Berdasarkan permasalahan siswa kelas IV SD Negeri 27 Pemecutan yang dominan memiliki gaya belajar audio visual maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Hal ini menjadi fondasi dalam pembuatan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *powerpoint* berbantuan aplikasi *canva* yang diberi nama BeLeGuNal (Belajar Lewat Lagu Nasional). Pada media ini disertai dengan unsur lagu nasional yaitu lagu “Bangun Pemuda Pemudi”. Unsur lagu nasional pada media ini diimplementasikan melalui lirik dan penggunaan *background*. Lirik yang terkandung pada lagu “Bangun Pemuda Pemudi” dikaitkan dengan materi Hak dan Kewajiban Warga Negara pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini menjadi pengalaman baru bagi siswa dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan baik dan maksimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tersebut.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mulyanto & Mustadi (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif secara keseluruhan layak untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian Rahma & Saputra (2023) juga menyatakan bahwa media *powerpoint* interaktif secara keseluruhan dinyatakan layak dan telah divalidasi oleh beberapa ahli. Serta didukung juga oleh penelitian Sari dkk. (2025) dengan kategori sangat layak. Bahan pembelajaran interaktif *powerpoint* yang dibuat menjadi efisien dan dapat menjadi bahan ajar yang menyenangkan dan praktis. Berdasarkan hasil beberapa penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

powerpoint secara keseluruhan dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validasi dari para ahli serta dukungan hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini tidak hanya efisien, tetapi juga mampu menjadi bahan ajar yang menyenangkan dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan *Powerpoint* Interaktif BeLeGuNal untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Hak dan Kewajiban Warga Negara di Kelas IV SD”. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan bisa menjadi pilihan bagi guru dalam menyampaikan materi Hak dan Kewajiban Warga negara dengan lebih menarik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat diajukan pada penelitian ini, yakni:

- 1) Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 27 Pemecutan tergolong dalam predikat kurang/rendah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban Warga Negara, ditunjukkan dengan nilai rata-rata siswa yakni 63,8.
- 2) Metode pembelajaran yang masih konvensional yaitu menggunakan metode ceramah.
- 3) Tidak adanya media pembelajaran atau sumber belajar yang variatif yakni hanya berpatokan dengan buku pendamping yang disediakan sekolah sebagai acuan pembelajaran.
- 4) Adanya keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran karena kurang menguasai teknologi.

- 5) Siswa yang cepat bosan, tidak fokus dan mudah mengantuk sehingga materi sering terlewatkan dan proses pembelajaran tidak berjalan secara maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, perlu dilakukan pembatasan masalah terhadap penelitian ini. Pembatasan masalah pada penelitian ini hanya difokuskan terhadap belum dikembangkannya media pembelajaran *powerpoint* interaktif BeLeGuNal pada materi Hak dan Kewajiban Warga Negara di kelas IV SD Negeri 27 Pemecutan yang mampu memfasilitasi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan pada penelitian ini, sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media *powerpoint* interaktif BeLeGuNal untuk meningkatkan hasil belajar pada materi hak dan kewajiban warga negara di kelas IV SD?
- 2) Bagaimanakah validitas media *powerpoint* interaktif BeLeGuNal untuk meningkatkan hasil belajar pada materi hak dan kewajiban warga negara di kelas IV SD?
- 3) Bagaimanakah kelayakan media *powerpoint* interaktif BeLeGuNal untuk meningkatkan hasil belajar pada materi hak dan kewajiban warga negara di kelas IV SD?

- 4) Bagaimanakah efektivitas media *powerpoint* interaktif BeLeGuNal untuk meningkatkan hasil belajar pada materi hak dan kewajiban warga negara di kelas IV SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan pengembangan pada penelitian ini, sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media *powerpoint* interaktif BeLeGuNal untuk meningkatkan hasil belajar pada materi hak dan kewajiban warga negara di kelas IV SD.
- 2) Untuk mengetahui validitas media *powerpoint* interaktif BeLeGuNal untuk meningkatkan hasil belajar pada materi hak dan kewajiban warga negara di kelas IV SD.
- 3) Untuk mengetahui kelayakan media *powerpoint* interaktif BeLeGuNal untuk meningkatkan hasil belajar pada materi hak dan kewajiban warga negara di kelas IV SD.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media *powerpoint* interaktif BeLeGuNal untuk meningkatkan hasil belajar pada materi hak dan kewajiban warga negara di kelas IV SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian pengembangan ini dapat dimanfaatkan untuk memperluas wawasan, memperdalam pemahaman konsep, serta memperkaya landasan teori dalam pengembangan media *powerpoint* interaktif yang bersifat kreatif dan inovatif, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila.

1.6.2 Manfaat Praktis

Dalam penerapannya penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1) Bagi Siswa

Pengembangan media *powerpoint* interaktif BeLeGuNal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi hak dan kewajiban warga negara di kelas IV diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media ini juga bertujuan menyampaikan materi secara bermakna serta menjadi sarana efektif dalam menanamkan nilai-nilai kewarganegaraan sejak dini.

2) Bagi Guru

Penggunaan media *powerpoint* interaktif BeLeGuNal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV dapat membantu guru dalam menyampaikan materi hak dan kewajiban warga negara secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar refleksi bagi pihak sekolah dalam menetapkan kebijakan strategis untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif.

Selain itu hal ini juga dapat mendorong terciptanya inovasi pembelajaran yang mengangkat nilai-nilai kebangsaan secara kreatif.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi atau acuan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media *powerpoint* interaktif serupa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya yang mengangkat materi hak dan kewajiban warga negara dengan pendekatan interaktif dan kontekstual.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran elektronik yang dikemas dalam bentuk *powerpoint* interaktif berbantuan lagu nasional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban warga negara di kelas IV. Media pembelajaran ini berfungsi sebagai fasilitas pendukung dalam kegiatan proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan antusias dan semangat siswa agar lebih mudah memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas. Adapun spesifikasi produk pengembangan media BeLeGuNal sebagai berikut:

- 1) Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media elektronik yang dikemas dalam bentuk *powerpoint* interaktif berbantuan lagu nasional pada materi hak dan kewajiban warga negara di kelas IV SD.
- 2) Produk *powerpoint* interaktif BeLeGuNal dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai media dalam proses kegiatan pembelajaran.
- 3) Media *powerpoint* interaktif BeLeGuNal yang dihasilkan dibuat dengan menggunakan aplikasi *canva*.

- 4) Materi yang disampaikan pada media *powerpoint* BeLeGuNal adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban Warga Negara kelas IV.
- 5) Pembuatan *powerpoint* ini menggunakan teknik *hyperlink*.
- 6) Media ini terdiri atas beberapa sub menu yakni kompetensi, materi, lagu nasional, kuis, penugasan dan profil pengembang.
- 7) Media ini berisi implementasi lagu nasional yakni lagu “Bangun Pemuda Pemudi” terhadap materi hak dan kewajiban warga negara.
- 8) Media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan dapat diakses melalui ponsel, laptop, komputer dan disebarakan melalui link.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pada penelitian pengembangan media BeLeGuNal pada materi Hak dan Kewajiban Warga Negara di kelas IV SD yaitu sebagai berikut.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Pada proses pengembangan media BeLeGuNal ini didasari pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Media BeLeGuNal pada materi hak dan kewajiban warga negara di kelas IV SD mampu meningkatkan antusias dan semangat siswa dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga siswa mudah mengerti dan paham terhadap materi yang disampaikan serta dapat meningkatkan hasil belajar secara maksimal.

- 2) Media BeLeGuNal dapat digunakan oleh guru ketika mengajar dikelas dengan menampilkan *powerpoint* melalui proyektor, serta *powerpoint* ini memiliki akses yang mudah dijangkau oleh siswa apabila ingin mengulas kembali pelajaran dirumah melalui perangkat yang dimiliki dengan mengakses link yang diberikan.
- 3) Melalui penggunaan media BeLeGuNal, siswa dapat mengetahui lagu nasional Bangun Pemuda Pemudi serta makna lirik lagu yang berkaitan dengan materi hak dan kewajiban warga negara.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Pengembangan ini didasarkan pada analisis kebutuhan di kelas IV SD Negeri 27 Pemecutan, sehingga media yang dikembangkan harus menyesuaikan dengan kondisi lapangan.
- 2) Pengembangan media BeLeGuNal ini hanya terbatas pada materi Hak dan Kewajiban Warga Negara mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga untuk mengembangkan pada topik lain memerlukan penyesuaian.
- 3) Hanya menggunakan lagu nasional Bangun Pemuda Pemudi karena merupakan lagu yang mencerminkan hak dan kewajiban warga negara.

1.9 Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman penafsiran terhadap istilah-istilah yang dipergunakan, oleh karena perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau menyempurnakan produk yang akan diuji keefektivitasan

produknya. Prosesnya meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengujian di lapangan, dan revisi. Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE.

- 2) Model ADDIE merupakan kerangka kerja yang digunakan untuk mengembangkan dan merancang program pembelajaran. Model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).
- 3) Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi proses belajar mengajar.
- 4) *Powerpoint* interaktif merupakan suatu bentuk media berbantuan teknologi yang dapat digolongkan sebagai media semi gerak. Media ini mampu memberikan bantuan dalam memahami materi pembelajaran kepada siswa melalui kemampuannya untuk menampilkan slide yang mengandung elemen visual, video dan audio sehingga mendukung adanya interaksi antara siswa, guru dan media.
- 5) BeLeGuNal merupakan singkatan dari Belajar Lewat Lagu Nasional. Media ini berbentuk *powerpoint* interaktif berbantuan aplikasi *canva* yang dikemas dengan unsur lagu nasional yaitu lagu Bangun Pemuda Pemudi dalam pembelajaran mengenai materi hak dan kewajiban warga negara.
- 6) Hak merupakan sesuatu yang harus kita dapatkan, sedangkan kewajiban merupakan sesuatu yang harus kita lakukan. Keseimbangan antara hak dan kewajiban sangat penting untuk menjaga keharmonian dan keadilan dalam masyarakat.
- 7) Hasil belajar merupakan kemampuan atau perubahan perilaku yang dicapai setelah mengikuti proses belajar mengajar.