

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat dan semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang sudah disediakan oleh sekolah. Pendidik sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana tetapi merupakan keseharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Di samping itu, pendidik juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakan.

Kemampuan pemahaman merupakan suatu kemampuan seseorang yang telah mampu mengartikan, menerjemahkan, dan menyampaikan sesuatu yang telah seseorang pelajari dengan benar dan mampu dipahami dengan baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pemahaman merupakan proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan. Sedangkan menurut Benyamin S. Bloom, pemahaman

merupakan kemampuan untuk menginterpretasi atau mengulang informasi dengan menggunakan bahasa sendiri.¹

Dalam proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting yakni metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan metode mengajar tentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran.² Media mempunyai arti penting karena dalam kegiatan pembelajaran ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai penunjang. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan menggunakan media.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu. Disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran, dan menyajikan berbagai informasi.³

¹ Budi Murtiyasa And Nur Karina Putri Muslikhah Sari, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Bilangan Berdasarkan Taksonomi Bloom," *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, No. 3 (September 22, 2022).

² Syahvira Indah Puspita And Meilia Kumala Sari, "Media Dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Pai," *Journal Of International Multidisciplinary Research* 2, No. 5 (May 15, 2024).

³ Rospala Hanisah Yukti Sari, "Penyuluhan Penggunaan Media Pembelajaran Calistung Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, No. 3 (April 1, 2024): 58–65, <https://doi.org/10.47776/Praxis.V2i3.1020>.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang penting dalam proses belajar mengajar yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada siswa berupa alat, orang maupun bahan ajar. Selain itu, media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan siswa agar lebih efektif. Oleh karena itu, maka penggunaan media pembelajaran dapat merangsang siswa untuk belajar.⁴

Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkritkan dengan kehadiran media. Dengan demikian siswa lebih mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.

Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan dan kemajuan siswa. Dari sinilah guru dituntut untuk dapat menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.⁵

PowerPoint adalah salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan karena kemampuannya untuk menggabungkan elemen visual, teks, dan audio yang dapat memperkuat penyampaian materi.

⁴ Lei He And Jian He, "The Revolution Of Communication Media And Its Impact On Education," *Open Journal Of Social Sciences* 03, No. 08 (2015): 123–27, <https://doi.org/10.4236/jss.2015.38014>.

⁵ Shane R. Jimerson And Aaron D. Haddock, "Understanding The Importance Of Teachers In Facilitating Student Success: Contemporary Science, Practice, And Policy.," *School Psychology Quarterly* 30, No. 4 (December 2015): 488–93, <https://doi.org/10.1037/spq0000134>.

Namun, di beberapa konteks pembelajaran, penggunaan PowerPoint sebagai media pengajaran masih belum optimal. Hal ini berdampak pada terbatasnya variasi metode pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, terutama materi yang membutuhkan visualisasi konsep-konsep abstrak.

Keterbatasan penggunaan *PowerPoint* sering kali disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya waktu yang tersedia untuk merancang presentasi yang interaktif, serta minimnya perhatian terhadap potensi media ini sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, fasilitas dan perangkat teknologi yang tersedia di lingkungan pembelajaran kadang belum mendukung penggunaan PowerPoint secara maksimal. Situasi ini membuat beberapa materi pembelajaran hanya disampaikan melalui metode konvensional yang kurang melibatkan visualisasi menarik.

Akibatnya, siswa sering kali merasa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, terutama ketika dihadapkan pada materi yang kompleks. Oleh karena itu, perlu adanya inisiatif bersama untuk meningkatkan pemanfaatan *PowerPoint* dalam pembelajaran guna mendukung pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas hasil belajar mereka.

Selain itu, kurangnya pemahaman siswa juga dapat disebabkan oleh minimnya stimulasi kognitif selama proses pembelajaran. Materi

yang disampaikan secara monoton atau tanpa elemen visual sering kali membuat siswa sulit memusatkan perhatian, sehingga mereka kehilangan minat untuk mempelajari materi lebih lanjut. Sebaliknya, penggunaan media seperti *PowerPoint* yang dirancang secara menarik dapat memicu rasa ingin tahu siswa dan membantu mereka memproses informasi secara lebih efektif. Dengan demikian, upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa perlu difokuskan pada pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Permasalahan belajar dari siswa itu sendiri terjadi dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa tidak merasa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan siswa tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru.⁶

Pada penyampaian pelajaran Pendidikan Pancasila, seorang peserta didik butuh proses belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, tapi tetap serius dan mereka dapat menyerap apa yang disampaikan oleh seorang pendidik. Sehingga mereka bisa bebas mengeluarkan ide-ide dan gagasan tanpa harus merasa takut

⁶ Bukurie Lila, "Factors That Hinders Student's Motivation – A Case Study Of Albania," *European Scientific Journal, Esj* 12, No. 16 (June 28, 2016): 237, <https://doi.org/10.19044/Esj.2016.V12n16p237>.

disalahkan. Siswa berani untuk menanyakan materi apa yang belum mereka pahami, sehingga siswa merasa memiliki peran aktif dalam proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar sering kali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman peserta didik sehari-hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan oleh guru dan sulit dipahami oleh peserta didik.

Selama ini metode pembelajaran Pendidikan Pancasila cenderung monoton dan hanya berupa ceramah, sehingga membuat siswa bosan, malas dan kurang interaktif dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga minat siswa untuk belajar Pendidikan Pancasila cenderung menurun. Bila minat saja sudah menurun maka sulit diharapkan untuk memperoleh hasil belajar yang diharapkan.

SDN Cipocok Jaya 1 merupakan salah satu sekolah yang dalam pelajaran PKN jarang menggunakan media. Hal ini dikarenakan guru tidak terbiasa menggunakan media berbasis teknologi, sehingga tidak mampu memanfaatkan media berbasis teknologi.

Menurut Wibowo, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang bertujuan

menyampaikan pesan yakni materi ajar secara lebih baik dan sempurna yang mampu menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa.⁷

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar banyak sekali, begitu juga dalam pelajaran Pendidikan Pancasila juga dapat menggunakan media pembelajaran untuk memudahkan guru dan siswa dalam belajar. Salah satu media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah media *powerpoint*. Media tersebut mempunyai karakteristik tersendiri, sehingga dapat memudahkan dalam mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan dapat meningkatkan kualitas belajar.

Powerpoint merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan *relative* murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data. *Powerpoint* adalah salah satu media yang diunggulkan mampu meningkatkan hasil belajar yang bersifat multimedia, yaitu gabungan dari berbagai unsur media seperti teks, gambar, animasi, video.

⁷ Hilda Rosinta, Eko Wahyu Wibowo, And Oman Farhurohman, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan Mi/Sd* 3, No. 1 (February 27, 2023): 13–24, <https://doi.org/10.35878/Guru.V3i1.593>.

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter bangsa yang berlandaskan nilai-nilai luhur Pancasila. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, materi Pendidikan Pancasila menjadi dasar bagi siswa untuk memahami nilai-nilai seperti keadilan, persatuan, dan tanggung jawab. Namun, tantangan dalam pembelajaran ini sering kali terletak pada metode dan media yang digunakan guru. Salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah *PowerPoint*, yang memiliki keunggulan dalam menyampaikan materi secara visual dan interaktif.

Penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III sekolah dasar diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. Media ini memungkinkan guru untuk menyampaikan informasi dengan lebih terstruktur dan menarik melalui kombinasi teks, gambar, dan animasi.

Seiring dengan berbagai permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, maka upaya-upaya untuk melakukan inovasi pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan menarik, yaitu dengan menggunakan media yang sesuai, salah satunya yaitu menggunakan media *powerpoint*. Diharapkan dengan

menggunakan *powerpoint* ini efektifitas pelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkat.⁸

Dengan demikian dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran *powerpoint* dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan baik Pendidikan Pancasila maupun lainnya. Akan tetapi kendala atau hambatan yakni seperti kesediaan media pembelajaran itu sendiri.

Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap kemampuan pemahaman pada pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahannya dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media berbasis *powerpoint* pada kelas III Sekolah Dasar.
2. Kurangnya pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap kemampuan pemahaman siswa pada materi norma terhadap siswa kelas III Sekolah Dasar.

⁸ Chandra Anugrah Putra And M. Sumardy, "Factor Analysis Of Student Learning Difficulties Using Powerpoint Media," *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, No. 1 (December 29, 2023): 96–98, <https://doi.org/10.33084/Tunas.V9i1.6596>.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti memberi batasan permasalahan dari penelitian yang akan di lakukan. Yaitu pengaruh penggunaan media pembelajaran *powerpoint* terhadap kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III. Peneliti ingin mengetahui Pengaruh penggunaan media pembelajaran *powerpoint* terhadap kemampuan pemahaman siswa pada materi Pendidikan Pancasila.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas, maka perlu adanya suatu rumusan masalah yang akan memberikan arah pada penelitian ini. Adapun rumusan masalah sebagai berikut: Apakah ada pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap kemampuan pemahaman siswa kelas III sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap kemampuan pemahaman siswa kelas III sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah antara lain:

1. Manfaat Teoritis, yaitu meningkatkan kemampuan pemahaman terutama yang berkaitan dengan isu-isu yang diangkat oleh penelitian ini.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa, dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.
 - b. Bagi Guru, dengan adanya media ini, manfaat bagi guru yaitu media ini bisa dijadikan sebagai salah satu pilihan dalam memilih media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
 - c. Bagi Sekolah, dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan dan juga membantu tercapainya hasil belajar yang diharapkan sekolah.

G. Sistematika Penulisan

Adapun penyusunan skripsi ini peneliti menggunakan sistematika penulisan sesuai dengan aturan yang berlaku, di antaranya sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN yang berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN TEORI berisikan deskripsi teori, kajian penelitian, yang relevan, dan kerangka berpikir.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN bab ini berisikan tentang menguraikan jenis penelitian, prosedur penelitian, jenis dan sumber data, validator serta subjek uji coba, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN bab ini berisikan prosedur, proses, teknik, dan menyajikan hasil penelitian berupa analisis data dan hasil pengujian kelayakan sesuai dengan metode dan teknik analisis yang digunakan.

BAB V : PENUTUP bab ini berisikan kesimpulan dari semua pembahasan skripsi berdasarkan analisis yang telah dilakukan serta saran-saran yang akan disampaikan kepada obyek penelitian dan juga bagi penelitian selanjutnya.