

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; dan (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menurut Wahab dan Sapriya (2011:317) meliputi aspek-aspek persatuan dan kesatuan bangsa, norma, hukum dan peraturan, hak asasi manusia, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, pancasila, dan globalisasi.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas (2007:25) tentang kajian kebijakan kurikulum mata pelajaran PKn menunjukkan bahwa kreativitas dan inovasi pembelajaran yang dilaksanakan guru masih kurang, khususnya dalam mencari sumber, memilih dan mengorganisasikan materi sesuai tuntutan Kompetensi Dasar. Selain itu, terbatasnya sarana penunjang yang tersedia dan sumber buku yang ada di sekolah juga mempengaruhi guru dalam mengembangkan metode dan media. Untuk itu guru dituntut lebih profesional dalam menciptakan suasana belajar yang menunjang proses pembelajaran serta berupaya melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Permasalahan pembelajaran PKn yang dikemukakan oleh Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas merupakan gambaran umum permasalahan pembelajaran PKn yang terjadi pada jenjang sekolah dasar di Indonesia, salah satunya di SDN 4 Telaga Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo. Berdasarkan observasi di SDN 4 Telaga Kabupaten Gorontalo, peneliti menemukan beberapa permasalahan pembelajaran PKn yaitu kegiatan pembelajaran kurang mengaktifkan siswa dan kurang mengoptimalkan penggunaan media yang inovatif. Permasalahan juga terjadi pada siswa yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat, kurangnya aktivitas siswa dalam diskusi sehingga kurang melibatkan diri dalam diskusi kelompok, kurangnya ketertarikan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga kurang memperhatikan penjelasan guru, dan siswa cepat merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran PKn. Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Observasi tanggal 10 September 2015.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada guru, yakni guru kurang memanfaatkan media yang menarik dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 4 Telaga Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo, oleh sebab itu, kualitas pembelajaran PKn belum maksimal. Hal tersebut bisa dilihat dari motivasi belajar siswa yang masih kurang pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Hal ini berdasarkan dokumentasi siswa tanggal 10 September 2015. Untuk itu, guru kelas V menetapkan solusi alternatif untuk memecahkan masalah tersebut, yaitu melalui pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis *microsoft powerpoint*. *Powerpoint* merupakan *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multimedia yang terdiri dari beberapa unsur, yaitu *slide*, teks, gambar, bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia Daryanto, (2010:145). Media *powerpoint* mampu menggabungkan semua unsur seperti teks, animasi, gambar, grafik dan suara menjadi satu kesatuan penyajian sehingga mengakomodasi sesuai modalitas siswa. Arsa, (2007:6). Melalui media tersebut, kegiatan pembelajaran lebih menarik, materi pembelajaran dapat dirancang, baik

dari sisi pengorganisasian materi maupun cara penyajiannya sehingga siswa menjadi lebih aktif di kelas dan kualitas pembelajaran PKn dapat meningkat.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang digunakan adalah *Microsoft Power Point*. Kumala (2004:71) mengatakan *Microsoft Power Point* merupakan salah satu aplikasi milik *Microsoft* disamping *Microsoft Word* dan *Microsoft Exel* yang telah di kenal banyak orang. Ketiga aplikasi ini lazim disebut *Microsoft Office*. Pada dasarnya, aplikasi *Microsoft Power Point* berfungsi untuk membantu *user* dalam menyajikan persentasi. Melalui penggunaan media *Microsoft Power Point* dalam pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKn. Namun apakah pada kelas V SDN 4 Telaga Kabupaten Gorontalo pembelajaran PKn juga sama ?

Hal inilah yang membuat peneliti mengkaji tentang **“Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Powerpoint* Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas V SDN 4 Telaga Kabupaten Gorontalo”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn
2. Guru kurang mengoptimalkan penggunaan media yang inovatif
3. Kurangnya aktifan siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat
4. Kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn
5. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran PKn

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yakni bagaimanakah pemanfaatan media pembelajaran berbasis *microsoft powerpoint* pada mata pelajaran PKn di kelas V SDN 4 Telaga Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media pembelajaran berbasis *microsoft powerpoint* pada mata pelajaran PKn di kelas V SDN 4 Telaga Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak. Adapun manfaat yang ingin dicapai yaitu:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya peningkatan kualitas pembelajaran PKn

1.5.1 Manfaat Praktis

a. Siswa

Untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PKn.

b. Guru

Sebagai sumbangan pikiran yang dijadikan acuan oleh semua pihak yang ada di sekolah terutama guru yang mengajar disekolah tersebut.

c. Sekolah

Sebagai masukan yang berharga bagi pihak sekolah dalam menjalankan proses ataupun pengembangan pembelajaran PKn dan upaya referensi terhadap proses pembelajaran PKn.

d. Peneliti

Hasil ini dijadikan acuan untuk penelitian yang selanjutnya.