

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan (proses) belajar mengajar. Terdapat dua komponen penting dalam mata pelajaran yaitu pengajar (guru) dan siswa. Tugas dan tanggung jawab paling utama guru atau pendidik ialah mengelola pembelajaran secara lebih efektif, dinamis, efisien dan positif, yang ditandai dengan kesadaran dan partisipasi aktif antara kedua mata pelajaran tersebut. Guru adalah inisiator awal dan mentor, sedangkan siswa berpengalaman dan berperan aktif dalam perolehan perubahan diri dalam proses pengajaran. Pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah guru. Guru merupakan komponen pembelajaran yang memegang peran paling penting, karena keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh guru dalam melaksanakan tugasnya menyampaikan materi kepada siswa. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sangat bergantung pada kelancaran komunikasi dengan siswa. Kurangnya komunikasi akan berdampak pada pesan dari materi yang disampaikan oleh guru.²

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

² Ahmad Rohani, Media Pengajaran, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hal. 25

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³

Telah diketahui bahwa karakteristik anak usia sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah diantaranya senang bermain senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Berdasarkan pengamatan di lapangan guru selalu menggunakan metode ceramah serta jarang memanfaatkan media yang ada di sekolah. Hal ini disebabkan guru kesulitan dalam menggunakan media baik karena kurang terampil maupun keterbatasan waktu. Kondisi seperti ini membuat motivasi peserta didik kurang maksimal karena suasana hati dan emosionalnya tidak kondusif sehingga mengakibatkan proses pembelajaran terasa membosankan. Saat ini yang banyak terjadi adalah para pendidik hanya berusaha agar suatu materi dapat dituntaskan dengan cepat karena keterbatasan waktu tanpa memperhatikan kondisi peserta didik.⁴

Pada mata pelajaran pendidikan pancasila masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Khususnya di kelas III, hal tersebut dapat terlihat ketika guru menjelaskan masih ada siswa yang bercanda dengan teman bermain sendiri, mengganggu temannya dan berusaha menarik perhatian anggota kelas lain baik melalui perkataan maupun tingkah laku. Jika hal ini

³ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

⁴ Hasil observasi lapangan di kelas III MI Hidayatul Mubtadiin Wates, pada hari Jum'at, 25 Oktober 2024

dibiarkan terus- menerus akan membuat aktivitas belajar menjadi lebih berat dan melelahkan baik untuk peserta didik maupun para pendidik.⁵

Sangat dibutuhkan kesadaran para pendidik akan pentingnya meningkatkan motivasi pada peserta didik agar mereka dapat menangkap dan memahami pembelajaran. Mengenai motivasi itu sendiri ada yang muncul dengan sendirinya dalam peserta didik ada juga motivasi yang dapat diupayakan dari luar dirinya. Dalam hal ini pendidik memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi kepada peserta didik untuk menunjang kelancarannya proses pembelajaran.

Banyak hal yang diupayakan oleh pendidik sebagai fasilitator pembelajaran dalam menumbuhkan dan meningkatkan motivasi para peserta didik dalam belajar. Mulai dari berusaha meningkatkan kemampuan pedagogisnya atau mengkondisikan suasana belajar yang nyaman dan tidak membosankan sehingga mengoptimalkan pemanfaatan berbagai sarana dan media pembelajaran salah satu media pembelajaran. Pengajar harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti pengantar atau perantara.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi untuk memperjelas maksud dari pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih

⁵ Hasil observasi lapangan di kelas III MI Hidayatul Mubtadiin Wates, pada hari Jum'at, 25 Oktober 2024

baik. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan PowerPoint (PPT) Interaktif. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan merupakan peluang untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas hasil dan proses pendidikan. Salah satu media berbasis IT yang menarik dan inovatif adalah media PowerPoint. Powerpoint adalah media presentasi yang berasal dari perangkat lunak komputer (berbasis komputer). Media Powerpoint sangat efektif bila digunakan di dalam kelas.

Mengutip pada artikel Dewi & Manuaba Microsoft Powerpoint adalah perangkat lunak yang membantu mengatur materi dengan mudah dan efektif selama presentasi. Microsoft Powerpoint juga sangat mudah digunakan oleh semua orang, sehingga banyak digunakan untuk presentasi, pengajaran dan pembuatan animasi. PowerPoint (PPT) interaktif adalah jenis presentasi yang dirancang untuk melibatkan audiens secara aktif.⁶

Media tersebut dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah untuk memperingan peserta didik dalam proses kegiatan belajar yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dalam menyajikan materi sangat beragam. Tersebab hal itu penulis menggunakan PowerPoint (PPT) Interaktif dalam penelitian ini, yaitu media yang menggabungkan gambar dan audio komputer dengan aplikasi presentasi Power Point dan video yang dilihat melalui liquid crystal display (LCD). Diharapkan dukungan ini akan membantu siswa mengeksplorasi materi mereka sendiri. Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin

⁶ Dewi, N. L. P. S. dan Manuaba, I. B. S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 5(1), hlm. 4.

melakukan penelitian tentang penerapan PPT Interaktif dalam pembelajaran pendidikan pancasila, dengan judul yang penulis ajukan untuk penelitian ini adalah “Analisis penggunaan PPT Interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas III MI Hidayatul Mubtadiin Wates”

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian konteks di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan penggunaan Power Point Interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III MI Hidayatul Mubtadiin Wates, Sumbergempol?
2. Bagaimana pemanfaatan Power Point Interaktif pada pembelajaran pendidikan pancasila dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol ?
3. Bagaimana hambatan dan solusi dalam pemanfaatan media pembelajaran Power Point Interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan penggunaan media Power Point Interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III MI Hidayatul Mubtadiin Wates, Sumbergempol.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan atau pemanfaatan media Power Point Interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III MI Hidayatul Mubtadiin Wates, Sumbergempol.
3. Mengidentifikasi hambatan yang dihadapi serta solusi yang diterapkan dalam pemanfaatan media Power Point Interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III MI Hidayatul Mubtadiin Wates, Sumbergempol.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat diharapkan dapat memberikan solusi mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual Power Point Interaktif sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberi manfaat yang besar bagi peneliti dalam hal mengetahui dan memahami Analisa penggunaan media audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas III MI Hidayatul Mubtadiin Wates. Serta

diharapkan dapat menambahkan wawasan ilmu pengetahuan agar saat terjun langsung menjadi guru sudah mempunyai bekal yang akan diberikan kepada peserta didik.

b. Bagi Guru

Sebagai modal dalam mendesain kegiatan belajar mengajar dalam memberikan secara langsung kepada siswa untuk dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi pada siswa. Penelitian ini dapat menjadi solusi atas berbagai permasalahan pembelajaran yang dihadapi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar secara optimal.

c. Bagi Peserta Didik

Dengan dilaksanakannya penelitian akan sangat membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar dengan adanya tindakan yang baru dari guru akan memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar mampu berpikir kreatif sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

E. Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya penafsiran yang kurang tepat dalam pembahasan, peneliti perlu menjelaskan sejumlah istilah kunci yang berkaitan langsung dengan judul penelitian, antara lain sebagai berikut:

1. Analisis

Berdasarkan Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer yang disusun oleh Peter Salim & Yenni Salim, analisis diartikan sebagai suatu bentuk

penyelidikan terhadap peristiwa, tindakan, atau karya tertentu dengan tujuan memperoleh fakta-fakta yang akurat, seperti asal-usul, sebab, atau alasan yang mendasarinya. Dalam konteks penelitian ini, analisis dimaknai sebagai proses menelaah secara sistematis penggunaan media PowerPoint Interaktif dalam pembelajaran, guna mengetahui sejauh mana media tersebut berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. PPT Interaktif

PowerPoint interaktif merupakan media presentasi yang dirancang secara dinamis dan menarik, berisi materi pembelajaran yang disusun dalam bentuk slide yang dilengkapi dengan fitur interaktif seperti tombol navigasi, animasi, maupun kuis.⁷ Teori konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan tidak sekadar ditransfer dari guru ke siswa, melainkan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang bermakna.⁸ Media ini memungkinkan peserta didik memperoleh informasi dan pemahaman secara lebih mudah dan menyenangkan. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, guru diharapkan mampu memanfaatkan PowerPoint interaktif sebagai sarana untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan partisipatif.

⁷ Titin Titin dan Irma Kurnia, "Studi Literatur: Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA," *EduBiologia: Biological Science and Education Journal* 2, no. 1 (2022): 1–6.

⁸ Suparno, P. (1997). *Filsafat konstruktivisme dalam pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius, hlm. 12–16.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri peserta didik yang menimbulkan semangat untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan sungguh-sungguh.⁹ Menurut Abraham Maslow, motivasi merupakan bentuk kebutuhan yang mendorong individu untuk bertindak.¹⁰ Misalnya, keinginan untuk makan muncul karena adanya kebutuhan fisiologis, demikian pula dorongan untuk belajar bisa timbul karena adanya kebutuhan untuk meraih nilai tinggi agar dapat bersaing dengan orang lain. Belajar yang optimal dapat terjadi jika kebutuhan dasar seperti rasa aman, kasih sayang, penghargaan, hingga aktualisasi diri terpenuhi. Dengan demikian, motivasi belajar bukan sekadar dorongan instan, tetapi merupakan bagian dari pemenuhan kebutuhan yang bertingkat. Dalam konteks penelitian ini, motivasi belajar merujuk pada usaha internal peserta didik untuk terus terlibat aktif dalam proses pembelajaran sebagai wujud pemenuhan kebutuhan psikologis dan aktualisasi diri.

4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara kepada peserta didik. Pendidikan Pancasila adalah dasar utama yang harus dimiliki setiap warga negara, karena nilai-nilai yang terkandung di dalamnya menjadi pedoman dalam berperilaku secara

⁹ Budi Haryanto Diandaru, "Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di MTs Negeri 2 Kota Semarang," *Jurnal Pendidikan Widyatama* 20, no. 2 (2023): 185–196.

¹⁰ A. H. Maslow, *Motivasi dan Kepribadian: Teori Motivasi dengan Ancangan Hirarki Kebutuhan Manusia*, terj. PT. Pustaka Binaman Pressindo (Jakarta: 1984), hlm. 35.

bertanggung jawab dan beretika di tengah Masyarakat.¹¹ Dalam penelitian ini, Pendidikan Pancasila menjadi fokus utama pembelajaran yang dikembangkan dengan pendekatan media PowerPoint interaktif guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III di MI Hidayatul Mubtadiin Wates.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam proposal penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu bagian awal dan isi. Pada bagian awal meliputi Halaman Sampul, Halaman Judul, dan Daftar Isi. Pada bagian inti meliputi 10 bagian yaitu 1) Konteks Penelitian 2) Fokus Penelitian, 3) Tujuan Penelitian, 4) Manfaat Penelitian, 5) Penelitian Terdahulu, 6) Penegasan Istilah, 7) Sistematika Pembahasan, 8), Metode Penelitian, 9) Kajian Pustaka, dan 10) Daftar Pustaka.

¹¹ A. F. A. Misdiantoro dan U. Hasanah, "Developing Cover Song-Based Multimedia to Support Pancasila Education in Primary Schools," *The Elementary Journal* 3, no. 1 (2025): 31–44.