BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai didalam masyarakat dan kebudayaan. Menurut Hasbullah (2017:1), dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau *paedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Selanjutnya, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.

Pada masa sekarang ini tanpa adanya pendidikan, seseorang tidak akan mencapai tingkat kehidupan yang lebih tinggi karena pada dasarnya untuk mencari sebuah pekerjaan yang layak serta gaji yang sesuai mutlak diperlukannya ijazah. Sedangkan ijazah didapat melalui sebuah pendidikan. Selain untuk memperoleh suatu pekerjaan yang layak, pendidikan juga berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, membentuk kepribadian, serta membuat seseorang dapat membedakan mana hal yang baik dan mana hal yang tidak baik untuk dilakukan sehingga dapat menjadikan individu tersebut pribadi yang lebih baik lagi dari sebelumnya.

Pendidikan dan budaya ada bersamaan dan saling memajukan, makin banyak orang menerima pendidikan makin berbudaya orang

tersebut dan makin tinggi kebudayaan makin tinggi pula pendidikan atau cara mendidiknya. Anak manusia akan menjadi manusia hanya bila ia menerima pendidikan. Oleh sebab itu, untuk membuat anak manusia menjadi manusia mutlak diperlukannya pendidikan.

Menurut Mulyasa (2017:4), pendidikan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa, dan merupakan wahana dalam menerjemahkan pesan-pesan kontribusi serta sarana dalam membangun watak bangsa (*Nation Character Building*). Masyarakat yang cerdas akan memberi nuansa kehidupan yang cerdas pula, dan secara progresif akan membentuk kemandirian. Masyarakat bangsa yang demikian merupakan investasi besar untuk berjuang keluar dari krisis dan menghadapi dunia global. Pendidikan merupakan bagian penting dalam proses pembangunan nasional yang ikut serta dalam menentukan pertumbuhan ekonomi suatu negara. Pendidikan juga merupakan sebuah investasi dalam pengembangan sumber daya manusia, dimana peningkatan kecakapan dan kemampuan diyakini dapat menjadi faktor pendukung upaya manusia dalam mengurangi kehidupan yang penuh dengan ketidakpastian dan selalu dihantui oleh krisis dalam berbagai bidang kehidupan.

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari peran aktif seseorang yang disebut sebagai guru. Dimana seorang guru merupakan agen perubahan pola pikir, tingkah laku, dan sikap dari peserta didik itu sendiri. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk memiliki berbagai keterampilan dalam

memanajemen kelas untuk mewujudkan tujuan dari pembelajaran. Danim (2016:190), mengemukakan bahwa konsep manajemen kelas mencakup segala hal yaitu guru harus merangsang keterlibatan dan kerjasama siswa didalam keseluruhan aktivitas kelas dan menata lingkungan kerja menjadi produktif bagi proses pendidikan dan pembelajaran.

Selain tidak lepas dari peran seorang guru pendidikan juga merupakan sesuatu yang terjadi secara dinamis, dimana pendidikan menuntut selalu adanya perbaikan yang terjadi secara terus menerus. Oleh karena itu, pendidikan perlu diperbaharui secara terus menerus untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Di dalam pendidikan terdapat upaya pengajaran yang dinamakan belajar mengajar. Belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang berbeda, namun belajar mengajar mempunyai hubungan yang sangat erat dan keduanya saling mempengaruhi antara satu dengan yang lainnya.

Peran guru pada era revolusi 4.0 tidak tergantikan. Oleh sebab itu, diperlukan guru yang profesional yang mampu memanfaatkan kemajuan teknologi informasi yang cepat. Guru harus bisa memanfaatkan kemajuan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Menurut Hamalik (2014:45) menyatakan bahwa belajar mengandung pengertian terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku, misalnya pemuasan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara lebih lengkap. Hamalik (2014:58) mengemukakan bahwa mengajar juga merupakan sebuah aktivitas mengorganisasi atau mengatur

lingkungan sebaik-baiknya sehingga menciptakan kesempatan bagi anak untuk melakukan proses belajar secara efektif. Perubahan dari tingkah laku, pemikiran dan sikap pada peserta didik menjadi tolak ukur keberhasilan dari sebuah penyelenggaraan pendidikan.

Guru di era pendidikan 4.0 harus meningkatkan keterampilan agar menghasilkan lulusan yang siap menghadapi industri (Lubis, 2019:72). Oleh sebab itu, guru dituntut untuk memiliki berbagai kemampuan sebagai guru yang profesional dalam bidangnya. Kemampuan yang dimaksudkan disini ialah dimulai dari kemampuan mengajarnya, penguasaan terhadap materi yang diajarkan pemilihan model atau metode dalam penyampaian materi pembelajaran, serta kemampuannya dalam menyediakan bahan ajar atau media pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai benda, teknologi, program, aplikasi, serta alat-alat lainnya yang ada di sekitar lingkungannya.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat berpengaruh terhadap proses pembelajaran di SD dan berpengaruh juga terhadap materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak, anak yang duduk di bangku sekolah dasar lebih tertarik pada hal-hal yang didalamnya terdapat permainan, warna-warna yang menarik, suara, serta gambar animasi yang lucu dan menarik. Dengan demikian peserta didik akan lebih mudah untuk menghafal dan mengingat suatu bentuk atau tulisan dengan warna yang menarik serta dalam bentuk dan tampilan yang berbeda, tidak hanya

mendengar dari penjelasan guru semata namun mereka juga dapat melihat secara langsung dalam bentuk gambar yang disertai penjelasan sehingga pembelajaran akan terasa sangat menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan memerlukan sebuah media dalam penyampaian materi ajar berupa media yang dapat menampilkan permainan, warna-warna yang menarik, suara, serta gambar animasi yang lucu dan menarik. Salah satu media yang dapat digunakan ialah *Powerpoint*. Namun masih banyak guru-guru yang mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Powerpoint*. Seperti yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri 7 Pelaik, dimana guru-guru diwajibkan untuk menggunakan *Powerpoint* dalam proses pembelajaran minimal 3 kali dalam seminggu untuk mengatasi anak-anak yang sering merasa bosan, tidak mau mendengarkan penjelasan guru dan sibuk main sendiri saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan dengan surat edaran dari kepala sekolah yang menyatakan bahwa guru-guru wajib menggunakan *Powerpoint* minimal 3 kali dalam satu minggu. Namun, masih ada seorang guru yang mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Powerpoint*.

Berdasarkan pra observasi yang dilakukan pada hari Jumat, 19 Februari 2021 dengan guru wali kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Pelaik Kecamatan Kayan Hilir Kabupaten Sintang, memperlihatkan bahwa penggunaan *Powerpoint* sebagai media pembelajaran dikatakan sulit untuk digunakan karena guru mengalami kesulitan dalam membuat media

pembelajaran menggunakan *Powerpoint*. Salah satu kesulitan yang dialami oleh guru kelas V adalah kesulitan untuk memasukkan media-media berupa gambar-gambar yang menarik. Selain melakukan observasi, Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru wali kelas V mengenai kesulitannya dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Powerpoint*. Bapak Boni Vonsius selaku guru wali kelas V mengatakan bahwa:

“Saya sudah pernah menggunakan *Powerpoint* sebagai media pembelajaran, namun saya mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Powerpoint* tersebut. Sebenarnya peserta didik lebih mudah mengerti dan menerima penjelasan materi yang saya sampaikan, serta mereka terlihat lebih aktif dari pada menggunakan media hanya sebatas buku cetak.

Hasil pra observasi dan wawancara yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa kesulitan itu muncul karena dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor penyebab kesulitan guru kelas V dalam penggunaan *Powerpoint* sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 7 Pellaik Kecamatan Kayan Hilir Kabupaten Sintang diantaranya ialah keterbatasan sarana dan prasarana, kurangnya penguasaan guru terhadap aplikasi *Powerpoint*, serta guru menganggap bahwa proses pembelajaran menggunakan *Powerpoint* hanya bisa dilakukan di sekolah saja. Agar kesulitan membuat media pembelajaran menggunakan *Powerpoint* yang dialami oleh guru tidak bersifat menetap dan terjadi dalam jangka waktu yang lama, maka guru sangat dianjurkan untuk melatih keterampilan serta mengenali faktor-faktor yang menjadi

penghambat dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Powerpoint*.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul “ Analisis Kesulitan Guru Kelas V dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Powerpoint* di Sekolah Dasar Negeri 7 Pelaik Kecamatan Kayan Hilir Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2021/2022”.

B. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah analisis kesulitan guru kelas V dalam membuat media pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* di Sekolah Dasar Negeri 7 Pelaik Kecamatan Kayan Hilir Kabupaten Sintang yang akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kemampuan guru dalam merancang *Microsoft Powerpoint* sebagai media pembelajaran?
2. Apa yang menjadi faktor penyebab kesulitan guru kelas V dalam membuat media pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* di Sekolah Dasar Negeri 7 Pelaik Kecamatan Kayan Hilir Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2021/2022?
3. Apa upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kesulitan guru kelas V dalam membuat media pembelajaran berbasis *Microsoft*

Powerpoint di Sekolah Dasar Negeri 7 Pelaik Kecamatan Kayan Hilir Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2021/2022?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan kemampuan guru dalam merancang *Microsoft Powerpoint* sebagai media pembelajaran.
2. Mendeskripsikan faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan guru kelas V dalam membuat media pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* di Sekolah Dasar Negeri 7 Pelaik Kecamatan Kayan Hilir Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2021/2022.
3. Mendeskripsikan upaya-upaya apa saja yang dapat dilakukan untuk mengatasi kesulitan guru kelas V dalam membuat media pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* di Sekolah dasar Negeri 7 Pelaik Kecamatan Kayan Hilir Kabupaten Sintang Tahun Ajaran 2021/2022.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat teoritis dan manfaat praktis, dimana manfaat teoritis dan manfaat praktis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan referensi bagi mahasiswa ataupun akademisi serta pihak-pihak yang terlibat dalam bidang ilmu pendidikan untuk semakin meningkatkan

kualitas pendidikan, kualitas media pembelajaran serta kualitas siswa dalam proses belajar mengajar serta dapat meningkatkan mutu ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan dan penelitian secara ilmiah.

- b. Memberikan sumbangan pemikiran serta pemahaman khususnya yang berkaitan dengan Membuat Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Powerpoint* di Sekolah Dasar Negeri 7 Pelaik Kecamatan Kayan Hilir Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2021/2022.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wacana baru tentang bagaimana mengatasi kesulitan dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Microsoft Powerpoint*.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan pengetahuan tentang kesulitan membuat media pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint*.

- b. Bagi Guru

Manfaat Penelitian ini bagi guru yaitu penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru kelas dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai perkembangan kognitif dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint* sebagai media pembelajaran.

- c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan dalam rangka meningkatkan respon siswa terhadap materi pembelajaran.

d. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi perpustakaan dan dapat dijadikan pedoman bagi mahasiswa mahasiswi untuk meningkatkan mutu pengembangan ilmu pengetahuan serta untuk menyusun sebuah karya ilmiah.

F. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah kesulitan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis *Microsoft Powerpoint* adalah sebagai berikut:

1. Kesulitan Guru

Kesulitan berasal dari kata dasar yaitu sulit, yang artinya merupakan suatu keadaan yang sulit atau susah untuk dilakukan. Kesulitan menggunakan *Powerpoint* sebagai media pembelajaran merupakan suatu kondisi dimana seseorang mengalami kesulitan dalam menggunakan *Powerpoint* sebagai media pembelajaran.

2. *Microsoft Powerpoint*

Powerpoint atau biasa kita kenal dengan *Microsoft Powerpoint* merupakan bagian dari Microsoft office. *Microsoft Powerpoint* adalah suatu software yang ada pada sebuah PC (Personal komputer) yang digunakan untuk merancang dan

mempresentasikan suatu materi dalam bentuk slide. *Powerpoint* digunakan untuk keperluan presentasi guna untuk memudahkan pemaparan sebuah materi.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang, pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat mendorong siswa agar lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran.