

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bagian penting dari proses pembangunan bangsa Indonesia karena menjadi wadah yang dapat membantu peserta didik mengembangkan potensi diri mereka sendiri melalui proses pembelajaran yang terarah. Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tercantum tujuan pendidikan nasional yakni membentuk warga negara yang percaya dan taat terhadap perintah Tuhan Yang Maha Esa, beretika, sehat, berakal, terampil, kreatif, tidak terikat siapa pun, demokratis, dan bertanggung jawab. Sehingga melalui pendidikan seseorang mampu meningkatkan taraf hidupnya dan tercipta sumber daya manusia berkualitas tinggi.

Pendidikan diartikan sebagai suatu prosedur dinamis yang menyesuaikan tuntutan kemajuan zaman. Kemajuan zaman mengharuskan manusia terbiasa memanfaatkan teknologi di kehidupan sehari-hari, tidak terkecuali pada ranah pendidikan. Hal ini tentu menjadi tantangan bagi pendidik agar dapat semaksimal mungkin memanfaatkan teknologi. Sehingga sudah sewajarnya saat proses pembelajaran pendidik menggunakan teknologi.

Pembelajaran akan berlangsung dengan baik bilamana pendidik menggunakan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Wulandari dkk. (2023, h. 3929) bahwa media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menyederhanakan penyampaian materi pelajaran supaya bisa diterima peserta didik lebih mudah. Penggunaan media pembelajaran mampu menumbuhkan hasrat belajar,

memperjelas informasi yang disampaikan, dan memusatkan perhatian peserta didik agar terfokus pada pembelajaran yang berlangsung. Sehingga saat proses pembelajaran, penggunaan media dinilai penting.

Dari hasil observasi terhadap pendidik pada hari Senin, 27 Mei 2024 di kelas V-B SD Negeri 101884 Limau Manis terlihat penggunaan media pembelajaran saat mengajar sudah dilakukan oleh pendidik. Media yang digunakan pendidik saat mengajar adalah media gambar sederhana. Namun, hal ini belum menjadikan proses pembelajaran berpusat pada peserta didik karena pendidik lebih banyak menjelaskan materi pelajaran. Terlihat peserta didik terkendala menyelesaikan tugas yang diberikan karena belum memahami materi pelajaran.

Salsabila dan Agustian (2021, h. 130) mengatakan bahwa teknologi diciptakan dengan harapan dapat menuntaskan segala hambatan yang terjadi di kehidupan manusia. Kehadiran teknologi perlu diartikan sebagai usaha menaikkan tingkat keberhasilan dan kedayagunaan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dinilai mampu membentuk hubungan secara kolaboratif dan berdampak pada kemudahan peserta didik mengerti apa yang dipelajari. Maka dari itu peran teknologi dalam pembelajaran tidak bisa diabaikan.

Dari hasil wawancara pada hari Kamis, 25 Januari 2024 dengan guru wali kelas V-B SD Negeri 101884 Limau Manis yang bernama Ibu Sukiyah, S.Pd diketahui bahwa sekolah ini menyediakan proyektor LCD. Namun, ketersediaan fasilitas ini kurang dimanfaatkan pendidik dengan maksimal. Selama mengajar, pendidik biasanya hanya memanfaatkan media gambar atau yang ada di sekolah saja, belum pernah digunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Di Indonesia saat ini berlaku kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka ini

dianggap sebagai usaha Kemendikbud dalam menyempurnakan mutu pendidikan di Indonesia. Kurikulum Merdeka tidak terlepas dari inovasi berbagai materi dalam mata pelajarannya. Adanya mata pelajaran IPAS yakni peleburan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang merupakan salah satu inovasi kurikulum merdeka pada jenjang Sekolah Dasar.

Pembelajaran dianggap berhasil jika nilai peserta didik memuaskan. Berikut ini disajikan nilai UAS mata pelajaran IPAS Kelas V-B SD Negeri 101884 Limau Manis pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Nilai UAS IPAS Kelas V-B SDN 101884 Limau Manis

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	70-100	Tuntas	9	37,5%
2	0-69	Belum Tuntas	15	62,5%
Jumlah			24	100%

Sumber: (SD Negeri 101884 Limau Manis)

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, dapat dilihat bahwa sebanyak 62,5% peserta didik belum tuntas pada Ujian Akhir Semester mata pelajaran IPAS, dimana persentasenya lebih tinggi daripada persentase peserta didik yang tuntas atau sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang hanya 37,5%. Rendahnya nilai hasil belajar ini perlu menjadi perhatian pendidik agar kualitas pembelajaran dapat lebih ditingkatkan.

Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan cara melakukan inovasi pada komponen pembelajaran. Media menjadi satu di antara berbagai komponen yang berperan pada proses pembelajaran. Sehingga, media perlu dilakukan inovasi secara tepat guna keberhasilan suatu pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi bisa menjadi satu di antara inovasi yang dapat dipilih.

Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai media yang mampu menyatukan teks, audio, gambar, video, dan animasi dalam penyajian materinya sehingga memfokuskan pandangan dan meningkatkan hasrat belajar. Media pembelajaran interaktif bisa menghadirkan suasana dan pengalaman belajar yang berbeda. Media pembelajaran interaktif bisa dibuat melalui *software*, salah satunya *lectora inspire*. Sehubungan dengan penggunaan *software* ini, ketersediaan fasilitas pendukung turut menjadi bahan pertimbangan. Dengan ketersediaan ini, peneliti dapat mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi di sekolah penelitian.

Lectora inspire adalah sebuah *software* atau alat pembuat *e-learning* yang bisa dipelajari dan digunakan dengan mudah. Hal ini dikarenakan pemahaman akan bahasa pemrograman (*coding*) tidak menjadi masalah jika ingin menggunakan *software* ini. Pendidik dapat menggunakan *template* *lectora inspire* yang cukup lengkap sehingga pembuatan media pembelajaran interaktif jadi lebih mudah, cepat, dan sederhana. Mendukung hal itu, Pentianasari dkk. (2023, h. 512) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Lectora Inspire* Pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar” telah membuktikan bahwa *software* *lectora inspire* mampu menciptakan media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif diterapkan pada pembelajaran IPAS di SD.

Dari pemaparan permasalahan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 101884 Limau Manis T.A. 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berkenaan dengan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi masalah

penelitian ini sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi belum pernah digunakan pada kegiatan pembelajaran
2. Kegiatan pembelajaran di kelas masih berfokus pada pendidik, bukan pada peserta didik

1.3 Batasan Masalah

Berkenaan dengan identifikasi masalah di atas dan menimbang keluasan ruang lingkup materi serta keterbatasan peneliti, peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPAS bab 7 topik B “Kondisi Perekonomian di Daerahku” di Kelas V-B SD Negeri 101884 Limau Manis T.A. 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berkenaan dengan identifikasi masalah di atas, peneliti merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPAS bab 7 topik B Kondisi Perekonomian di Daerahku pada peserta didik kelas V-B SDN 101884 Limau Manis T.A. 2023/2024?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPAS bab 7 topik B Kondisi Perekonomian di Daerahku pada peserta didik kelas V-B SDN 101884 Limau Manis T.A. 2023/2024?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPAS bab 7 topik B Kondisi Perekonomian di Daerahku pada peserta didik kelas V-B SDN 101884 Limau Manis T.A. 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berkenaan dengan rumusan masalah di atas, peneliti menetapkan tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPAS bab 7 topik B Kondisi Perekonomian di Daerahku pada peserta didik kelas V-B SDN 101884 Limau Manis T.A. 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPAS bab 7 topik B Kondisi Perekonomian di Daerahku pada peserta didik kelas V-B SDN 101884 Limau Manis T.A. 2023/2024.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPAS bab 7 topik B Kondisi Perekonomian di Daerahku pada peserta didik kelas V-B SDN 101884 Limau Manis T.A. 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat, baik secara teoritis dan praktis yang dipaparkan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan masukan dan referensi untuk peneliti lain berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* bisa membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran IPAS.

b. Bagi Pendidik

Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* bisa menambah referensi pendidik untuk menyajikan materi secara menarik guna mencapai tujuan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* bisa menambah referensi pihak sekolah untuk menggunakan media ini guna mendukung proses pembelajaran yang efektif.