

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sebagai salah satu elemen dalam pengembangan sumber daya manusia terus diperbaharui dan di inovasi dari berbagai sisi sesuai dengan kebutuhan dan kemajuan zaman. Keberadaan pendidikan yang sangat krusial ini telah diakui dan memiliki legitimasi yang sangat kokoh seperti yang tercantum dalam UUD 1945 pasal 31 ayat (1) yang berbunyi: “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Setelah itu pada ayat (3) Disampaikan pernyataan yang menyebutkan : “Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa diatu dengan undang-undang.

Pembelajaran sebagai sistem merupakan suatu aktivitas belaajr-mengajar dengan elemen-elemen yang saling mempengaruhi satu sama lain. Suatu proses pada kehidupan disebut belajar, proses pembelajaran adalah proses yang mengaitkan pendidikan dan anggota ajar dalam hal merubah anggota ajar mulai, pengetahuan, kreatifitas dan lain-lain. Peserta didik diharapkan supaya individu akan kompeten, berguna untuk dirinya, masyarakat serta juga negara melalui proses pembelajaran (Hidayati, 2022, h. 2).

Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, jadi pendidik harus dapat memanfaatkannya dengan bijak dan bertanggung jawab agar dapat meningkatkan sumber daya manusia. Kualitas sumber daya individu berkualitas menentukan kemajuan suatu negara pada mengelola seluruh sumber daya alam yang ada sehingga menimbulkan kesejahteraan bagi negara.

Peranan alat belajar berpengaruh pada kegiatan belajar mengajar sebab akan mempermudah Ketrampilan belajar siswa mengenai bahan ajar yang disampaikan. Hal inilah menyusul dasar dituntutnya seorang guru agar menciptakan cara serta alat belajar untuk dapat memotivasi perhatian peserta didik, supaya pendidik wajib mempunyai kompetensi mengenai bermacam cara serta alat pembelajaran untuk dipakai. Terdapat keadaan bias mempengaruhi dan ikut serta untuk tercapainya kesimpulan pembelajaran antara lain yaitu kegunaan alat pada proses belajar serta mengajar (Ambarwati, 2022, h. 21).

Pembelajaran dilaksanakan untuk menciptakan suasana atau memberikan layanan agar siswa dapat belajar. Dalam proses pengajaran, diperlukan suatu alat bantu untuk memberhasilakn pengajaran yang mendukung, dalam kegiatan belajar mengajar, media memiliki peran yang signifikan karena memungkinkan komunikasi antar pengajar dan siwa terjalin secara optimal. Selain itu, siwa akan merasa lebih senang dalam mengikut pembelajaran, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami materi pengajaran. Pemanfaatn media pembelajaran disusun secara kreatif, inovatif, menarik, dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar dapat mencapai sasaran pembelajaran (Waliyul dkk., 2024, h. 6311).

Pada masa saat ini, pendidik dituntut agar mampu memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis digital. Para pengajar didorong dalam memanfaatkan teknologi dalam menciptakan sumber daya pendidikan. Memanfaatkan media digital, yang menawan dan pragmatis, berpotensi menambah partisipasi mereka. Oleh sebab itu, para pengajar memerlukan ketrampilan untuk teknologi agar dapat meningkatkan pemahaman dengan cara yang efektif sejalan dengan perkembangan zaman (Rozi, 2023, h. 132).

Media pembelajaran adalah alat pembelajaran yang digunakan oleh pengajar agar memudahkan proses belajar mengajar di Sekolah. Pemanfaatan media dapat memperdalam pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan. Di samping itu, alat bantu pembelajaran diharapkan bisa memberikan pengalaman yang nyata kepada siswa. Supriyono (2018, h. 47) mengatakan bahwa siswa sekolah dasar cenderung masih berpikir abstrak. Keberadaan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar, maka materi ajar yang bersifat abstrak bisa di visualisasikan menjadi bentuk nyata dan peserta didik mampu melihat langsung peristiwa-peristiwa yang terjadi disekitarnya.

Berdasarkan observasi awal di kelas IV SDN 115480 Panca Bakti, peneliti menemukan berbagai permasalahan antara lain: “(1) Kegiatan pengajaran masih menerapkan metode ceramah akibatnya siswa menjadi jenuh saat proses pembelajaran; (2) Proses pembelajaran hanya mengandalkan pemaparan gambar menggunakan papan tulis dan buku bacaan untuk peserta didik; (3) Belum terdapat pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* sebagai tuntutan kemajuan teknologi pada proses pembelajaran; dan (4) Peserta didik memiliki semangat belajar yang rendah pada proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik yang menurun karena tidak adanya inovasi media pembelajaran”. Proses pembelajaran di kelas juga tidak mendukung peserta didik untuk menumbuhkan daya berpikirnya seperti hanya mengerjakan tugas yang diberikan selama proses pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan isu-isu yang sudah disebutkan, maka pada proses pengajaran diperlukan adanya inovasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Era digital saat ini mengajarkan siswa tentang

teknologi memiliki alasan yang penting mengenai keterampilan masa depan dan memotivasi peserta didik supaya ingin baik serta mengikuti perkembangan. Salah satu solusi yang dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 115480 Panca Bakti dengan harapan nantinya dapat meningkatkan capaian belajar siswa.

**Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 115480 Panca Bakti**

No	Nilai	Kriteria	Jumlah siswa
1.	$\geq 70$	Tuntas	4
2.	$\leq 70$	Belum Tuntas	5
<b>Jumlah</b>			<b>9</b>

Media pembelajaran *Ispring Suite* merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mencakup berbagai elemen, seperti audio, visual, dan kombinasi keduanya. Perangkat ini terintegrasi dengan *Powerpoint* dan bisa bekerja sama dengan beberapa perangkat lunak tambahan, memungkinkan media yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran yang diciptakan oleh aplikasi *Ispring Suite* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, membuat siswa bisa lebih fokus dalam suasana yang kondusif dan gampang memahami materi pembelajaran (Ramadhani dkk., 2019, h. 27-28).

Media pembelajaran yang berbasis *Ispring Suite* sangat sesuai untuk diterapkan di Sekolah Dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Carenina dan rekan-rekan (2022) yang bertajuk “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan *Ispring Suite* 10 Pada Materi Aritmatika Sosial.” Penelitian ini membuktikan bahwa telah dikembangkan media pembelajaran interaktif matematika dalam bentuk aplikasi bernama

Meimas, yang dinyatakan layak dan praktis. Aplikasi Meimas telah memenuhi kriteria kelayakan dengan penilaian dari ahli materi mencapai 84%, yang termasuk dalam kategori valid dan layak dengan beberapa revisi kecil. Selain itu, kriteria kepraktisan juga telah terpenuhi, dengan penilaian dari guru mencapai 90% dalam kategori Sangat Praktis, dan penilaian dari siswa dalam uji terbatas mencapai 90,99%, yang juga termasuk dalam kategori Sangat Praktis.

Penelitian yang dilakukan oleh Larassaty dan tim (2022) dengan judul “Pengembangan Media Berbasis Android menggunakan Aplikasi *Ispring Suite* untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD” menunjukkan bahwa media berbasis android yang didukung oleh *Ispring Suite* pada materi volume bangun ruang dinyatakan valid berdasarkan penilaian dari para ahli dalam tiga aspek kelayakan, kelayakan materi memperoleh validitas 0,90, kelayakan bahasa juga 0,90 dan kelayakan kegrafisan mencapai 0,87. Temuan ini mengindikasikan bahwa media berbasis Android yang menggunakan *Ispring Suite* adalah layak dan mendapatkan respons yang sangat positif.

Peningkatan kualitas pendidikan pengajar adalah penunjang utama yang paling berpengaruh dalam menentukan mutu pendidikan. Oleh sebab itu, pada era perkembangan teknologi yang semakin berkembang, sangat dibutuhkan guru yang memiliki kompetensi mendukung kegiatan belajar mengajar agar efektif untuk peserta didik. Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Ispring Suite* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 115480 Panca Bakti”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan mengenai latar belakang masalah yang telah disampaikan, identifikasi masalah dalam penelitian ini meliputi:

- 1 Proses pembelajaran masih menerapkan metode ceramah sehingga peserta didik terjadi jenuh saat proses pembelajaran.
- 2 Proses pembelajaran hanya mengandalkan pemaparan gambar menggunakan papan tulis dan buku bacaan untuk peserta didik.
- 3 Belum terdapat pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* dalam peran tuntutan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran.
- 4 Peserta didik memiliki semangat belajar yang rendah dalam proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap prestasi dan hasil belajar peserta didik yang menurun karena tidak adanya inovasi media pembelajaran.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini diuraikan mengenai kelayakan, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pola Hidup Gotong Royong. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini yaitu peneliti memfokuskan pada “Pengembangan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pola Hidup Gotong Royong kelas IV SDN 115480 Panca Bakti T.A 2024/2025”.

## 1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 115480 Panca Bakti?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 115480 Panca Bakti?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 115480 Panca Bakti?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang telah disusun, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 115480 Panca Bakti.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 115480 Panca Bakti.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 115480 Panca Bakti.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan menjadi sumber dan sumbangan referensi serta memperluas wawasan maupun keterampilan guru dalam

mengembangkan alat bantu pembelajaran berbasis *Ispring Suite* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY