

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, 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, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan merupakan bagian terpenting yang tak terpisahkan dan selalu hadir dalam kehidupan manusia. Karena itu, perlu dilakukan pendidikan yang semaksimal mungkin agar sesuai dengan tujuan, sehingga dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilihat dari keberhasilan proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila memenuhi standar proses yang ditetapkan dalam peraturan pemerintah. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk mengembangkan kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Permendikbud No. 22, 2016, h. 1).

Pembelajaran di era 4.0 ini menjadi penting karena dapat memberikan kemudahan bagi para pengajar dan para pembelajar sehingga mereka bisa mengembangkan materi dan cara belajar secara interaktif (Kamal, 2020, h. 9).

Dalam dunia pendidikan, bahkan hingga abad 21, teknologi selalu dilihat sebagai tanda perubahan dan inovasi dalam pendidikan (Veni, 2022, h. 148). Perkembangan tersebut juga telah mengubah pandangan manusia dalam mencari dan mendapatkan informasi menjadi semakin mudah. Hal ini menuntut pendidik untuk merencanakan dan menghasilkan ide-ide baru yang lebih baik untuk kedepannya. Salah satu alat yang dapat digunakan guru untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa tentang apa yang diajarkan adalah dengan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi atau *Information and Communication Technology (ICT)*.

*ICT* memiliki potensi untuk memainkan peran yang semakin penting dalam pendidikan, baik di kelas, administrasi atau kegiatan lainnya. Ada potensi besar bagi guru dan siswa untuk menggunakan keunggulan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Untuk lebih memperkuat latar belakang masalah penulis juga melakukan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 7-9 Februari 2022 di SD Negeri 101771 Tembung. Penulis menemukan bahwa guru kurang efektif dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *ICT*. Penulis mengamati bahwa sebagian besar guru menyampaikan materi pembelajaran hanya dengan memanfaatkan bahan ajar seperti buku paket dan LKS tanpa menggunakan media penunjang. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang bersemangat dalam belajar dan pembelajaran juga bersifat monoton karena guru belum maksimal menggunakan media pembelajaran khususnya berbasis *ICT*, sehingga interaksi antara peserta didik dan guru menjadi berkurang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penulis menemukan bahwa penggunaan media berbasis *ICT* masih sangat rendah di SD Negeri 101771 Tembung. Sekolah ini sudah memiliki fasilitas seperti infocus, laptop dan speaker, namun sarana dan prasarana yang ada belum sepenuhnya dimanfaatkan. Sementara itu, Romi (2018, h. 3020) menyatakan pembelajaran berbasis teknologi dapat menambah pemahaman sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pembelajaran berbasis teknologi memiliki pengaruh yang besar terhadap minat, motivasi maupun hasil belajar siswa dibanding dengan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Russel (2011, h. 14) yang menyimpulkan bahwa teknologi bisa sangat membantu dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi di SD Negeri 101771 Tembung menunjukkan bahwa masih banyak siswa dengan nilai rata-rata di bawah KKM dengan nilai yang diterapkan sekolah yaitu  $\leq 75$ . Peserta didik yang belum memenuhi nilai KKM harus mengikuti perbaikan melalui remedial. Berikut ini data hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 101771 Tembung.

**Tabel 1.1 Perolehan Hasil Belajar Siswa**

Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas
V-A	28	13	15
V-B	28	12	16

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101771 Tembung masih rendah. Siswa yang tuntas dari dua kelas yaitu kelas V-A dan V-B sebanyak 25 siswa atau sekitar 45% dari 56 siswa. Sedangkan hasil belajar siswa yang belum tuntas dari kedua kelas tersebut sebanyak 31 siswa atau sekitar 55% dari 56 siswa. Tabel di atas membuktikan

bahwa masih banyak siswa yang nilainya di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

*Lectora Inspire* adalah sebuah media berbasis *e-learning*, yang juga sering dikenal sebagai perangkat lunak *authoring tool* yaitu *software* yang memungkinkan penggabungan unsur teks, gambar, suara dan video menjadi sebuah multimedia pembelajaran yang interaktif. *Lectora Inspire* merupakan *software* paket lengkap yang menyediakan beragam *template* yang siap diisi dengan materi pembelajaran yang akan disajikan

Dengan menggunakan media *Lectora Inspire*, materi pembelajaran dapat didesain semenarik mungkin agar dapat menampilkan video serta gambar animasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga peserta didik lebih memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran akan jauh lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis ingin mengungkap salah satu dari banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar sehingga penulis tertarik untuk mengambil judul **“Pengaruh Pembelajaran Berbasis ICT Dengan Media *Lectora Inspire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Subtema 2 Kelas V SD Negeri 101771 Tembung T.A. 2021/2022”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Seperti uraian dari latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Guru belum maksimal dalam penggunaan media berbasis *ICT* pada pembelajaran.

2. Sarana dan prasarana yang tersedia belum dimanfaatkan secara maksimal.
3. Kurangnya perhatian peserta didik pada saat proses kegiatan belajar mengajar.
4. Peserta didik kurang bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar rendah.

### **1.3 Batasan Masalah**

Mencerna masalah yang diteliti dan tercantum di dalam latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka penulis membuat batasan masalah untuk menghindari perluasan pembahasan yaitu pada : “Pengaruh Pembelajaran Berbasis *ICT* dengan media *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, PKn dan IPS yang dilaksanakan pada semester genap T.A. 2021/2022 di kelas V SD Negeri 101771 Tembung.”

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang penelitian ini, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan yaitu : “Apakah terdapat pengaruh pembelajaran berbasis *ICT* dengan media *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 2 kelas V SD Negeri 101771 Tembung T.A. 2021/2022?”

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pembelajaran berbasis *ICT* dengan media *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 2 kelas V SD Negeri 101771 Tembung T.A. 2021/2022.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki nilai-nilai manfaat antara lain:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman ilmiah dan mengubah perspektif pembaca dan peneliti tentang penggunaan media *Lectora Inspire* dalam pembelajaran berbasis *ICT*.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi para guru dengan membantu mereka menyampaikan pengajaran dengan kualitas yang lebih tinggi dan menangani tantangan belajar siswa secara lebih efektif.

#### b. Bagi Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa dalam proses belajar yang akan membantu mereka memahami pelajaran.

#### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menginformasikan dan menawarkan ide kepada sekolah agar dapat menggunakan pembelajaran berbasis *ICT* dengan media *Lectora Inspire*.

#### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pengetahuan tentang pembelajaran berbasis *ICT* dengan menggunakan media *Lectora Inspire* untuk meningkatkan hasil belajar.