

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan upaya yang dilaksanakan dengan sadar dan terstruktur ketika memberikan stimulus kepada peserta didik sehingga mampu memperbaiki keterampilan tubuhnya secara fisik serta mental yang diperoleh dari orang dewasa, sehingga peserta didik mampu mencapai kepastian dan kemampuan menghadapi tugas hidupnya secara mandiri (R. Hidayat & Abdillah, 2019, h. 24). Memasuki abad ke-21, perubahan dalam lingkup pendidikan sangat drastis tidak terlepas dari canggihnya IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Diantara permasalahan pendidikan yang terdapat pada Negara Indonesia ialah kurangnya mutu atau kualitas pendidikan Indonesia mulai dari satuan dan tingkatan dalam pendidikan. Saat ini pendidikan diakui sebagai landasan utama dalam memperbaiki standar sumber daya manusia yang akan lebih baik mengikuti perkembangan zaman.

Mutu halnya sama dengan memiliki kualitas dan bobot. Maka dari itu, pendidikan yang bermutu adalah terselenggaranya pendidikan yang mampu menciptakan tenaga profesional sesuai dengan tuntutan saat ini dari negara dan bangsa (Rahmat, 2014, h. 75). Besarnya permasalahan mengenai mutu dan kualitas pendidikan Indonesia saat ini masih diperdebatkan. Untuk menghadapi hambatan dan perubahan zaman, perbaikan dalam kualitas pendidikan harus terus ditingkatkan. Tertuang sesuai dengan Undang-Undang tentang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 (Republik Indonesia, 2003, h. 4):

“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 dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pendidikan diakui sebagai tindakan yang disengaja dan terorganisir secara teratur yang dilaksanakan melalui seseorang yang diberikan amanah untuk mengembangkan karakter anak didik sehingga sesuai dengan tujuan pendidikan (Nana & Imroatus, 2017, h. 10). Hal yang tentunya harus diperhatikan dalam upaya peningkatan keunggulan pendidikan ialah proses pembelajaran. Kegiatan pendidikan pada dasarnya merupakan sebuah pembelajaran, maka dari itu dalam menyelesaikan permasalahan rendahnya mutu pendidikan maka harus dipusatkan lagi pada kualitas yang ada dalam kegiatan pembelajaran itu sendiri. Dalam hal ini pengertian pembelajaran bisa dimaknai sebagai salah satu usaha yang dilaksanakan seorang pendidik secara sadar untuk membantu proses pembelajaran agar peserta didik mampu belajar sesuai keinginan dan kebutuhannya (Ariani dkk., 2022, h. 7).

Terdapat sebagian faktor yang memiliki pengaruh terhadap sistem pendidikan salah satunya faktor pendidik, peserta didik, fasilitas dan sarana, media dan alat yang tersedia, dan faktor daerah sekitar. Apabila proses pembelajaran disusun dengan terstruktur dan sangat baik, maka kualitas pembelajaran dapat terwujud. Seiring pesatnya perkembangan zaman, strategi baru pada kegiatan pembelajaran sangat diperlukan saat ini dalam perbaikan hasil belajar. Saat ini proses pembelajaran yang dilaksanakan dari beberapa lembaga pendidikan masih banyak menggunakan langkah dan metode pembelajaran lama ketika menjelaskan pelajaran. Proses pembelajaran yang maksimal seharusnya melibatkan beberapa aspek, di antaranya aspek afektif, kognitif serta

psikomotorik. Proses pembelajaran akan berjalan aktif jika aspek-aspek tersebut dapat terpenuhi.

Pesatnya perkembangan pada bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dapat memberikan efek dan manfaat yang begitu besar pada lingkup pendidikan, baik dari penggunaan media belajar sendiri maupun pada proses belajar mengajar. Bantuan komputer dalam proses pembelajaran merupakan suatu kemudahan yang bisa dimanfaatkan pada media pembelajaran. Teknologi komputer pada lingkup pendidikan sudah banyak digunakan, terutama dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadikan peserta didik semakin kreatif serta pembelajaran tidak menjadi bosan sehingga mempermudah pendidik dalam penyampaian materi pelajaran.

Melaksanakan proses belajar mengajar dengan mempersiapkan situasi belajar mengajar maksimal merupakan sebuah tugas seorang pendidik yang terdapat sebagian besarnya berada di kelas, yakni membuat kondisi belajar yang memusatkan perhatian peserta didik, meningkatkan semangat peserta didik serta mendorong kegiatan pembelajaran. dalam menciptakan situasi pembelajaran seperti itu yang harus dilakukan pendidik ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif serta inovatif. Menurut Kristanto (2016, h. 6) media pembelajaran ialah semua yang ada yang dapat dipakai ketika menyampaikan bahan ajar maupun pesan kepada peserta didik, sehingga dapat membangkitkan konsentrasi, ketertarikan, ingatan, dan perasaan peserta didik pada proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi di antaranya mampu menyelesaikan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran seperti

permasalahan dalam berkomunikasi saat menjelaskan materi dan keterbatasan pemahaman peserta didik. Selanjutnya media pembelajaran juga memiliki kemampuan dalam menyajikan sesuatu abstrak yang tidak bisa diperlihatkan pendidik dalam proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Oleh karena itu, sebaiknya seorang pendidik menggunakan media pembelajaran pada setiap proses pembelajarannya agar tercapainya tujuan belajar yang berkualitas. Demikian pula saat menjelaskan mata pelajaran pendidikan Pancasila yang berisikan tentang sejarah, *ideology* dan nilai-nilai yang seharusnya dipahami dan dipraktekkan peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya, jika pendidik menjelaskan hanya dengan menggunakan metode ceramah serta tidak dibarengi pada penggunaan media kreatif maka peserta didik akan kesulitan dalam memahami dan mengingat pelajaran tersebut.

Dalam hal ini pengertian pendidikan Pancasila menurut Akhyar & Dewi (2022, h. 1542) “Pendidikan Pancasila adalah pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, cinta tanah air, serta berjiwa nasional Indonesia”. Pendidikan Pancasila mulai diajarkan pada tingkat sekolah dasar karena pada usia tersebut anak berada pada tahap *concret operational* yang di mana mereka dalam tahap masa berpikir secara logis dan konkrit. Dengan pola pikir tersebut anak sekolah dasar dapat memiliki kemampuan untuk memahami pelajaran tentang Pancasila. Dalam proses pembelajaran pendidikan Pancasila pada anak sekolah dasar ini harus dilakukan pendidik secara bertahap dan dengan menggunakan model, metode, bahan pelajaran dan media ajar inovatif dan kreatif sehingga peserta didik tetap bersemangat serta tidak mengalami kebosanan ketika

mengikuti pelajaran dan mampu meningkatkan pemahaman materi peserta didik terhadap apa yang telah dijelaskan.

Melalui hasil pengamatan awal peneliti yang dilaksanakan di SD negeri 101771 Tembung bahwa nilai hasil peserta didik pada ulangan harian kelas IV tahun ajaran 2023/2024 mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih dibawah rata-rata. Rendahnya nilai peserta didik pada ulangan harian dapat diamati dari data yang tertera.

Tabel 1.1. Nilai Ulangan Harian Kelas IV SD Negeri 101771 Tembung Tahun Ajaran 2023/2024

No	Kelas	KKTP 70		Jumlah Seluruh Peserta didik
		Tuntas (%)	Tidak Tuntas (%)	
1	Kelas IV-A	11 (45,83%)	13 (54,17%)	24
2	Kelas IV-B	10 (47,62%)	11 (52,38%)	21
3	Kelas IV-C	9 (36%)	16 (64%)	25
<b>Total</b>		<b>30 (42,86%)</b>	<b>40 (57,14%)</b>	<b>70</b>

Dari rata-rata nilai ulangan pada bidang studi Pendidikan Pancasila peserta didik tersebut, dapat ditarik kesimpulan yaitu dari jumlah keseluruhan kelas IVA, IVB dan IVC sebanyak 70, hanya 30 dari 70 peserta didik tuntas KKTP yaitu di atas nilai 70. Hasil belajar peserta didik rendah karena banyak dipengaruhi oleh beberapa penyebab masalah. Melalui hasil wawancara peneliti bersama wali kelas dari ketiga kelas terkait permasalahan pembelajaran dan berdasarkan observasi langsung yang peneliti lakukan di kelas IVA, IVB dan IVC tahun ajaran 2023/2024, telah diketahui bahwa akar permasalahannya muncul dari dalam maupun dari luar. Adapun faktor dalamnya hal ini bisa terjadi karena kurangnya ketertarikan dan motivasi peserta didik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran terlihat dari mereka yang sering berbicara bersama temannya dan meletakkan

kepala di atas meja, sulitnya pemahaman dan ingatan peserta didik terhadap pelajaran yang telah dijelaskan pendidik serta peserta didik tidak berkonsentrasi penuh dalam pembelajaran.

Sedangkan faktor dari luarnya yaitu proses pembelajaran pendidikan Pancasila cenderung berpusat pada pendidik dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan pendekatan pembelajaran konvensional yang kurang menarik, selain itu pendidik kurang kreatif dalam merancang dan mengaplikasikan media pembelajaran ketika menjelaskan pembelajaran pendidikan Pancasila sehingga dalam pembelajarannya pendidik hanya mengandalkan buku paket dalam menjelaskan materi, dan biasanya jika pendidik menggunakan media pembelajaran yaitu dengan menggunakan media audio berupa nyanyian, sehingga lebih seringnya peserta didik mendengarkan penjelasan dari pendidik serta tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Maka itulah yang menyebabkan proses pembelajaran pendidikan Pancasila menjadi kurang menarik dan peserta didik mudah merasa lelah ketika belajar. Dari permasalahan tersebut peserta didik menganggap bahwa pembelajaran pendidikan Pancasila tidak menyenangkan dan membosankan yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar.

Pembelajaran pendidikan Pancasila pada sekolah perlu lebih ditingkatkan agar hasil dan kegiatan belajar yang didapatkan peserta didik jauh meningkat dari sebelumnya. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran harus mampu mempengaruhi semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajarannya. Penggunaan media pembelajaran mengalami kemajuan cukup pesat saat ini ialah media pembelajaran interaktif. Terdapat berbagai unsur dalam multimedia

pembelajaran interaktif ini seperti gambar, video, audio, teks, grafis serta animasi. Dalam penerapan multimedia interaktif pada proses pembelajaran biasanya diperlihatkan dalam bentuk animasi, di mana dalam penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran mampu membangkitkan semangat peserta didik serta mampu mempermudah peserta didik saat mengingat materi pelajaran. Di antara multimedia interaktif yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran ialah media pembelajaran berbantuan *Lectora Inspire*.

*Lectora Inspire* ialah sebuah aplikasi yang mampu merancang media pembelajaran secara efektif. *Lectora Inspire* adalah *software* yang digunakan dalam mengembangkan pembelajaran elektronik (*e-learning*) yang mudah dipergunakan karena tanpa perlu *skill* pemrograman yang modern (Shalikhah dkk., 2017, h. 11). Media pembelajaran dibuat melalui *Lectora Inspire* mampu disajikan melalui bentuk output seperti CD-ROM, HTML, dan *single file executable* (*exe*) dengan itu memudahkan dalam penggunaannya.

Dengan pemanfaatan *software Lectora Inspire*, media pembelajaran dapat didesain secara maksimal sehingga pada saat penyampaian materi pelajaran mampu dijelaskan semenarik mungkin dengan menampilkan gambar animasi dan video yang berkaitan pada materi yang diajar, maka itu peserta didik akan lebih fokus memperhatikan penjelasan yang disampaikan pendidik sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna serta mampu meningkatkan hasil akademik peserta didik. Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* sangat baik diimplementasikan saat proses pembelajaran, khususnya dalam pelajaran pendidikan Pancasila pada anak sekolah dasar yang memerlukan pemahaman materi pelajaran yang mendalam.

Sebelumnya, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada kegiatan belajar telah dilaksanakan oleh Sari dkk (2021) dari Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo dengan judul “Pengaruh penggunaan media interaktif *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam”. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa nilai mean *posttest* kelas eksperimen lebih unggul yaitu 72,24, dari pada kelas kontrol yaitu 67,32. Hasil belajar tersebut menjadi bukti secara empiris bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* efektif dalam proses belajar.

Dalam proses penyampaian materi pada mata pelajaran pendidikan Pancasila, pendidik perlu merencanakan sebuah strategi pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman baru serta rasa nyaman bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pendidikan pancasila harus dirancang sebaik mungkin dengan melibatkan bantuan dari IPTEK atau Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang semakin canggih. Penggunaan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *software Lectora Inspire* dapat menjadikan proses belajar sambil bermain. Peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar dengan menggunakan media akan dengan mudah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran. Media ini disuguhkan dengan gambar dan juga video yang dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik dan juga mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi pendidikan Pancasila yang abstrak.

Dari pemaparan yang diuraikan dapat ditarik dan diambil kesimpulan ialah proses pembelajaran sebaiknya memakai media pelajaran yang inovatif dan efektif sehingga mempermudah peserta didik ketika memahami materi yang telah

dijelaskan. Dengan begitu, penulis memiliki ketertarikan untuk melaksanakan penelitian berjudul “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 101771 Tembung Tahun Ajaran 2023/2024**”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari pemaparan latar belakang yang diuraikan, maka dapat mengidentifikasi permasalahan pada penelitian ini yaitu:

1. Menurunnya hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dapat dibuktikan melalui rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik kebanyakan tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
2. Kurangnya motivasi dalam pembelajaran pendidikan Pancasila sehingga dengan itu peserta didik kurang bersemangat ketika pembelajaran berlangsung.
3. Sulitnya peserta didik ketika mengingat dan memahami materi pelajaran pendidikan Pancasila.
4. Dalam kegiatan pembelajaran pendidikan Pancasila, penggunaan model konvensional dengan metode ceramah masih digunakan oleh pendidik.
5. Kurangnya pengaplikasian media pembelajaran yang inovatif dan kreatif pada kegiatan belajar pendidikan Pancasila.

### **1.3 Batasan Masalah**

Melalui identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka adapun batasan masalahnya yaitu:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis pada *software Lectora Inspire*

yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 101771 Tembung Tahun Ajaran 2023/2024.

2. Mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV SD difokuskan pada pembelajaran 4 negaraku Indonesia topik C sikap dan perilaku menjaga dan merusak keutuhan NKRI pada semester II (Genap) tahun 2024.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Melalui latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang sudah peneliti paparkan, dengan itu dapat dirumuskan permasalahannya yaitu:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* berpengaruh terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila kelas IV SD negeri 101771 Tembung tahun ajaran 2023/2024?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pendidikan Pancasila kelas IV antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dengan peserta didik yang menggunakan media pembelajaran audio berupa nyanyian?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila kelas IV SD negeri 101771 Tembung tahun ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar pendidikan

Pancasila kelas IV antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dengan peserta didik yang menggunakan media pembelajaran audio berupa nyanyian.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, semoga dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak, adapun manfaat dari penelitian ini meliputi:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, peneliti mengharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan sebagai sumber informasi maupun referensi tentang penggunaan *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran interaktif dan peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik terkhusus pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

Manfaatnya diharapkan mampu meningkatkan motivasi serta semangat peserta didik saat mengikuti pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

#### b. Bagi Pendidik

Manfaat bagi pendidik, semoga dengan penelitian ini dapat meningkatkan wawasan, pengetahuan dan pengalaman pendidik tentang pembelajaran pendidikan Pancasila dengan menggunakan media interaktif berbasis *Lectora Inspire* serta dapat memberikan kontribusi positif kepada pendidik sehingga dapat mengatasi permasalahan saat proses belajar mengajar.

c. Bagi Lembaga Sekolah

Manfaat untuk lembaga sekolah, diharapkan penelitian ini berpotensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi abad 21 yaitu berbentuk media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*.

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan, pengalaman dan pengetahuan peneliti khususnya terkait dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dalam meningkatkan hasil belajarnya peserta didik.

