

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan jaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari hari ke hari menjadi semakin canggih. Saat ini era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah berada dimasa industri revolusi 4.0. Dalam era revolusi 4.0 ini diharuskan setiap aspek menggunakan teknologi, begitupun dalam aspek pendidikan.

Berdasarkan Survei Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi di sektor pendidikan ini dilakukan terhadap 4.014 sekolah yang tersebar di 34 provinsi oleh badan pusat statistik (BPS). Berdasarkan jenjang pendidikan, SD dan sederajat sebanyak 64,55 persen, SMP dan sederajat sebanyak 19,22 persen, dan SMA dan sederajat sebanyak 16,23 persen.¹ Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan dan pemanfaatan teknologi pada jenjang sekolah dasar sangat berperan penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

¹ <https://www.bps.go.id/publication/2018/12/24/27971845a9d616341333d103/penggunaan-dan-pemanfaatan-teknologi-informasi-dan-komunikasi--p2tik--sektor-pendidikan-2018.html>

Hadir nya teknologi dalam aspek pendidikan membuat ilmu pendidikan menjadi lebih luas dan lebih berkembang dengan sangat cepat. Peranan penggunaan teknologi dalam aspek pendidikan dapat berupa pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Gerlach & Ely dalam Arsyad menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.²

Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran di sekolah dasar tentu harus memiliki konsep yang menarik dan kreatif. Hal ini dikarenakan karakteristik dari siswa sekolah dasar yang menyukai segala sesuatu yang bergambar, berwarna, bersuara dan bergerak. Oleh sebab itu media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar.

Hal ini yang menuntut seorang guru untuk berpikir lebih maju dalam membuat inovasi khususnya pembuatan media pembelajaran yang efektif

² Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

dengan memanfaatkan adanya Teknologi Informasi Komunikasi atau Information and Communication Technology (ICT). Dalam kurikulum 2013 penguasaan teknologi sangat penting untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang inovatif dan tetap beriringan dengan perkembangan teknologi saat ini.

Kurikulum 2013 merupakan hasil penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Dalam kurikulum 2013 ini mengharuskan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa menjadi pusat pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis karakter dan kompetensi.³ Kurikulum 2013 tidak hanya menekankan kepada penguasaan kompetensi siswa, melainkan juga membentuk karakter. Tujuan dalam pembelajaran pada kurikulum 2013 ini yaitu menghasilkan pembelajaran bermakna bagi siswa.

Menurut Suyanto dalam Dayanto, karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup bekerja sama, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Individu yang

³ Mulyasa. (2013). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan setiap akibat yang dibuat.⁴

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan kebijakan pendidikan yang terintegrasi dalam Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) yaitu perubahan cara berpikir, bersikap, dan bertindak menjadi lebih baik. Nilai-nilai utama PPK adalah religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas.⁵ Penguatan pendidikan karakter ini menjadi bagian penting dalam kurikulum 2013. Karna dalam kurikulum 2013 aspek sikap (karakter) juga ikut dalam proses penilaian.

Dalam penelitian ini peneliti membatasi hanya satu karakter yang menjadi fokus penelitian yaitu karakter mandiri. Karakter mandiri diambil juga disesuaikan dengan karakteristik perkembangan pada siswa kelas III menurut Piaget dalam Syah bahwa pada masa ini anak sudah memasuki masa pematangan intelektual, anak mulai haus akan ilmu pengetahuan. Meskipun cara berpikiran masih bersifat holistik dan masih berada dalam tahap operasional kongkret, tetapi ia sudah memiliki pengetahuan untuk memahami sebab akibat. Di samping itu, anak juga sudah mulai suka hidup dalam kelompok teman sebaya, mulai mengerti hal-hal yang cocok dan tidak cocok

⁴ Daryanto, Sutarmi Darmiyatun. (2013). *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.

⁵ https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/?page_id=132

dengan dirinya, mulai mandiri dan gemar belajar.⁶ Karakter mandiri yang akan dikembangkan juga dilihat berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III mengenai masih terdapat siswa yang telat dalam mengerjakan tugas dikarenakan orangtua siswa bekerja dan belum dapat mendampingi siswa.

Maka dari itu peneliti memfokuskan pengembangan pada nilai karakter mandiri. Pembelajaran jarak jauh juga membuat guru harus merubah kegiatan pembelajaran dengan menyesuaikan keadaan dan membuat media yang efektif dan efisien agar materi yang diberikan tetap dapat diterima baik oleh siswa. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran jarak jauh yaitu Lectora Inspire.

Mas'ud menyatakan bahwa Lectora inspire merupakan program yang efektif dalam membuat media pembelajaran. Lectora inspire merupakan software pengembangan belajar elektronik (e-learning) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Karena Lectora inspire memiliki antarmuka yang familiar dengan kita yang telah mengenal maupun menguasai Microsoft Office Lectora Inspire mampu membuat kursus pelatihan online, penilaian dan

⁶ Syah, Muhibbin. (2011). Psikologi Belajar. Jakarta: Grapindo Persada.

presentasi dengan cepat dan sederhana. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika pada tahun 1999.⁷

Lectora merupakan software yang menyediakan konten interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran E Learning yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan juga dapat langsung membuat latihan soal dalam Lectora. Dengan menggunakan Lectora, siswa dapat secara aktif belajar, mengembangkan pengetahuan melalui konten-konten yang disediakan oleh aplikasi dalam Lectora. Selain dapat membantu siswa menguasai materi pembelajaran secara mandiri melalui berbagai aplikasi dan konten yang disediakan di dalam Lectora, melalui media ini siswa dapat sekaligus mengembangkan pendidikan karakter dalam dirinya dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh.

Kelebihan media pembelajaran dengan menggunakan software Lectora adalah dilengkapi dengan banyak fitur seperti banyak pilihan animasi bergerak yang tersedia dalam software Lectora, software Lectora dapat menambahkan foto, video baik berupa file maupun web, pilihan suara yang cukup banyak serta mudah diakses dan mudah dibuat. Media pembelajaran Lectora dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, serta dapat diakses dan diupload ke dalam jejaring sosial. Dengan menggunakan Lectora dapat membantu para

⁷ Mas'ud, Muhammad. (2012). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*, Yogyakarta: Shonif

guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif serta efisien dalam menyiapkan materi pembelajaran. Nilai-nilai karakter juga dapat dimasukkan ke dalam software lectora sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan kepala sekolah di SDN Klender 10 Pagi, implementasi Kurikulum 2013 sudah diterapkan di kelas I, II, III, IV, V dan kelas VI. Dalam proses pembelajaran khususnya di kelas III guru telah merancang pembelajaran dengan baik akan tetapi guru belum pernah membuat media pembelajaran dengan software lectora inspire.

Berdasarkan dari latar belakang dan analisis kebutuhan guru serta analisis kebutuhan siswa, maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran Lectora inspire berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran PPKn untuk siswa kelas III SD. Pengembangan media pembelajaran lectora inspire berbasis pendidikan karakter sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Asni Widiastuti dan Muhammad Nur Wangid dalam judul penelitian "Pengembangan Multimedia Lectora Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Character Building Bagi Siswa kelas IV SD". Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran interaktif lectora yang dikembangkan dalam penelitian ini, dapat

mengembangkan karakter disiplin dan bertanggung jawab dalam pelaksanaannya dengan kategori “sangat baik”.⁸

Penelitian yang dilakukan Ervina Wahyuningsih dan Ali Mustadi dalam judul penelitian “Pengembangan Multimedia Lectora Pembelajaran Tematik-Integratif Untuk Peningkatan Nilai Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa multimedia Lectora dalam pembelajaran tematik integratif pada subtema “Kebiasaan Makanku” sangat efektif dalam meningkatkan nilai karakter kerja keras dan peduli lingkungan kelas IV SD 03 Jaten Karanganyar.⁹

Serta dalam penelitian yang dilakukan oleh Denty Windarny dan Ali Mustadi dalam judul penelitian “Pengembangan Lectora Dalam Pembelajaran Tematik-Integratif Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kognitif dan Karakter Siswa Sekolah Dasar”. Dalam Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun IX, Nomor 1, April 2019. Hasil penelitian menunjukkan produk multimedia pembelajaran lectora ini dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran tematik-integratif guna meningkatkan karakter tanggungjawab dan disiplin.¹⁰

⁸ Widiastuti, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan Multimedia Lectora Pada Pembelajaran Tematik integratif Berbasis Character Building Bagi Siswa Kelas Iv SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (2).

⁹ Wahyuningsih, E., & Mustadi, A. (2016). Pengembangan multimedia lectora pembelajaran tematik-integratif untuk peningkatan nilai karakter siswa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1).

¹⁰ Windarny, D., & Mustadi, A. (2019). PENGEMBANGAN LECTORA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK-INTEGRATIF UNTUK PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR KOGNITIF DAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1).

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan melanjutkan penelitian pengembangan media pembelajaran lectora inspire berbasis pendidikan karakter. Namun penelitian yang dilakukan oleh peneliti berbeda dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Yang membedakan dengan penelitian sebelumnya ialah nilai karakter yakni karakter mandiri dan fokus pembelajaran pada pembelajaran PPKn serta kelas yang dijadikan fokus penelitian ialah siswa kelas III SD. Dengan demikian, peneliti menyusun penelitian pengembangan dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran PPKn Untuk Siswa Kelas III SD”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran era revolusi 4.0 mengharuskan pembelajaran dirancang sejalan dengan perkembangan teknologi tetapi juga disesuaikan dengan tujuan pembelajaran kurikulum 2013
2. Pembelajaran kurikulum 2013 menekankan pada pendidikan karakter
3. Pengembangan media pembelajaran lectora inspire sebelumnya belum difokuskan pada karakter mandiri dan pada pembelajaran PPKn
4. Situasi pandemic covid19 membuat kegiatan pembelajaran secara daring

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti hanya membatasi permasalahan yaitu pada pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan software lectora inspire berbasis pendidikan karakter dengan nilai karakter yakni karakter mandiri pada tema 4 kewajiban dan hakku subtema 1 kewajiban dan hakku dirumah dengan muatan pembelajaran PPKn untuk siswa kelas III SDN Klender 10 Pagi, Kecamatan Duren Sawit, Jakarta Timur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain pengembangan media pembelajaran lectora inspire berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran PPKn untuk siswa kelas III SD?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran lectora inspire berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran PPKn untuk siswa kelas III SD?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk merancang desain pengembangan media pembelajaran lectora inspire berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran PPKn untuk siswa kelas III SD
2. Untuk menilai kelayakan media pembelajaran lectora inspire berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran PPKn untuk siswa kelas III SD

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan media pembelajaran di Sekolah Dasar yang terus berkembang sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan sekolah dasar, yaitu cara mengembangkan media pembelajaran lectora inspire berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran PPKn untuk siswa kelas III SD
- c. Sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran lectora inspire berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran PPKn untuk siswa kelas III SD

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang desain media pembelajaran lectora

inspire berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran PPKn untuk siswa kelas III SD.

b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang desain media pembelajaran lectora inspire berbasis pendidikan karakter. Serta acuan kepada pendidik untuk dapat meningkatkan kreatifitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, efektif, efisien dan dapat mengembangkan karakter pada diri siswa.

c. Bagi siswa

Siswa sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis lectora. Serta dapat mengembangkan karakter siswa khususnya siswa kelas III.

d. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran kepada sekolah agar dapat mengembangkan media pembelajaran lectora inspire dalam program pembelajaran.