

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemendikbud ristek merilis kurikulum merdeka, yang dikembangkan sebagai rangkaian kurikulum yang lebih fleksibel, berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik. Dikutip melalui laman kemendikbud.go.id tentang kurikulum merdeka belajar tahun 2020, Mendikbud Nadiem Makarim menjelaskan ada tiga poin utama dalam gagasan merdeka belajar, yaitu teknologi untuk akselerasi, keberagaman sebagai esensi, dan profil pelajar Pancasila. Tentu saja, poin pertama adanya keterkaitan dengan perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi. Hal tersebut mendukung pembelajaran yang melibatkan teknologi dan informasi untuk menunjang keberhasilan pembelajaran dengan cara menghadirkan media pembelajaran yang interaktif.

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin melaju pesat pada zaman modern ini, karena memiliki fungsi untuk memudahkan dan mendukung dalam penyediaan informasi.¹ Teknologi juga dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran serta dapat mendorong kreativitas peserta didik. Selain sebagai media belajar, teknologi informasi dan komunikasi menjadi alat dan media dalam mendistribusikan materi ajar serta memberikan kemudahan dalam melakukan komunikasi belajar antar pendidik dan peserta didik. Pemanfaatan teknologi dan informasi pada dasarnya sangat berpengaruh pada kebutuhan belajar peserta didik dalam beberapa muatan pembelajaran, agar memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi para peserta didik.

Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran yang memuat pembelajaran yang mengandung nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan membentuk menjadi warga negara Indonesia yang taat

¹ Achmad Sidik dkk, 'Pengenalan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Menambah Wawasan Dan Kemampuan Belajar Siswa Di Era Globalisas', *Jurnal Pengabdian Global*, Vol 1 (2022), hal. 12.

aturan oleh agama ataupun undang-undang, maka dari itu Pendidikan Pancasila begitu penting diajarkan kepada peserta didik.² Pancasila adalah norma dasar negara kesatuan Republik Indonesia. Sebagai dasar negara, Pancasila dipergunakan untuk mengatur seluruh tatanan kehidupan di Indonesia, dapat diartikan bahwa segala sesuatu yang berkaitan dengan pelaksanaan ketatanegaraan negara kesatuan Republik Indonesia harus dipatuhan dan dilaksanakan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang berlaku.

Mengacu pada teorinya Piaget menjelaskan bahwa usia anak sekolah dasar pada umumnya 7 sampai 11 tahun, berada di tahap ketiga dalam tahapan perkembangan kognitif yaitu tahap operasional konkret. Pada tahapan ini, anak dilihat telah mampu melakukan penalaran yang logis terhadap segala sesuatu bersifat konkret. Untuk itu, guru dituntut untuk hendaknya dapat membangun suasana belajar yang konkret bagi anak, guna untuk memudahkan dalam berpikir logis serta dapat membantunya dalam memecahkan masalah.³ Hal tersebut menyatakan bahwa, usia anak sekolah dasar memiliki cara berpikir secara konkret. Hal-hal yang abstrak akan susah untuk peserta didik pahami. Untuk hal ini media pembelajaran merupakan salah satu alternative untuk membantu peserta didik dalam berpikir secara konkrit.

Media pembelajaran digunakan untuk menjembatani keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran, media pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan efisien membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Media adalah segala bentuk dan saluran dalam penyampaian pesan/ informasi dari sumber pesan untuk penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, dan kemauan peserta didik sehingga peserta didik tertarik dengan pesan/informasi yang

² Ilmi Annisa Khairani, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari, 'Pendidikan Pancasila Sebagai Pembentuk Karakter Disiplin Siswa', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5 (2021), 7497–7500.

³ Rima Trianingsih, 'PENGANTAR PRAKTIK MENDIDIK ANAK USIA SEKOLAH DASAR', *Jurnal Al Ibtida*, Vol 3 (2016), 199-200.

disampaikan.⁴ Proses dalam pemilihan media pembelajaran juga sangat penting, media yang akan digunakan harus dirancang dan diidentifikasi terlebih dahulu dengan matang, sesuai dengan kebutuhan materi pembahasan pada saat pembelajaran berlangsung.

Setelah melakukan observasi kelas IV SD Negeri Sudimara Timur 5 dengan materi konstitusi dan norma di masyarakat, situasi dan kondisi saat berlangsungnya pembelajaran peserta didik kehilangan antusias belajar. Terdapat peserta didik yang melamun, menopang dagu, menguap serta bercanda dengan teman sebangkunya. Seperti yang kita ketahui pembelajaran PPKn cenderung lebih mengarah pada pendekatan konvensional serta kurangnya dukungan media pembelajaran yang interaktif dan menarik membuat peserta didik kurang memiliki minat dalam pembelajaran PPKn.⁵

Berdasarkan hasil angket secara digital sederhana dilakukan melalui *google form* sebagai kuesioner analisis kebutuhan yang di respon sebanyak 40 peserta didik kelas IV SD Negeri Sudimara Timur didapatkan bahwa kendala terbesar yang dihadapi peserta didik adalah kurangnya sumber belajar dan materi sulit pahami oleh peserta didik (90%) Konstitusi dan Norma di Masyarakat. Sesuai dengan kebutuhannya, peserta didik lebih suka pada proses pembelajaran melalui video (97,5%), gambar (95%) dan teks (60%), dengan itu peserta didik menunjukkan (92,5%) membutuhkan media pembelajaran yang interaktif untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Konstitusi dan Norma di Masyarakat.

Situasi di atas didukung dengan fakta bahwa pada kurikulum merdeka, pemerintah tidak menerbitkan buku cetak untuk peserta didik, hal ini mengakibatkan kurangnya referensi bahan belajar. Selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila materi konstitusi dan norma di masyarakat, peserta didik SD Negeri Sudimara Timur 5 menggunakan

⁴ Firdayu Fitri and Ardipal, 'Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, Vol. 5 (2021), 524–32.

⁵ Qonita Al Ishmah dkk, 'Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran PPKn Di SD', *Renjana Pendidikan Dasar*, Vol. 3 (2023), 31–34.

media pembelajaran yaitu *YouTube*. *Youtube* bukanlah media pembelajaran yang interaktif, karena tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga peserta didik tidak dapat memilih apa yang akan dikehendaki untuk proses selanjutnya.⁶ Dengan ini proses pembelajaran menjadi satu arah, peserta didik menonton video pembelajaran, dengan durasi video yang lama, hanya akan membuat peserta didik menjadi jenuh.

Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi konstitusi dan norma dimasyarakat secara mendalam sehingga hasil belajar yang dicapai tidak maksimal terutama dalam aspek kognitif, hal tersebut terlihat dari 40 murid, sebanyak (50%) yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sekolah diangka 75, hal ini dapat dilihat dari hasil nilai *test* yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan fakta-fakta dari permasalahan yang sudah dijabarkan dan faktor yang menyebabkan munculnya permasalahan tersebut, peneliti memiliki solusi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan fleksibel seperti media pembelajaran *lectora inspire*. *Lectora Inspire* merupakan *software* yang dirancang khusus untuk menghasilkan presentasi dan dapat digunakan untuk menghasilkn program media pembelajaran. *Lectora Inspire* salah satu aplikasi yang memiliki fitur cukup lengkap, mulai dari menyisipkan gambar, menyisipkan video sampai menyisipkan game. Selain itu, keunikan dan kelengkapan *Lectora Inspire* lainnya yaitu terletak pada kemampuan untuk menyisipkan suatu lembar tes berupa soal-soal evaluasi, misalkan pilihan ganda, lengkap dengan hasil evaluasinya.⁷

⁶ Hening Kusumaningrum and others, 'Optimalisasi Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring', *Saliha Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, Vol. 5 (2022), 92–114.

⁷ Ali Musafa, MV. Roesminingsih, and Wasmodo Tjipto Subroto, 'PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS KOMPUTER DENGAN LECTORA INSPIRE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG PENGAMALAN NILAI-NILAI PANCASILA DI KELAS III SEKOLAH DASAR', *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, Vol. 4 (2018).

Terdapat beberapa penelitian terdahulu terkait pengembangan media *interactive lectora inspire*. Pada penelitian yang dilakukan oleh M. Zaenal Muttaqin dkk dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Bangun Ruang”, yaitu hasil penilaian keefektifan hasil tes berpikir kritis mengalami perubahan positif, pada tahap uji coba kelompok kecil serta tahap implementasi mengalami kemajuan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh David Budi Irawan dengan judul penelitian “Pengembangan Media Berbasis Komputer Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Subtema Lingkungan Sosialku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar” didapatkan hasil media pembelajaran berbasis komputer dengan Lectora Inspire diinterpretasikan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPS tentang keragaman suku dan budaya di Indonesia di kelas III Sekolah Dasar.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Juli Wahyu Lubis dan Masniladevi, dengan judul penelitian “Pengembangan LKPD Kecepatan dan Debit Berbasis Lectora Inspire Terhadap Berpikir Kritis di Sekolah Dasar” didapatkan hasil LKPD kecepatan dan debit berbasis Lectora Inspire terhadap berpikir kritis di kelas V SD dinyatakan valid digunakan dan respon guru dan peserta didik terhadap LKPD kecepatan dan debit berbasis Lectora Inspire terhadap berpikir kritis di kelas V SD memperoleh kategori sangat praktis.

Dari ketiga penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* ditemukan adanya perbedaan, pertama yaitu aspek muatan pelajaran yang akan dibahas yaitu muatan pelajaran Pendidikan Pancasila, kedua aspek materi yang diperdalam yaitu materi konstitusi dan norma dimasyarakat, dan ketiga aspek model penelitian, peneliti menggunakan model ADDIE sebagai tahapan pengembangan untuk media pembelajaran *interactive lectora inspire*. Serta adanya kebaruan dari pengembangan ini yaitu dalam kurikulum yang akan diterapkan yaitu kurikulum baru yaitu

kurikulum Merdeka, kemudian dari media yang akan dikembangkan dengan menambahkan sebuah *game educational*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Interactive Lectora Inspire* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya pemahaman peserta didik mengenai materi konstitusi dan norma dimasyarakat.
2. Penggunaan media pembelajaran yang belum beragam dan terus berulang setiap muatan pelajaran.
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif yang masih terbatas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini difokuskan dengan masalah yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *interactive lectora inspire* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Konstitusi dan Norma di Masyarakat kelas IV Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran *interactive lectora inspire* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar?
2. Apakah media pembelajaran *interactive lectora inspire* layak dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian yang berjudul *Media Pembelajaran Interactive Lectora Inspire* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Sekolah Dasar ini diharapkan dapat memberikan kegunaan yaitu:

1. Bagi peserta didik
 - a. Sebagai sarana dalam meningkatkan pemahaman pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih.
 - b. Peserta didik dapat secara mandiri dirumah dengan bantuan media pembelajaran.
2. Bagi guru
 - a. Media ini dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman.
 - b. Membantu guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
 - c. Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan *interactive lectora inspire*.

