

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan Pendidikan adalah determinasi dari kemajuan suatu bangsa. Peningkatan mutu Pendidikan nasional ditandai dengan terciptanya warga negara yang kreatif dan produktif. Pendidikan mengandung makna suatu kegiatan untuk mendidik, mengajar, membimbing, memfasilitasi, memotivasi, dan melatih setiap individu agar tercipta manusia yang berkualitas. Hal ini setara dengan (Sujana, 2019) yang mengatakan pendidikan di Indonesia berupaya untuk menciptakan bangsa yang cakap, beriman, bertaqwa kepada Tuhan serta memiliki pengetahuan yang baik dan wawasan kebangsaan yang luas.

Permasalahan yang terjadi pada bangsa ini salah satunya adalah belum optimalnya kualitas pendidikan pada satuan Pendidikan dan guru memiliki peran penting dalam usaha optimalisasi kualitas Pendidikan pada satuan Pendidikan. Dengan demikian, perlu adanya perbaikan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, peningkatan kompetensi guru dan perbaikan sarana prasarana (Fajrie & Masfuah, 2018). Namun bagaimanapun sempurna dan idealnya kurikulum, tanpa diimbangi kemampuan guru untuk mengimplementasikan dan mengaktualisasikan, maka kurikulum tersebut akan kurang bermakna. Tidak jarang kegagalan implementasi kurikulum disebabkan oleh kurangnya pengetahuan, keterampilan dan kemampuan guru dalam memahami tugas-tugas yang harus dilaksanakannya (Adusius, 2023).

Dewasa ini kita berada pada era masyarakat 5.0 atau *society 5.0.*, era dimana semua teknologi merupakan bagian dari manusia itu sendiri, internet tidak hanya digunakan untuk sekedar mencari informasi melainkan untuk menjalani kehidupan. Hal ini Senada dengan (Nurul Hasanah, 2022) yang mengungkapkan Era *society 5.0* merupakan proses kolaborasi antara manusia sebagai pusatnya (*human-*

contered) dan teknologi sebagai dasarnya (technology based). Artinya pendidikan era masyarakat 5.0 adalah proses pendidikan yang fokus pada pengembangan manusia sebagai individu yang mempunyai kecerdasan, pengetahuan dan etika yang ditopang oleh perkembangan teknologi modern saat ini.

Berangkat dari *era society 5.0* yang tengah kita jalani dan peran kualitas pendidikan sebagai cerminan kemajuan suatu bangsa menjadi satu keniscayaan kualitas pendidikan harus terus ditingkatkan secara dinamis. Guru sebagai manusia yang berperan menjadi ujung tombak dalam menjalankan roda pendidikan harus mengadaptasi revolusi industry 4.0 dan menjadikan teknologi sebagai bagian dari dirinya dalam memberikan pembelajaran karena guru masa kini adalah guru yang termasuk bagian dari masyarakat 5.0 hal ini senada dengan (Nurul Hasanah, 2022) “Tenaga pendidik khususnya guru dituntut untuk dapat mengembangkan diri agar lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, mampu mempergunakan teknologi dengan semaksimal mungkin, sehingga siswa tetap semangat dalam menerima pelajaran”.

Mata pelajaran IPS mempunyai materi yang kompleks dan terkadang sulit dibawa ke dalam pembelajaran sesuai dengan realita. Salah satu topik yang menjadi pembahasan di sekolah dasar adalah Kerjasama ASEAN. Materi ASEAN tercantum dalam muatan IPS kelas VI Sekolah Dasar. Materi ASEAN membutuhkan pemahaman dan hafalan agar siswa mampu mengenal negara-negara anggota ASEAN, nama tokoh pendiri ASEAN, Kerjasama yang dilaksanakan diberbagai bidang serta peta dan batas wilayah negara ASEAN. Oleh karena itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah penyampaian materi IPS kepada siswa (Syawaluddin et al., 2019). Selain itu, Mata pelajaran IPS esensinya adalah untuk mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat (Paneo, 2020). Di era digital menuntut adanya sarana pendukung yang mampu memenuhi kebutuhan Pendidikan. Siswa yang semakin malas

dalam literasi membaca buku teks karena lebih suka membaca di handphone menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik untuk mampu menyelenggarakan pembelajaran dengan menggunakan metode, model, dan media pembelajaran yang kreatif, inovatif serta menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan dan kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Solusi yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan literasi yaitu menyediakan sumber bacaan yang dapat membantu menumbuhkan motivasi dan kemampuan membaca siswa (Aryani et al., 2023).

Setelah melakukan observasi dan wawancara pada sekolah KE 1 dan KE 2 pada Oktober 2022, wawancara dilakukan kepada guru kelas VI diperoleh hasil siswa belum sepenuhnya memahami tentang ASEAN. Materi ASEAN hanya tersedia dalam bentuk bacaan dalam buku teks sehingga kurang menarik siswa dalam belajar karena notabene siswa saat ini adalah siswa generasi digital sehingga mereka kurang antusias dalam pembelajaran, siswa terlihat kurang aktif dan proses pembelajaran belum berpusat pada siswa sebagai objek pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran mempunyai potensi dalam peningkatan kualitas pembelajaran (Budiningtyas et al., 2022). Guru harus dapat menginovasikan media pembelajaran dengan teknologi informasi (Nikmah et al., 2020) namun banyak guru kurang optimal dalam menggunakan metode, model, serta media pembelajaran. Dari segi media, guru belum memanfaatkan secara optimal LCD yang ada di kelas, guru hanya menggunakan peta. Sedangkan, pada saat menggunakan Peta sebagai media beberapa siswa terlihat kurang memperhatikan karena media tersebut tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Ketika proses evaluasi pembelajaran, hasil belajar ranah kognitif yang diperoleh siswa di SD Negeri 1 Ukir hanya 57% yang di atas KKM sedangkan siswa SD Negeri 1 Kutoharjo hanya 53% yang di atas KKM. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar ranah kognitif siswa tergolong masih rendah.

Seiring dengan adanya perkembangan pada teknologi yang pesat, guru perlu meningkatkan kompetensinya dalam menggunakan media digital saat kegiatan pembelajaran. Selain hal tersebut, siswa juga dapat belajar

secara mandiri dengan mengakses informasi pembelajaran melalui media digital (W. N. Sari et al., 2023). Salah satu aplikasi multimedia yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah *lectora inspire*. *Lectora inspire* merupakan *software* multimedia yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan tampilan menarik, yang disertai dengan gambar, audio dan video singkat yang dapat mewakili penyampaian nilai-nilai dari materi yang disampaikan. Dalam penggunaannya, media *lectora inspire* adalah salah satu aplikasi perangkat lunak atau *software application*. *Software* tersebut memiliki keuntungan dalam bidang pendidikan antara lain, bahan ajar dapat ditampilkan dengan teknologi ini dalam berbagai animasi, dan dapat disimpan dalam bentuk CD, juga dapat disimpan dalam file exe sehingga dapat dibuka dengan android sehingga lebih fleksibel dan siswa lebih fokus dalam pembelajaran dan memusatkan perhatiannya, media pembelajaran inipun dapat mengajarkan siswa belajar mandiri dan meningkatkan semangat dalam menerima pembelajaran dikarenakan fitur-fitur dan *tools* yang menarik serta menyerupai *games* yang menarik minat belajar siswa. Guru akan lebih mudah dalam memberikan pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaranpun akan lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran *Lectora Inspire* merupakan media yang layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan penelitian (Astriani et al., 2021) bahwa produk yang divalidasi oleh validator telah memenuhi kriteria layak dengan skor rata-rata dari ahli media sebesar 3,78, ahli materi sebesar 3,78, dan ahli desain pembelajaran rata-rata diperoleh 3,69 dengan kriteria sangat valid. Begitu juga hasil respon peserta didik uji coba kelompok perorangan 89,3%, kelompok sedang 92,56% dan tanggapan pendidik untuk uji coba lapangan sebesar 96,53%. Jadi, media pembelajaran *lectora inspire* yang dikembangkan sudah cukup valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPS.

Selain itu, media pembelajaran *Lectora Inspire* juga dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa terbukti dengan penelitian (Irawan, 2020) dimana hasil uji pretest dan posttest yang digunakan untuk menguji keefektifan

melalui Uji-T yaitu diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, karena nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media berbasis computer.

Adapun persamaan penelitian yang dilakukan penulis adalah pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire*. Sedangkan perbedaannya adalah penulis mengembangkan media "*KLIK ASEAN*" yang merupakan aplikasi *Lectora Inspire* yang mengupas materi ASEAN, dapat diakses baik secara online ataupun offline juga dapat dibuka dengan hp Android sehingga mudah diakses siswa.

Berangkat dari latar belakang masalah yang telah disampaikan di atas, penulis tertarik untuk mengkaji penelitian yang bersifat pengembangan dengan judul: "Pengembangan Media berbasis "*KLIK ASEAN*" (Aplikasi *Lectora Inspire* Kupas Materi ASEAN) dalam kemampuan literasi informasi pada mata pelajaran IPS Kelas VI Sekolah Dasar Kabupaten Rembang".

1.2 Identifikasi Masalah

Berpijak pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran muatan pelajaran IPS masih didominasi metode ceramah.
2. Pembelajaran belum menggunakan media yang menarik sehingga materi ASEAN sulit dipahami siswa
3. Saat dilakukan penilaian, hasil yang diperoleh masih rendah.
4. Perlu dikembangkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa dalam materi ASEAN.

1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah yang akan dikaji pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Permasalahan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah belum maksimalnya media pembelajaran pada materi ASEAN siswa kelas VI Sekolah Dasar Kabupaten Rembang.

2. Penelitian dan pengembangan ini berupa media "*KLIK ASEAN*" dalam kemampuan literasi informasi pada materi ASEAN siswa kelas VI Sekolah Dasar Kabupaten Rembang.
3. Efektifitas media pembelajaran "*KLIK ASEAN*" pada materi ASEAN dalam kemampuan literasi informasi siswa kelas VI sekolah Dasar Kabupaten Rembang.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan penelitian yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan media pembelajaran "*KLIK ASEAN*" dalam kemampuan literasi informasi pada pembelajaran IPS materi ASEAN bagi siswa kelas VI di sekolah dasar?
2. Bagaimana desain pengembangan media "*KLIK ASEAN*" dalam kemampuan literasi informasi pada pembelajaran IPS materi ASEAN bagi siswa kelas VI di sekolah dasar?
3. Bagaimana kelayakan pengembangan media "*KLIK ASEAN*" dalam kemampuan literasi informasi pada pembelajaran IPS materi ASEAN bagi siswa kelas VI di sekolah dasar?
4. Bagaimana keefektifan media "*KLIK ASEAN*" dalam kemampuan literasi informasi pembelajaran IPS materi ASEAN bagi siswa kelas VI di sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh deskripsi dan mengembangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan media "*KLIK ASEAN*" dalam kemampuan literasi informasi pada pembelajaran IPS materi ASEAN bagi siswa kelas VI di sekolah dasar.
2. Menguji desain pengembangan media "*KLIK ASEAN*" dalam kemampuan literasi informasi pada pelajaran IPS materi ASEAN bagi siswa kelas VI di sekolah dasar.

3. kelayakan pengembangan media "*KLIK ASEAN*" dalam kemampuan literasi informasi pada pembelajaran IPS materi ASEAN bagi siswa kelas VI di sekolah dasar?
4. Menganalisis keefektifan media "*KLIK ASEAN*" dalam kemampuan literasi informasi pada pembelajaran IPS materi ASEAN bagi siswa kelas VI di sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat yang diperoleh sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan wawasan dan pemikiran bagi pengembangan media "*KLIK ASEAN*" dalam kemampuan literasi informasi muatan pelajaran IPS materi ASEAN bagi siswa di sekolah dasar, sehingga menambah khasanah keilmuan pada media pembelajaran IPS antara lain:

1. Sebagai motivasi untuk senantiasa mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi pada masa *society 5.0* di era revolusi industri 4.0 dengan memadukan *lectora inspire* dan materi pembelajaran.
2. Diharapkan media pembelajaran "*KLIK ASEAN*" menjadi inovasi dalam dunia pendidikan yang membantu meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

1.6.2.1 Siswa

- 1 Melalui penelitian ini diharapkan dapat memotivasi serta menarik peserta didik dalam proses belajar sehingga berdampak pada kemampuan kognitif yang meningkat.

- 2 Peserta didik memperoleh pengalaman belajar dengan media pembelajaran yang dapat membantu mereka untuk belajar aktif.

1.6.2.2 Guru

- 1 Hasil Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi *lectora Inspire* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 2 Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengelola pembelajaran dengan mengembangkan kreativitas guru sehingga dapat menerapkan media-media pembelajaran yang beragam untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1.6.2.3 Sekolah

Penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam menerapkan kurikulum yang di kembangkan sekolah sehingga kualitas pendidikan di sekolah akan meningkat.

1.6.2.4 Peneliti Lain

Sebagai bahan referensi dan sumber pengetahuan peneliti lain mengenai penerapan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire*.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk berupa media pembelajaran interaktif dengan menu utama Sejarah dan PETA ASEAN, Lambang dan Lagu ASEAN, Profil Negara Anggota ASEAN, dan Evaluasi.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *software Lectora Inspire 17*.

3. Media pembelajaran interaktif menggunakan materi yang di sesuaikan dengan KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar) dan Indikator pencapaian.
4. Media pembelajaran interaktif memuat konten materi ASEAN pada pelajaran IPS kelas VI Sekolah Dasar dalam bentuk teks, gambar, dan video serta adanya soal evaluasi atau kuis untuk siswa.
5. Output media pembelajaran interaktif berupa apk android.

