

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar yaitu proses mereaksi terhadap semua situasi di sekitar siswa. Mengajar merupakan suatu aktivitas mengatur dan mengorganisasikan lingkungan sehingga mendorong siswa untuk belajar Sanjaya (2007 : 102). Persoalan yang sering muncul dalam proses belajar mengajar adalah bagaimana seorang guru mengembangkan, menciptakan, serta mengontrol situasi yang memungkinkan siswa melakukan proses belajar. Proses yang dilakukan dalam pendidikan bertujuan tidak lain untuk meningkatkan sumber daya manusia. Proses pendidikan di sekolah yang disebut proses pembelajaran merupakan kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Dengan kata lain, proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan peserta didik

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah perlu dirancang dengan baik agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Kurikulum sebagai perangkat perencanaan proses pembelajaran merupakan acuan dalam kegiatan pembelajaran. Kurikulum 2013 sebagai pengembangan dari kurikulum sebelumnya dinilai mampu untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang seimbang, yang dilakukan oleh guru dan peserta didik, bahkan berusaha untuk lebih mengaktifkan kegiatan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan baru melalui pembelajaran tematik integratif. Kurikulum 2013 dikembangkan dalam rangka menjawab tantangan perubahan zaman, perkembangan teknologi.

Pendidik yang berkompeten harus berani dan selalu mencoba untuk mendesain, membuat dan latihan menggunakan media pembelajaran. Jika tidak ada media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran dalam kelas maka pembelajaran yang dilakukan di kelas kurang menarik. Jika pembelajaran tidak menarik maka siswa menjadi tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pada masa saat ini, guru dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada agar pembelajaran yang diberikan pada siswa sesuai dengan perkembangan yang ada di lingkungannya.

Perubahan dalam sebuah perkembangan zaman tidak dapat ditolak maupun dihindari, oleh karena itu perlu adanya antisipasi terhadap perubahan tersebut. Misalnya pengembangan suatu media pembelajaran yang cocok untuk menunjang karakteristik siswa sekolah dasar sekaligus wujud hasil antisipasi terhadap perubahan lingkungan yang terus terjadi.

Arsyad (2017 : 10) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran hendaknya digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa dapat dengan mudah memahami dan mengerti isi materi pelajaran yang disampaikan, juga dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar.

Salandanan, (dalam Cahyadi, 2019 : 5) menjelaskan ada beberapa keuntungan menggunakan media pembelajaran yaitu: (1) menyediakan pengalaman langsung dan konkrit pada peserta didik di tahap sekolah dasar; (2) peserta didik dapat lebih mengerti dan menyimpan makna objek dan fenomena

yang mereka lihat, dengar, gunakan dan saksikan bersama-sama. Media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa berlama-lama dalam mempelajari suatu materi pelajaran. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk membantu siswa dalam mengulang isi materi pelajaran di rumah, serta mengatasi masalah rendahnya minat dan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini telah membawa perubahan yang besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, perkembangan tersebut juga telah mengubah pandangan manusia dalam mencari dan mendapatkan informasi semakin mudah. Hal ini menuntut seorang guru untuk berpikir lebih maju dengan inovasi yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Salah satu wujud pemikiran baru tersebut adalah media pembelajaran yang efektif. Salah satu perangkat yang dapat digunakan oleh guru agar siswa lebih mengerti dengan apa yang diajarkan adalah dengan teknologi.

Informasi dan Komunikasi atau *Information and Communication Technology* (ICT) untuk menampilkan media pembelajaran. Guru dalam menerapkan kurikulum 2013 perlu penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk menunjang pembelajaran yang dilakukan, terlebih media pembelajaran yang berbasis *ICT*. Media pembelajaran yang bersumber dari teknologi komputer salah satunya *Lectora inspire*.

Mas'ud (2012 : 1-2) menyatakan bahwa *lectora inspire* adalah *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh *Trivani Corporation*. *Lectora inspire* mampu membuat kursus pelatihan *online*, penilaian

dan presentasi dengan cepat dan sederhana. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999.

Peneliti menggunakan *Lectora Inspire* karena aplikasi ini memiliki konten yang berisi teks, gambar, suara, animasi, video, dan *game* yang tidak dimiliki oleh aplikasi yang lain seperti *articulate* sehingga memudahkan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada hari senin, 8 November 2020 di SD Subsidi Swakarya Laut Dendang pada, implementasi Kurikulum 2013 sudah diterapkan di kelas I, II, III, IV, V dan VI. Namun dalam proses pembelajaran di kelas IV, guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran untuk memfasilitasi pemahaman siswa, baik media berupa gambar, majalah, koran, alat peraga, ataupun video pembelajaran. Peneliti memilih kelas IV SD Subsidi Swakarya Laut Dendang sebagai objek penerapan media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada Tema 7.

Pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* pada kurikulum 2013 belum pernah diterapkan di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SD Subsidi Swakarya Laut Dendang ialah Guru kelas IV belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran. Selain jarang menggunakan media pembelajaran, guru juga mengalami kekurangan pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis *ICT*. Guru kelas seharusnya dapat menggunakan media pembelajaran untuk memfasilitasi siswa dalam belajar dan pemahaman materi. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif *Lectora Inspire* tematik yang dikembangkan mempelajari berbagai hal seperti materi dan beberapa

soal yang dimuat dalam sebuah tema belajar yaitu Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku dan Subtema Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku Pembelajaran 3 kelas IV SD. Keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran karena adanya waktu yang terbatas yang dimiliki guru dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga proses belajar kurang berjalan secara efektif. Siswa tidak fokus dengan materi yang diajarkan oleh guru dan mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi kurang.

Peneliti melakukan pengamatan lebih lanjut melalui wawancara dengan guru kelas IV SD Subsidi Swakarya Laut Dendang. Pada kenyataannya, saat proses belajar berlangsung, guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu buku teks, dan papan tulis, sehingga siswa kurang fokus dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, perlu adanya media yang mendukung seperti halnya dengan adanya tampilan gambar, video, serta game edukasi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang ada dalam buku teks dan siswa tidak merasa jenuh ketika belajar.

Berkaitan dengan kesulitan guru menyampaikan materi pada kurikulum 2013 yang semua mata pelajaran saling berkaitan guru kadang-kadang masih menyampaikan materi permata pelajaran tidak berhubungan dengan mata pelajaran lainnya. Penggunaan media yang menyulitkan guru untuk berkreaitif seperti guru dituntut harus menguasai penggunaan TIK, seperti membuat video pembelajaran, dan lai-lain.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dari itu perlu adanya pembaharuan dalam proses belajar pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah

memahami pembelajaran tematik. Salah satu caranya dengan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire*. Dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang berikan materi, kuis, video, dan gambar yang bersifat interaktif memberikan gambaran konkrit mengenai pembelajaran tematik yang bersifat abstrak. Sehingga melalui media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini diharapkan pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Maka berdasarkan uraian permasalahan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada Tema Indahnya Keragaman Negeriku di Kelas IV SD Subsidi Swakarya Laut Dendang**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan data dokumen hasil belajar yang diperoleh di dalam kelas, maka permasalahan yang diteliti dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru kurang memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Kurangnya pengetahuan atau keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis *ICT* untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Kurang tersedianya media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar mengajar.

4. Guru kesulitan menyampaikan materi pada kurikulum 2013 yang semua mata pelajaran saling berkaitan guru kadang-kadang masih menyampaikan materi permata pelajaran tidak berhubungan dengan mata pelajaran lainnya
5. Siswa-siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang akan diteliti, maka perlu adanya pembatasan masalah agar mempermudah penelitian dan memungkinkan tercapainya hasil penelitian yang lebih baik dan terarah adalah pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada tema 7 indahny keragaman di negeriku subtema 2 pembelajaran 3 di kelas IV SD Subsidi Swakarya Laut Dendang tahun ajaran 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran tematik multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pembelajaran 3 subtema 2 tema indahny keragaman di negeriku dikelas IV SD Subsidi Swakarya Laut Dendang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pembelajaran 3 subtema 2 tema Indahny Keragaman di Negeriku di kelas IV SD Subsidi Swakarya Laut Dendang?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pembelajaran 3 subtema 2 tema Indahny Keragaman di Negeriku di kelas IV SD Subsidi Swakarya Laut Dendang?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan bentuk produk media pembelajaran tematik multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pembelajaran 3 subtema 2 tema indahnya keragaman di negeriku dikelas IV SD Subsidi Swakarya Laut Dendang
2. Mengetahui kelayakan produk media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada pembelajaran 3 subtema 2 tema Indahnya Keragaman di Negeriku di kelas IV.
3. Mengetahui efektifitas produk media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada pembelajaran 3 subtema 2 tema Indahnya Keragaman di Negeriku di kelas IV.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan suatu kontribusi berupa informasi atau teori yang dapat digunakan sebagai bahan referensi dunia pendidikan. Khususnya media pembelajaran berbasis teknologi dengan sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat praktis

1. Bagi Siswa

Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami materi pada pembelajaran subtema indahny keragaman budaya negeriku.

2. Bagi Guru

Sebagai acuan bagi guru dalam mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada subtema indahny keragaman budaya negeriku.

3. Bagi Sekolah

Memotivasi pihak sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire*, untuk mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Sebagai bahan informasi sekaligus bahan pegangan dalam menjalankan tugas sebagai calon pengajar di masa yang akan datang.

5. Bagi Peneliti Lanjutan

Sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.