

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini teknologi sudah menjadi bagian dari hidup manusia yang mampu mempermudah kelangsungan hidup manusia, begitu juga dalam pendidikan. Inovasi-inovasi baru dalam ilmu pengetahuan lahir seiring dengan berkembangnya teknologi, sehingga semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Pemanfaatan teknologi dan informasi dalam bidang pendidikan difokuskan pada peningkatan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu sarana yang digunakan untuk membebaskan manusia dari keterbelakangan, ketidaktahuan serta kemiskinan. Melalui pendidikan, manusia memiliki kecerdasan dan wawasan yang luas, dan terus berkembang menjadi manusia yang lebih baik serta diperoleh manusia yang produktif. Pendidikan berperan sebagai salah satu unsur penting dalam pembangunan dan pengembangan bangsa Indonesia. Oleh sebab itu pemerintah berupaya untuk merancang serta mengimplementasikan kurikulum agar kualitas pendidikan semakin baik. Adapun kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dalam proses pembelajarannya mencakup tiga aspek, yaitu aspek sikap (afektif), keterampilan (psikomotorik), dan pengetahuan (kognitif). Peningkatan dan keseimbangan antara aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan didukung oleh strategi guru dalam kegiatan

pembelajaran, baik pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Strategi yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan mengadakan variasi agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu keterampilan dalam mengadakan variasi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang direncanakan atau disusun secara kondisional untuk menyampaikan pesan dan mendorong terjadinya proses belajar pada siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajarannya. Media pembelajaran sebaiknya digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan, serta dapat menarik siswa untuk belajar lebih aktif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran akan membuat pembelajaran semakin beragam, sehingga siswa tidak cepat bosan. Dengan optimalisasi penggunaan media, pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan.

Namun saat ini media pembelajaran belum dikembangkan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media yang biasa digunakan saat ini hanya media sederhana, media tersebut kurang menarik sehingga menyebabkan minat belajar siswa berkurang. Media pembelajaran berbasis teknologi seharusnya digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, yaitu ketidakakraban guru dengan teknologi sehingga menyebabkan kesulitan dalam membuat dan merancang media berbasis teknologi, serta sarana prasarana yang belum tersedia di sekolah.

Sesuai dengan fenomena yang terjadi bahwa keadaan hampir sama juga terjadi di SD Negeri 11 Rantau Utara. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas V SD bernama Ibu Siti Khalijah, S.Pd pada tanggal 10 Mei 2021. Berdasarkan wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran guru cenderung menggunakan metode yang kurang bervariasi dan lebih banyak ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas kepada siswa, sehingga pembelajaran terasa membosankan dan monoton. Selain itu, guru cenderung menggunakan sumber belajar yang diberikan oleh Kemendikbud yaitu buku siswa dan buku guru. Kemudian dalam penggunaan media, media pembelajaran yang digunakan belum mampu menarik perhatian siswa agar siswa aktif dalam pembelajaran. Media yang digunakan adalah gambar, tulisan yang dipajang di papan tulis, namun tidak terlalu sering digunakan karena harus disesuaikan dengan materi pelajaran. Hal tersebut mengakibatkan siswa merasa bosan, jenuh serta kurang tertarik selama mengikuti pembelajaran yang pada akhirnya membuat siswa kesulitan untuk memahami materi. Adapun yang melatarbelakangi hal tersebut adalah kurangnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran tematik, terbatasnya waktu dan biaya. Selain itu, guru mengatakan bahwa pernah membuat media menggunakan *power point*, namun hanya presentasi sederhana, karena kurangnya kemampuan guru dalam menjalankan komputer. Akan lebih baik di era perkembangan teknologi sekarang ini, media berbasis teknologi digunakan dalam proses pembelajaran. Guru sudah menggunakan media berbasis teknologi akan tetapi kurang menarik sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran menggunakan teknologi merupakan salah satu alternatif bagi guru dalam mengubah kondisi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Salah satu contoh media pembelajaran yang menggunakan teknologi adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran berbasis komputer yang didalamnya menyajikan materi berupa teks, audio, video, serta animasi untuk menarik minat dan perhatian siswa. Media pembelajaran interaktif biasanya menggunakan *software* yang mudah untuk membuat media pembelajaran yang menarik, salah satunya adalah dengan menggunakan *software Lectora Inspire*.

Lectora inspire adalah sebuah program yang mampu menciptakan media pembelajaran interaktif yang inovatif, interaktif, dan kreatif karena dapat memadukan teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dalam menguasai materi pelajaran, pembelajaran menjadi lebih menarik. Sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran serta memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif.

Pada kurikulum yang berlaku saat ini, Kurikulum 2013, menggunakan pendekatan tematik terpadu yang mana di dalam setiap pembelajaran memadukan berbagai mata pelajaran dalam beberapa tema atau yang biasa disebut dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik berperan penting dalam pembentukan karakter siswa yang tidak hanya pada aspek kognitif saja, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik. Mengembangkan ketiga aspek tersebut

dimuat dalam pembelajaran yang diintegrasikan dengan pengetahuan dan pemahaman peserta didik agar dapat dipahami dengan baik yaitu dengan cara membuat inovasi yang dapat membangkitkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif karena media pembelajaran merupakan alat untuk mengefektifkan proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pada tema 1 subtema 2 pembelajaran 1, dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia) Kelas V SD Negeri 11 Rantau Utara T.A. 2021/ 2022”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka identifikasi masalah penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan belum mampu menarik perhatian siswa agar aktif dalam pembelajaran.
- 3) Kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang efektif, menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

- 4) Belum dikembangkannya media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*.

Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus pada masalah yang akan diteliti, yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 (organ gerak hewan dan manusia) subtema 2 manusia dan lingkungan pembelajaran 1 kelas V SD Negeri 11 Rantau Utara T.A. 2021/2022.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dibuat rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 (organ gerak hewan dan manusia) kelas V SD Negeri 11 Rantau Utara T.A. 2021/2022?
- 2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 (organ gerak hewan dan manusia) kelas V SD Negeri 11 Rantau Utara T.A. 2021/2022?
- 3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 (organ gerak hewan dan manusia) kelas V SD Negeri 11 Rantau Utara T.A. 2021/2022?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 (organ gerak hewan dan manusia) yang layak digunakan di kelas V SD Negeri 11 Rantau Utara T.A. 2021/2022.
- 2) Mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 (organ gerak hewan dan manusia) pada kelas V SD Negeri 11 Rantau Utara T.A. 2021/2022.
- 3) Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 (organ gerak hewan dan manusia) kelas V SD Negeri 11 Rantau Utara T.A. 2021/2022.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dapat mengoptimalkan kualitas pembelajaran sehingga layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk penelitian berikutnya dengan aspek penelitian yang berbeda.

b. Manfaat Praktis

1) Manfaat bagi Guru

Sebagai acuan bagi dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

2) Manfaat bagi Siswa

Dengan pengembangan media ini, dapat mempermudah siswa kelas V dalam memahami materi pembelajaran pada tema 1 subtema 3 pembelajaran 3.

3) Manfaat bagi Mahasiswa

Dengan melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*, dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung bagi peneliti.

4) Manfaat bagi Sekolah

Dengan mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran dan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pembinaan dan pengembangan guru di sekolah yang bersangkutan.