

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan pendidikan di era revolusi industri 4.0 membuat perubahan terjadi semakin cepat dan mudah, sehingga membuat suatu inovasi baru diberbagai sektor dari sektor teknologi sampai kedalam dunia pendidikan. Pada era revolusi industri 4.0 ini juga membuat suatu perubahan yang mana sistem manual menjadi sistem digital dan berbagai pemanfaatan teknologi terutama dalam bidang pendidikan.

Secara sadar pendidikan menjadi kebutuhan utama yang harus dipenuhi dalam kehidupan, sebab pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, anak-anak dapat membawa perubahan perilaku dan kognitif yang positif dalam diri mereka Berdasarkan upaya peningkatan mutu pendidikan, seperti yang terlihat dari tujuan pendidikan nasional dalam Pasal 3 Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, meningkatkan keterampilan dan karakter peradaban bangsa yang sesuai dalam kerangka pendidikan. Menyiapkan calon peserta didik yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, bertakwa dan berakhlak mulia, cerdas, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang berakhlak dan bertanggung jawab (Sistem Pendidikan Nasional, 2003, h. 1).

Berdasarkan undang- undang tersebut pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan sangat dibutuhkan karena dapat meningkatkan kualitas belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Hal ini dapat membuat guru lebih kreatif dan inovasi

dalam menggunakan berbagai teknologi. Pemanfaatan teknologi pada pembelajaran salah satunya penggunaan media. Kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran bisa mendukung penyampaian pembelajaran.

Kedudukan media pembelajaran itu sendiri merupakan salah satu upaya dalam membuat proses interaksi dan komunikasi guru dengan peserta didik menjadi lebih tinggi dalam lingkungan belajar. Dengan adanya media pembelajaran maka proses belajar dapat menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan peserta didik dapat mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran juga dapat memfasilitasi hasil belajar yang lebih baik dengan mempermudah memahami informasi yang diberikan dalam pengalaman belajar yang bermakna. Hasil belajar terwujud sebagai perubahan tingkah laku siswa dan dapat diamati serta diukur dari segi perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai perbaikan atau perkembangan dari yang sebelumnya, misalnya dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari perilaku buruk menjadi perilaku santun.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru wali kelas IV SD Negeri 060848 saga, sekolah tersebut telah menggunakan kurikulum 2013 yang mana guru memiliki beberapa kendala dalam penerapannya, dan guru hanya menggunakan media gambar, teks, dan papan tulis tepi jarang menggunakan media yang berbasis teknologi karena guru hanya bisa terbatas mengoperasikan *microsoft word* dan *power point*, sehingga peserta didik kurang fokus dalam memahami materi yang disampaikan. Kurangnya usaha dalam memberi perhatian peserta didik terutama pada penggunaan media pembelajaran dan kondisi kelas yang terkadang kurang berdampak pada ketidakmampuan peserta

didik dalam menguasai materi pelajaran. Sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Adapun persentase hasil belajar siswa pada tabel berikut:

**Tabel 1.1 Nilai Ujian Tengah Semester Ganjil Kelas IV SD Negeri
060848 Saga Tahun Ajaran 2021/ 2022**

Kelas	Nilai KKM= 70	Keteranga	Jumlah Siswa	Persentase
IV	>70	Tuntas	8	30%
	<70	Tidak Tuntas	19	70%
	Jumlah		27	100%

(Sumber guru kelas IV SD Negeri 060848 Saga Medan Petisah)

Hasil belajar peserta didik yang rendah dilihat dari nilai yang masih ada dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 70. Pada table 1.1 data ini di ambil dari hasil ujian tengah semester ganjil kelas IV SD Negeri 060848 saga, sebanyak 8 orang peserta didik (30%) yang memperoleh nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) >70. Sedangkan 19 peserta didik (70%) memperoleh nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) <70. Hal ini menunjukkan bahwa hanya 30% dari 27 peserta didik yang dapat memenuhi persyaratan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang bisa meningkatkan minat belajar peserta didik dan mendorong hasil belajar. Media pembelajaran yang dapat diterapkan salah satu media pembelajaran berbasis *lectora inspire*.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rentnani (2019) penggunaan *lectora* memiliki pengaruh ditunjukkan pada hasil peningkatan pada kelas eksperimen sebesar 0,718 menunjukkan pada kategori tinggi dan pada kelas kontrol sebesar 0,552 menunjukkan kategori sedang. Dari peneliti tersebut bahwa penggunaan media *lectora* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan signifikan.

Media pembelajaran *Lectora*, sebuah *software* desain *grafis* yang dikembangkan oleh Trivantis Company. *Lectora inspire* adalah aplikasi yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran, aplikasi ini mudah digunakan oleh guru maupun semua orang untuk dapat membantu proses belajar mengajar. Menurut pendapat Zuhri & Rizaleni tahun 2016 (Nursidik & Suri, 2018, h. 2) *Lectora inspire* merupakan *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih.

Lectora dapat merancang berbagai animasi dan navigasi yang ditampilkan langsung di komputer. Tampilan media ini harus mengkomunikasikan pesan, memberikan informasi, dan interaktif kepada pengguna. Media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* memiliki keunggulan seperti biaya yang murah, mendukung berbagai jenis media populer seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan dapat digunakan secara *offline*. Media memungkinkan pengajar mengoptimalkan pembelajaran dari dalam proses belajar. Animasi pada Media *Lectora* juga dapat memberikan gambaran materi yang lebih jelas, membantu siswa dalam memahami konsep materi. Selain itu, media *Lectora Inspire* ini dapat

menghasilkan *output* yang dapat dibuka dan disimpan di laptop/komputer guru atau siswa.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan maka, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian di SD Negeri 060848 Saga dan berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Lectora Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 7 Subtema 3 Kelas IV SD Negeri 060848 Saga T. A 2021/ 2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka indentifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik rendah
2. Pembelajaran yang berpusat pada guru (monoton)
3. Media yang digunakan dalam mengajar tidak bervariasi
4. Terbatasnya pengetahuan guru terkait media interaktif
5. Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran
6. Minat dan motivasi belajar peserta didik rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan, penelitian ini memberi batasan permasalahan untuk membuat masalah yang terlalu luas. Beberapa Batasan masalah di dalam penelitian ini adalah untuk melihat **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Lectora Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Tema 7 Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku, Subtema 3 dengan**

pembelajaran 3 yang memuat IPS, PPKn dan, Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 060848 Saga Medan Petisah”.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini didasarkan pada batasan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran penggunaan media pembelajaran berbasis *lectora* terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 3 Kelas IV SD Negeri 060848 Saga Tahun Ajaran 2021/2022?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora* terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 3 kelas IV SD Negeri 060848 Saga T. A 2021/2022?
3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis *lectora* terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 3 kelas IV SD Negeri 060848 Saga T. A 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran penggunaan media pembelajaran berbasis *lectora* terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 3 Kelas IV SD Negeri 060848 Saga Tahun Ajaran 2021/ 2022.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora* terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 3 kelas IV SD Negeri 060848 Saga T. A 2021/ 2022.

3. Untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *lectora* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas IV SD Negeri 060848 Saga Tahun Ajaran 2021/ 2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat wawasan, pengetahuan, dan motivasi dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora* guna membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran supaya meningkatkan hasil belajar di kelas.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta didik

Hasil dari penelitian ini berguna untuk membantu peserta didik dalam rangka meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar di kelas.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan tambahan pengetahuan tentang manfaat Media *Lectora* khususnya bagi hasil belajar siswa di kelas. Penggunaan media *lectora* merupakan pilihan media yang tepat dan dapat digunakan untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar.

3. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai informasi bahwa media *lectora* dapat menjadi bahan pertimbangan yang akan di gunakan disekolah dalam kegiatan pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini bermanfaat dalam menambah wawasan dan pengetahuan tentang media pembelajaran *lectora*.

