

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Guru merupakan pendidik profesional yang berperan menjadi sumber pesan dalam mendidik, mengajar, mengarahkan, melatih, dan membimbing. Segala ide dan gagasan akan diberikan oleh guru yang disusun dalam bentuk materi pembelajaran. Materi pembelajaran disampaikan dengan baik dan sistematis kepada seluruh peserta didik. Akan tetapi dalam proses penyampaian materi memiliki beberapa kendala yang biasa disebut dengan istilah *noise*. *Noise* merupakan gangguan dan hambatan yang memengaruhi pesan bagi psikologis peserta didik seperti kurangnya motivasi dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran serta rendahnya stimulus hasil belajar peserta didik, selain gangguan pada psikologis peserta didik juga terdapat hambatan fisiologis seperti kelelahan, hambatan dari lingkungan, keterbatasan pada daya indera, dan hambatan pada kultural seperti kebiasaan.

Perhatian peserta didik sangat diperlukan oleh guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Salah satu faktor eksternal yang dapat menarik perhatian peserta didik adalah menampilkan hal-hal baru yang menarik dan kreatif. Sebaliknya jika tanpa menampilkan hal-hal baru yang menarik dan kreatif, stimulus belajar siswa akan menjadi monoton dan membuat peserta didik tidak memberikan seluruh perhatiannya kepada guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran.

Terutama dalam kegiatan pembelajaran tematik, yaitu salah satu pelajaran yang diajarkan di SD Negeri 101788 Marindal yang sudah menggunakan

Kurikulum 2013. Pada tingkat pendidikan Sekolah Dasar Kurikulum 2013 pendekatan tematik terintegrasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Berdasarkan kurikulum 2013 dan Permendikbud no 22 tahun 2016 mengenai standar proses pendidikan dasar dan menengah bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara inspiratif, interaktif, menantang, menyenangkan, dan memberi motivasi peserta didik untuk berpartisipasi dengan lebih aktif serta memberikan peningkatan pada kemandirian, dan kreatifitas peserta didik sesuai perkembangan fisik, bakat, minat, fisik dan psikologisnya. Maka dari itu sangat diperlukan penggunaan media pembelajaran interaktif yang kreatif, efektif dan inovatif dengan menampilkan gambar, video, audio, dan *games* yang menarik dalam mendukung pembelajaran tematik yang ideal.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh tenaga didik (guru) ketika melaksanakan kegiatan mengajar. Media dapat berupa video animasi, film, modul, gambar, dan sebagainya. Dalam kegiatan mengajar guru harus menggunakan, mencari, dan memilih sumber belajar serta media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, materi pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran adalah kegiatan yang melibatkan individu dengan menggunakan berbagai sumber belajar dalam upaya memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan nilai positif. (Susilana, 2019:25).

Media merupakan salah satu komponen yang sangat berpengaruh dan berperan aktif dalam pembelajaran. Salah satu media yang perlu diterapkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran saat ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis ICT (*Information and Communication Technology*).

Penggunaan suatu media pembelajaran interaktif berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat efisien untuk diterapkan dalam berlangsungnya proses pembelajaran dalam kemajuan dunia pendidikan saat ini.

Pengenalan media interaktif berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) yaitu berbentuk aplikasi. Kemajuan pendidikan di era globalisasi saat ini dapat memudahkan pendidik dalam melaksanakan kegiatan mengajar kepada peserta didik yang mudah diakses bagi pendidik bahkan peserta didik itu sendiri. Pemilihan media pembelajaran interaktif berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) merupakan salah satu media pembelajaran efektif yang dapat memfasilitasi peserta didik dengan tampilan gambar, video/animasi, audio, dan *games*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas III di SD Negeri 101788 Marindal pada tanggal 05 Desember 2022 diperoleh data bahwa terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran tematik khususnya materi IPA pada peserta didik yaitu rendahnya hasil belajar dan minat belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran Tematik khususnya materi IPA. Guru kelas mengatakan bahwa belum pernah menggunakan media berbasis teknologi saat mengajar. Guru kelas lebih memilih media pembelajaran bersifat konvensional seperti buku paket serta media-media lainnya yang ada di sekitar kelas. Guru kelas III juga mengatakan bahwa dalam penyampaian materi pembelajaran menggunakan metode ceramah dan kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga

kegiatan belajar mengajar terkesan hanya menonton guru di depan kelas dan memberikan kesan suasana kelas yang sangat membosankan, menciptakan motivasi belajar siswa yang rendah, menurunnya rasa semangat dan fokus siswa dalam belajar. Maka, peserta didik tentunya sangat membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan inovatif serta bersifat audio visual yang dapat membangun suasana kelas yang aktif sehingga dapat menciptakan stimulasi hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti kepada 20 siswa kelas III SD Negeri 101788 Marindal pada tanggal 05 Desember 2022 diperoleh data bahwa peserta didik masih hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar, belum pernah menggunakan media berbasis komputer sebagai sumber belajar, dalam memahami pelajaran siswa terkadang merasa kesulitan, dan 85% siswa merasa lebih termotivasi belajar menggunakan media yang memberikan tampilan video animasi, audio dan game edukasi. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, menarik, kreatif dan mudah dipahami saat menyampaikan materi membuat siswa menjadi cepat jenuh dan bosan sehingga peserta didik menjadi kesulitan dalam memahami materi sehingga menciptakan rendahnya hasil belajar siswa. Peserta didik juga berpendapat kurang suka jika menggunakan media belajar konvensional sebagai satu-satunya sumber belajar.

Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) yang dapat memfasilitasi peserta didik dengan tampilan gambar, video/animasi, audio, dan games adalah aplikasi *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* adalah aplikasi berupa software yang dapat mengedit video serta dapat membuat bahan presentasi materi menjadi lebih kreatif dan inovatif tanpa

harus melakukan *programming* yang dapat diakses dengan cara *offline* ataupun *online* dengan mudah dan praktis sehingga pengguna dapat mengaksesnya dimana saja. *Lectora Inspire* merupakan salah satu *software* yang dapat menjadi media interaktif yang mampu memadukan teks, video/animasi, audio, grafik, dan gambar menjadi satu bagian sehingga peserta didik dapat melakukan interaksi, berkreasi dan berkomunikasi. Pada saat mengunduh *Lectora Inspire*, terdapat 3 software bawaan seperti *camtasia*, *flypaper*, dan *snaglt*. *Flypaper* adalah *software* yang digunakan untuk memadukan video, gambar/animasi, *flash*, transisi dan *game memory*. *Camtasia* adalah *software* yang digunakan untuk memadukan beberapa gambar menjadi satu dan digunakan saat mengcapture gambar di layar monitor. *Snaglt* adalah *software* yang digunakan sebagai fitur perekam dan tangkap layar.

Lectora Inspire memiliki pilihan template (*Basic Linear, Basic Non-Linear, Audio/Video, Pre-Test and Final Exam, Accessibility, dan Construction*), memiliki beberapa menu (*home, design, insert, test & survey, tools, view, dan properties*) sebagai fitur yang sangat mendukung dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis ICT (*Information and Communication Technology*), diantaranya:

- (1) dapat menambahkan ikon ke dalam media belajar interaktif
- (2) mampu mengolah video, gambar, dan animasi
- (3) dapat digunakan dalam membuat dan mengolah soal evaluasi dengan tambahan animasi
- (4) tersedia banyak template desain dalam membuat media belajar interaktif
- (5) cara penggunaan yang sangat praktis hampir sama seperti aplikasi *power point* namun memiliki lebih banyak keunggulan
- (6) tersedia menu *publish* yang dapat digunakan untuk mempublikasikan media yang dihasilkan dalam berbagai input.

Berdasarkan hasil seluruh data yang diperoleh, ditemukan beberapa masalah dalam proses dan hasil belajar peserta didik antara lain peserta didik merasa cepat jenuh dan bosan saat belajar di sekolah jika hanya menggunakan media ajar konvensional sebagai satu-satunya sumber belajar sehingga peserta didik cenderung pasif saat belajar karena pada saat mengajar guru hanya menggunakan metode ajar ceramah kepada peserta didik sehingga memberikan stimulus hasil belajar yang rendah. Maka, peneliti berupaya untuk mencari solusi permasalahan tersebut, dengan upaya mengembangkan media pembelajaran baru yang efisien, kreatif, dan praktis sehingga mampu meningkatkan dan memberikan stimulus hasil belajar yang baik. Penelitian akan dilakukan di SD Negeri 101788 Marindal, Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang dengan mengambil materi “Perubahan Energi” pada Tema 6 Subtema 2 di kelas III. Media yang akan digunakan oleh peneliti adalah aplikasi berupa software *lectora inspire* sebagai basis dalam pengembangan media tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Peserta didik sering kali menganggap sulit materi IPA dan kegiatan mengajar yang dilaksanakan masih berpusat pada guru.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru mengakibatkan rendahnya stimulus hasil belajar peserta didik.
3. Guru kelas belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*).

4. Perlunya pengembangan media pembelajaran yang berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) yang kreatif dan praktis oleh peserta didik.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi dengan pengembangan media interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 2 materi energi dan perubahannya bagi siswa kelas III A di SD Negeri 101788 Marindal, Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan batasan masalah diatas, maka perumusan masalah penelitian ini berikut:

1. Bagaimana kelayakan media interaktif berbasis aplikasi *lectora inspire* pada Tema 6 Subtema 2 di Kelas III SDN 101788 Marindal, Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang?
2. Bagaimana praktikalitas media interaktif berbasis aplikasi *lectora inspire* pada Tema 6 Subtema 2 di Kelas III SDN 101788 Marindal, Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang?
3. Bagaimana efektivitas media interaktif yang dikembangkan berbasis aplikasi *lectora inspire* pada Tema 6 Subtema 2 di Kelas III SDN 101788 Marindal, Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk melihat kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berbasis *lectora inspire* pada Tema 6 Subtema 2 Materi “Perubahan Energi” di

Kelas III SDN 101788 Marindal, Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang.

2. Untuk melihat kepraktisan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berbasis *lectora inspire* pada Tema 6 Subtema 2 Materi “Perubahan Energi” di Kelas III SDN 101788 Marindal, Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang.
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berbasis *Lectora Inspire* pada Tema 6 Subtema 2 Materi “Perubahan Energi” di Kelas III SDN 101788 Marindal di Kelas III SDN 101788 Marindal, Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memajukan pola pikir peneliti dan pembaca dalam menambah wawasan keilmuan mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi pendidik

Mempermudah guru menyampaikan materi dalam kegiatan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu aplikasi *Lectora Inspire* pada materi perubahan energi.

2. Bagi peserta didik

Mempermudah peserta didik dalam memahami materi perubahan energi dan membantu meningkatkan rasa semangat peserta didik selama kegiatan belajar.

3. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan memperluas wawasan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada materi perubahan energi kelas III.



THE
Character Building
UNIVERSITY