

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sejak pemerintah mengumumkan kasus covid-19 di Indonesia, masyarakat dihibau melakukan sosial distancing, dimana semua kegiatan seperti bekerja, belajar dan beribadah dilakukan di rumah untuk mencegah penyebaran covid-19. Namun, sistem pembelajaran tatap muka di kelas dirubah menjadi pembelajaran dalam jaringan atau *Daring* agar proses pembelajaran tetap berlangsung sehingga terpenuhi hak peserta didik dalam belajar. Menyikapi kondisi tersebut, guru dituntut untuk mampu menyajikan pembelajaran secara *Daring*. Pembelajaran *Daring* merupakan salah satu tantangan di era industri 4.0. Pendidikan di Era industri 4.0 merupakan pendidikan yang bercirikan pada pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. (Dewa et al., 2020)

Era revolusi industri 4.0 telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan bahkan sampai ke dunia pendidikan. Tantangan dunia pendidikan di era revolusi industri 4.0 berupa perubahan cara belajar, pola berpikir serta cara bertindak para peserta didik dalam mengembangkan inovatif kreatif berbagai bidang. Dunia pendidikan dituntut harus mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas untuk memperlancar proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi diharapkan mampu merubah pola pembelajaran berpusat pada guru (teacher centered) menjadi berpusat pada peserta didik (student centered)

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini memungkinkan orang untuk bisa mengakses teknologi tersebut secara mandiri. Manusia secara tidak langsung diharuskan dapat menguasai teknologi tersebut, terutama bagi siswa sebagai subjek pembelajaran (Putri et al., 2016). Teknologi pendidikan adalah proses yang kompleks dan terpadu (terintegrasi) yang melibatkan manusia, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia. Tujuan teknologi pendidikan dikembangkan adalah untuk memecahkan persoalan belajar manusia dengan kata lain mengupayakan agar manusia (peserta didik) dapat dengan mudah dan mencapai hasil secara optimal. Pemecahan masalah belajar tersebut dalam semua sumber belajar atau sering dikenal dengan komponen pendidikan yang meliputi: pesan, orang atau manusia, bahan, peralatan, teknik, dan latar atau lingkungan. Pemecahan masalah belajar tersebut ditempuh melalui proses analisis masalah, penentuan cara pemecahan, pelaksanaan, dan evaluasi yang tercermin dalam fungsi pengembangan media dalam bentuk riset- teori, desain, produksi, evaluasi, seleksi, logistik, dan penyebarluasan atau pemanfaatan (Astutik et al., 2016)

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan kualitas guru di Indonesia. Upaya peningkatan kualitas guru bisa dilakukan dengan inovasi dalam pembelajaran seperti pengembangan metode pembelajaran, penyediaan bahan ajar, pengadaan peralatan laboratorium, peningkatan kualitas guru dan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang telah diterapkan dalam pembelajaran adalah diharapkan dapat memperlancar proses pembelajaran,

untuk mencapai tujuan pembelajaran guna meningkatkan pembelajaran siswa prestasi, serta memotivasi mereka terhadap subjek masalah.(Fajrina et al., 2018)

Pemilihan media pembelajaran tidak tergantung pada kecanggihan suatu media, namun bergantung pada fungsi dan peranan dari media tersebut dalam membantu proses pengajaran. Oleh karena itu penggunaan media harus memperhatikan kemudahan memperoleh media pembelajaran, ketepatan terhadap tujuan pembelajaran, dan kemampuan guru dalam menggunakan alat tersebut. Untuk memenuhi kriteria media pembelajaran tersebut maka media haruslah bermanfaat dan dapat memperjelas makna yang akan disampaikan. Karena pentingnya media tersebut, maka dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan suatu media untuk menambah wawasan, menghadapi tuntutan dunia kerja, meningkatkan keterampilan dan juga untuk meningkatkan kompetensi (Rachmawati & Nurhayati, 2017). Tujuan ini dapat tercapai jika proses pembelajaran di kelas berlangsung tempat dengan melibatkan peran aktif dari guru dan Murid. Guru sebagai tenaga pengajar diharapkan mampu memberikan makna dan inovatif kegiatan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran metode yang menarik minat siswa (Arisanti et al., 2022)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru fisika SMA Swasta Cerdas Bangsa, Ibu Ayu Sri M Sitepu, memaparkan bahwa dimasa covid-19 ini pembelajaran tatap muka diganti menjadi *Daring*, sehingga proses belajar mengajar sedikit terhambat. Guru sudah menyediakan media sebagai bahan ajar guna menunjang siswa untuk lebih memahami pembelajaran fisika, khususnya materi suhu dan kalor. Media yang selalu digunakan guru adalah *powerpoint*. Metode pembelajaran yang sering dilakukan oleh Ibu Ayu adalah diskusi

terbimbing dengan siswa melakukan presentasi berkelompok melalui pemaparan *powerpoint*. Namun dimasa pandemi ini, pembelajaran yang interaktif dan efektif sangat sulit untuk dilakukan. Kebanyakan siswa masih tidak paham mengenai materi yang disajikan. Salah satu faktornya adalah media yang diberikan guru belum menarik siswa untuk mau belajar dikarenakan siswa menginginkan penjelasan langsung dari guru. Jarangnya diberlakukan praktikum juga menghambat pemahaman siswa akan konsep fisika dengan baik dan benar. Observasi juga dilakukan kepada 20 orang siswa dengan memberikan angket kepada siswa. Hasil dari angket adalah 87% siswa menyatakan sangat setuju bahwa media dapat membuat pelajaran fisika lebih mudah dipahami. Sebanyak 75% siswa menyatakan setuju bahwa siswa memerlukan media yang dapat memudahkan memahami konsep dan penerapan ilmu fisika. Sebanyak 79% siswa sangat setuju bahwa siswa menginginkan media pembelajaran yang efisien dan praktis yang bisa digunakan kapanpun dan dimanapun.. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data: (1) Meski telah diberikan media pembelajaran oleh guru, tetapi nilai rata-rata siswa di Ujian Semester masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 65 sebelum remedial. (2) Proses pembelajaran dalam jaringan (*Daring*) dengan menerapkan metode yang sesuai dengan kurikulum 2013 Revisi masih menemukan kendala terutama dari segi waktu, alat dan materiil. (3) Disebabkan keterbatasan waktu ketika pembelajaran *Daring*, pada akhirnya guru lebih sering menjelaskan sebentar dan hanya memberikan tugas berupa soal. (4) Siswa bosan dengan penyediaan media yang disajikan guru karena kurang menarik minat mereka dalam belajar fisika.

Berdasarkan beberapa uraian di atas maka dibutuhkan pengembangan media yang berkualitas dan mampu membantu guru untuk menciptakan pembelajaran Fisika dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi mutakhir. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* untuk pembelajaran *Daring*. Penelitian ini akan dilaksanakan sebagai usaha untuk membantu guru dalam menerapkan proses belajar yang efektif serta memanfaatkan berbagai jenis media dan metode pembelajaran yang berbasis teknologi dan bersifat komunikatif.

Pembelajaran media berbasis *Lectora Inspire* dapat meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran, dikarenakan siswa bisa belajar sambil bermain. Selain itu siswa juga bisa melakukan evaluasi secara mandiri dikarenakan adanya fungsi dari media terkait evaluasi pemahaman, sehingga siswa dapat melakukan quiz dengan baik dan benar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, saya akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* untuk pembelajaran *Daring* pada Materi Pokok Suhu dan Kalor di SMA Swasta Cerdas Bangsa Deli Serdang”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut :

1. Kurang tersedianya media pembelajaran berbasis online.
2. Perlunya pengembangan media pembelajaran yang berbasis komputer yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

3. Nilai Ujian Semester masih rendah.
4. Media pembelajaran interaktif dalam bentuk *Lectora Inspire* yang digunakan dalam pembelajaran belum pernah ada di sekolah.

### 1.3. Batasan Masalah

Supaya penelitian dapat dilaksanakan dengan baik dan terarah maka dibuatlah suatu batasan masalah yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*.
2. Kelayakan multimedia *Lectora Inspire* yang dikembangkan dalam pembelajaran fisika.
3. Materi yang disajikan dalam pengembangan *Lectora Inspire* hanya pokok bahasan suhu dan kalor.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* untuk pembelajaran *Daring* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Lectora Inspire* untuk pembelajaran *Daring* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* untuk pembelajaran *Daring* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan validitas media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* untuk pembelajaran *Daring* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* untuk pembelajaran *Daring* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* untuk pembelajaran *Daring* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* untuk pembelajaran *Daring* dapat digunakan guru sebagai alternatif media pembelajaran untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran fisika khususnya pada materi yang penjelasannya susah dilihat dengan kasat mata ataupun alat peraganya susah di jumpai
2. Bagi siswa, memotivasi dan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran fisika baik di kelas maupun di luar kelas khususnya materi pokok Suhu dan Kalor

3. Bagi sekolah, media pembelajaran berupa *Lectora Inspire* untuk pembelajaran *Daring* digunakan untuk sarana pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran
4. Bagi peneliti, untuk menambah pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran berupa *Lectora Inspire* untuk pembelajaran *Daring*.

### 1.7. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi salah penafsiran dalam penelitian ini, diperlukan batasan pengertian dan penegasan istilah, agar memberikan gambaran yang sama terhadap judul penelitian adalah:

a. *Lectora Inspire* adalah alat penulisan untuk pengembangan konten e-learning yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. *Lectora Inspire* dapat membuat kursus pelatihan online, penilaian, dan presentasi dengan cepat, efektif, dan efisien. Selain itu, berdasarkan pemikiran dasar ini, ini menjadi referensi untuk menerapkan pembelajaran berbantuan video dengan *Lectora Inspire* dan diharapkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan membantu peserta didik memahami materi. (Reffiane et al., 2019)

b. Pembelajaran *Daring* merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan secara masif dengan peserta yang tidak terbatas. (Krasnova & Shurygin, 2019)