

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu penyalur pesan antara guru dan siswa. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga proses belajar terjadi secara efektif. Menurut. (Sukiman 2012) Media merupakan suatu alat bantu yang digunakan seseorang untuk menyampaikan informasi/pesan dengan jelas sehingga penerima dapat memahami maksud pesan yang.

Lectora Inspire merupakan program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. *Lectora Inspire* dikembangkan oleh Trivantis Corporation yang merupakan Authoring Tool untuk pengembangan konten *e-learning*. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999. Pada tahun 2000, *Lectora* menjadi yang pertama sistem *authoring AICC* bersertifikat di pasar. *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk menggabungkan *flash*, merekam video, menggabungkan gambar, dan *screen capture*.

Lectora Inspire merupakan software pengembangan belajar elektronik (*elearning*) yang *relative* mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Pada penelitian yang telah dilakukan media *Lectora Inspire* mempunyai potensi besar untuk meningkatkan

motivasi belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional. (Zuhri and Rizaleni 2016)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SD Negeri 016529 BP. Mandoge, bahwa penggunaan dan pemanfaatan media dan teknologi masih kurang karena guru lebih dominan menyampaikan materi pembelajaran menggunakan metode ceramah dan keterbatasan sekolah dalam memfasilitasi pengadaan media pembelajaran yang cukup. Khususnya pada pembelajaran tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 kelas V. Hal ini membuat proses pembelajaran mengalami beberapa permasalahan seperti keaktifan peserta didik dalam belajar yang sangat rendah dan kebosanan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang berdampak pada minat belajar, pemahaman materi dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik, diketahui bahwa guru lebih dominan menyampaikan materi melalui ceramah dan mencatat materi di papan tulis, guru hanya kadang-kadang meminta peserta didik menjelaskan contoh keadaan geografis di lingkungan sekitar, dan berdasarkan wawancara peserta didik lebih menyukai aktivitas belajar yang lebih menarik seperti diskusi, tanya jawab, dan presentasi. Hal ini membuat proses pembelajaran mengalami beberapa permasalahan seperti keaktifan peserta didik dalam belajar yang sangat rendah dan kebosanan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang berdampak pada minat belajar, pemahaman materi dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Guru juga mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pada kurikulum 2013 yang semua mata pelajaran harus saling berkaitan, guru kadang kadang masih menyampaikan materi per mata pelajaran tidak berhubungan dengan mata pelajaran

lainnya. Guru juga harus belajar untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang mengacu kurikulum 2013 dalam menyampaikan materi ajar untuk siswa sesuai dengan buku guru dan buku siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa guru memerlukan media pembelajaran guna membantu dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dapat berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap ilmu teori dan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik. Media pembelajaran membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disajikan, tidak mudah membuat bosan dalam pembelajaran, membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, membangkitkan semangat belajar, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembuatan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yang nanti hasilnya dapat digunakan untuk proses belajar mengajar pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 kelas V di SD Negeri 016529.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah, yaitu :

1. Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran
2. Guru masih belum mampu menguasai pemanfaatan teknologi dalam membuat media pembelajaran
3. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* belum pernah dikembangkan di sekolah SD Negeri 016529 BP. Mandoge T.A. 2023/2024

4. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.
5. Peserta didik kurang memahami materi pembelajaran pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah mutlak dilakukan dalam setiap penelitian, karena keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian maka agar penelitian yang dilakukan terarah dan juga menghindari pembahasan yang terlalu luas dan hasil yang tidak sesuai, maka penelitian ditekankan pada pengembangan media pembelajaran tematik berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 016529 BP. Mandoge T.A. 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah maka peneliti merumuskan rumusan masalah yang akan diteliti. Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran tematik berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 016529 BP. Mandoge T.A. 2023/2024 ?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran tematik berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 016529 BP. Mandoge T.A. 2023/2024 ?

3. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran tematik berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 016529 BP. Mandoge T.A. 2023/2024 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran tematik berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 016529 BP. Mandoge T.A. 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tematik berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 016529 BP. Mandoge T.A. 2023/2024.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran tematik berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 016529 BP. Mandoge T.A. 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat penelitian dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi pelajaran serta menumbuhkan rasa ingin tahu.

2. Bagi Guru

Sebagai pengetahuan dan informasi serta alternatif bahan ajar bagi guru serta mampu membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, serta mengembangkan imajinatif yang ada pada diri peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagus bagi tempat berlangsungnya penelitian dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas sekolah.

4. Bagi Peneliti

Sebagai menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang pengembangan media belajar berbasis *Lectora Inspire*.

