

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan tindakan yang dilakukan dengan sengaja yang melibatkan berbagai jenis panduan, latihan, dan pengajaran yang dipandu oleh berbagai pihak seperti keluarga, masyarakat, atau pemerintah, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Tujuan utamanya adalah untuk mempersiapkan peserta didik agar memiliki keterampilan yang relevan dengan kehidupan di masa depan. Sesuai dengan definisi yang tercantum dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 19, pendidikan adalah usaha yang telah direncanakan dengan sengaja untuk menciptakan lingkungan pembelajaran dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan berbagai aspek diri mereka, termasuk yang bersifat spiritual, keagamaan, kendali diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, serta keterampilan yang diperlukan oleh individu, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan, karena melalui pendidikan, individu dapat mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang puncak. Proses pendidikan melibatkan interaksi yang kuat antara guru dan murid, yang biasanya terjadi dalam konteks sekolah. Oleh karena itu, penting bagi guru dan siswa untuk berinteraksi secara efektif selama proses pembelajaran di sekolah. Perancangan yang baik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah bertujuan untuk mengoptimalkan potensi pendidik. Tujuan utama pendidikan adalah menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkontribusi positif terhadap kemajuan bangsa. Dengan adanya pendidikan, individu memiliki

arah yang jelas dalam hidupnya, karena pendidikan memiliki peran besar dalam menentukan masa depan seseorang.

Seiring perkembangan zaman, teknologi dan informasi mengalami pertumbuhan yang cepat, terutama dalam konteks pendidikan. Inovasi di bidang pendidikan menjadi sangat penting karena tanpa inovasi, pendidikan dapat tertinggal dan ketinggalan. Perubahan yang bergerak menuju perbaikan dalam ranah pendidikan disebut sebagai inovasi. Oleh karena itu, berbagai inovasi telah diterapkan dalam dunia pendidikan untuk mengatasi berbagai masalah yang muncul, seperti peningkatan kualitas pendidikan, peningkatan efektivitas proses belajar-mengajar, dan upaya untuk menjadikan pendidikan lebih merata.

Sementara itu, inovasi teknologi dalam dunia pendidikan harus di perhatikan karena banyak produk yang diciptakan melalui pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Contoh nyata penerapan teknologi dalam sektor pendidikan adalah pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk menciptakan model, media, dan materi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Guru seharusnya mampu memanfaatkan teknologi, mengingat perkembangan teknologi yang pesat pada zaman ini. Guru dapat menggunakan teknologi dengan cara menciptakan media pembelajaran yang bersifat interaktif.

Media pembelajaran adalah alat yang dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung kesuksesan dalam proses belajar-mengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi solusi efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, karena media tersebut dapat meningkatkan minat belajar mereka. Pemilihan media yang digunakan secara cermat akan berkontribusi pada suasana kelas yang lebih dinamis. Oleh karena itu, guru perlu

berhati-hati dalam memilih media pembelajaran yang sesuai, karena penggunaan media pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap efektivitas penyampaian materi. Guru diharapkan mampu berinovasi dan menciptakan media pembelajaran baru dalam proses pengajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Penggunaan media pembelajaran yang monoton dan repetitif dapat berdampak negatif pada siswa, seperti menyebabkan kebosanan dan menurunkan minat belajar. Oleh karena itu, guru harus berusaha untuk menciptakan variasi dalam media pembelajaran yang mereka gunakan, sesuai dengan perkembangan pendidikan saat ini.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung, terlihat bahwa guru tidak memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru untuk lebih efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa, sekaligus dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Seperti yang disebutkan oleh Arsyad (2017, h.10), "Media pembelajaran adalah segala jenis alat atau materi yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran, yang dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar." Selain itu, dalam proses pembelajaran, guru hanya bergantung pada buku sebagai sumber utama untuk menyampaikan materi di dalam kelas, dan metode ceramah digunakan sebagai pendekatan utama dalam mengajar materi. Setelah itu, guru memberikan tugas kepada siswa. Proses pembelajaran di kelas lebih terfokus pada peran guru, di mana guru menguasai seluruh proses pembelajaran yang berlangsung. Hal ini tercermin dalam kenyataan bahwa guru lebih aktif daripada

siswa selama proses pembelajaran, dan siswa cenderung hanya menjadi pendengar pasif di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas tingkat V di SDN 060857 Medan Tembung, ditemukan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran. Sebagai gantinya, guru seringkali mengandalkan media berupa gambar dan tulisan yang dipajang di papan tulis sebagai alat bantu dalam mengajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer masih minim karena kendala fasilitas yang tersedia di sekolah yang terbatas, dan pengetahuan guru tentang pengembangan media tersebut masih terbatas. Guru umumnya mengandalkan bahan ajar yang disediakan oleh departemen pendidikan. Situasi ini telah memiliki dampak negatif terhadap minat dan semangat belajar siswa, mengakibatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran menjadi rendah. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Irsan (2019, h. 63) yang menunjukkan bahwa "Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan semangat belajar siswa." Temuan dari penelitian Nursyam (2019, h.70) juga mendukung konsep yang sama, bahwa "Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa." Selain itu, pandangan yang disampaikan oleh Sudjana dan Rivai (2020, h.8) menekankan bahwa "Pemanfaatan media pembelajaran mampu memperbaiki proses belajar siswa" Selain masalah penggunaan media pembelajaran, terdapat juga kesulitan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang tidak memadai, sehingga memengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini tercermin dalam hasil ujian akhir semester kelas V 060857 Medan Tembung pada tahun 2022/2023 yang

menunjukkan bahwa banyak siswa yang tidak mencapai nilai KKM (Kelulusan Minimal).

Nilai Kelulusan Minimal (KKM) di kelas V SDN 060857 Medan Tembung bisa diamati melalui data yang tersedia dalam tabel berikut, yaitu:

**Tabel 1 1 Nilai Ujian Akhir Semester (UAS) Kelas IV SD Negeri 060857 Medan Tembung**

Mata Pelajaran	Nilai KKM	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas		Siswa Tidak Tuntas	
			Jumlah	Presentasi	Jumlah	Presentasi
PPKN	75	23	10	43,47 %	13	56,52 %
Bahasa Indonesia	75		11	47,87 %	12	52,17%
IPA	75		9	39,13%	14	60,86 %
IPS	75		12	52,17	11	47,86 %

Berdasarkan data yang tercantum dalam tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa persentase keberhasilan siswa kelas IV SD Negeri 060857 Medan Tembung menunjukkan bahwa ada 10 siswa yang telah berhasil mencapai nilai KKM dalam mata pelajaran PPKN, sedangkan ada 13 siswa yang belum mencapai nilai KKM. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, terdapat 11 siswa yang telah mencapai nilai KKM, sementara ada 12 siswa yang masih belum mencapai nilai KKM. Untuk mata pelajaran IPA, terlihat bahwa ada 9 siswa yang sudah mencapai nilai KKM, sementara 14 siswa masih belum mencapai nilai KKM. Sementara itu, dalam mata pelajaran IPS, sebanyak 12 siswa telah berhasil mencapai nilai KKM, sedangkan ada 11 siswa yang belum mencapai nilai KKM.

Kesimpulan yang dapat diambil dari tabel di atas adalah pemanfaatan media pembelajaran memiliki dampak yang cukup besar terhadap prestasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan dan Trisharsiwi (2016, h. 60), yang mengungkapkan bahwa "Pemanfaatan media

pembelajaran dapat meningkatkan kebahagiaan, minat, dan semangat peserta didik selama proses pembelajaran." Dengan perkembangan dalam penerapan media pembelajaran, prestasi belajar dapat meningkat dan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Proses pembelajaran juga menjadi lebih efisien, dan prestasi belajar dapat dicapai dengan tingkat kesuksesan yang lebih tinggi ketika media pembelajaran digunakan secara efektif.

Melihat tantangan tersebut, perlu diambil langkah-langkah untuk meningkatkan mutu proses pengajaran dan potensi peningkatan semangat, motivasi, serta tingkat pencapaian siswa di kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menciptakan solusi melalui pengembangan sebuah media pembelajaran baru yang akan mendukung peran guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media interaktif berbasis *Lectora Inspire*.

Dalam penelitian ini, peneliti memutuskan untuk mengadopsi aplikasi *Lectora Inspire*, terutama dalam menghadapi tema 1 "Organ Gerak Hewan dan Manusia" dengan subtema 1 "Organ Gerak Hewan" dikarenakan di sekolah tempat penelitian berlangsung, belum pernah ada penggunaan media *Lectora Inspire* oleh para guru. Hal ini memicu minat peneliti untuk mengembangkan media *Lectora Inspire* di lingkungan sekolah tersebut. *Lectora Inspire* adalah perangkat lunak media pembelajaran interaktif yang dapat menggabungkan teks, gambar, suara, animasi, dan video, sehingga memungkinkan guru untuk memberikan materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan kelas. Seperti yang dijelaskan oleh Muhammad Mas'ud (2014, h.1), "*Lectora Inspire* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan konten e-learning, yang

dikembangkan oleh Trivantis Corporation." *Lectora Inspire* mempermudah pembuatan pelatihan online dan presentasi dengan cepat dan sederhana. *Lectora Inspire* pertama kali didirikan oleh Timothy D. Loudermilic di Cincinnati, Ohio, Amerika pada tahun 1999. Dengan media pembelajaran interaktif yang menggunakan *Lectora Inspire* sebagai dasarnya, diharapkan dapat mendukung guru dalam proses penyampaian materi dan, sebagai hasilnya, dapat merangsang minat belajar siswa.

Dengan menggunakan *Lectora Inspire*, siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman melalui beragam materi yang tersedia dalam aplikasi ini. Selain itu, *Lectora Inspire* memungkinkan siswa untuk mandiri dalam menguasai materi pembelajaran melalui berbagai aplikasi dan konten yang tersedia di dalamnya. Melalui media pembelajaran ini, siswa juga dapat mengembangkan karakter positif, termasuk disiplin, kerja keras, kreativitas, kejujuran, rasa ingin tahu, dan tanggung jawab.

Penggunaan *Lectora Inspire* membantu pendidik meningkatkan efisiensi dan menghemat waktu dalam persiapan materi pembelajaran. *Lectora Inspire* juga dapat dilengkapi dengan alat evaluasi yang memungkinkan pendidik untuk memonitor kemajuan siswa secara aktif, memungkinkan mereka untuk mengintegrasikan pendidikan karakter dalam pembelajaran siswa. Dengan menggunakan *Lectora Inspire* dalam proses pengajaran, guru memiliki fleksibilitas untuk memilih dan menggunakan berbagai sumber belajar. Setiap sumber belajar yang digunakan memiliki tujuan terkait dan aktivitas yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan konteks masalah yang telah dijelaskan di atas, peneliti merasa tertarik untuk menjalankan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas V SD NEGERI 060857 Medan Tembung T.A 2023/2024”**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Media yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tidak beragam sehingga kurang menarik bagi peserta didik.
2. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 1 Organ Gerak Hewan.
3. Minimnya respon peserta didik karena media yang digunakan kurang tepat.
4. Perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disajikan, peneliti dapat melakukan batasan masalah dari permasalahan tersebut. Hal ini dilakukan untuk menjadikan penelitian lebih fokus dan terarah menuju pencapaian tujuan yang diinginkan. Dengan demikian, peneliti membatasi ruang lingkup masalah penelitian ini pada "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 1 Organ Gerak."



#### 1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 subtema 1 Kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung T.A 2023/2024 ?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 subtema 1 Kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung T.A 2023/2024?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 subtema 1 Kelas V SD Negeri Negeri 060857 Medan Tembung T.A 2023/2024 ?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 subtema 1 Kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung T.A 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 subtema 1 Kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung T.A 2023/2024.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 subtema 1 Kelas V Negeri 060857 Medan Tembung T.A 2023/2024.

## **1.6 Manfaat Peneliti**

Adapun manfaat dari peneliti ini adalah sebagai berikut :

### **a) Manfaat Teoritis**

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan pengetahuan, pemahaman, dan dorongan positif kepada peneliti lainnya agar mereka dapat mendukung siswa dalam memahami materi pembelajaran.

### **b) Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan tingkat pemahaman siswa pada subtema 1 tema 1 kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung pada tahun ajaran 2023/2024.

#### **2. Bagi Guru**

Sebagai masukan kepada guru agar mampu memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan fungsi media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada tema 1 subtema 1 kelas V SD 060857 Medan Tembung T. A 2023/2024.

#### **3. Bagi Sekolah**

Sebagai salah satu rekomendasi kepada pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di institusi mereka melalui upaya pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *platform Lectora Inspire* pada subtema 1 tema 1 untuk kelas V SD Negeri 060857 Medan Tembung dalam tahun ajaran 2023/2024.

#### **4. Bagi Peneliti**

Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman,serta mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama masa perkuliaha dan menyajikan gambaran yang konkret mengenai efektivitas pembelajaran.

#### **5. Bagi Peneliti Lain.**

Harapannya, penelitian ini bisa menjadi pedoman atau referensi yang berguna dalam pengembangan produk media, khususnya dalam bentuk media *Lectora Inspire* menjadi alat pembelajaran bermanfaat di sekolah dasar.