

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era perkembangan zaman, pendidikan memiliki peran penting dalam mempengaruhi kualitas dari SDM (sumber daya manusia). Pendidikan bertujuan menciptakan individu yang yang berwawasan luas serta membentuk peradaban bangsa yang bermartabat. Hal tersebut dapat kita tinjau dalam Undang-Undang No. 20 Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu: “Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa; dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Perkembangan zaman memberikan dampak bagi seluruh ruang lingkup aspek kehidupan terutama kemajuan pada bidang teknologi. Kemajuan teknologi memberikan dampak yang bervariasi dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi merupakan salah satu solusi dalam meningkatkan mutu pendidikan (Latifah, 2020, h.167). Pendidikan yang bermutu dipengaruhi oleh sistem perencanaan yang baik (*good planning system*) dengan materi dan sistem tata kelola yang baik (*good governance system*) dan disampaikan oleh guru yang baik (*good teachers*) dengan komponen yang bermutu, khususnya guru (Ernita dkk., 2013, h. 94).

Perkembangan teknologi pada saat ini, membuat semua pihak yang terlibat dalam aspek pendidikan harus dapat mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi yang ada. Dapat kita lihat bahwa di lingkungan sekitar kita teknologi sangat didukung dengan tersedianya jaringan internet yang dapat berpengaruh pada perkembangan lainnya, terutama dalam lingkup dunia pendidikan. Dalam pendidikan, internet di manfaatkan sebagai pendukung dalam media pembelajaran (Fadilah dkk., 2021, h.91).

Media pembelajaran yang berkembang pada saat sekarang ini cenderung memanfaatkan teknologi dalam setiap perkembangannya, media pembelajaran berbasis cetak dikurangi penggunaannya dan beralih kepada media pembelajaran berbasis digital, berbagai penelitian dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif untuk digunakan bagi peserta didik di Indonesia maupun di seluruh dunia, setiap perkembangan media pembelajaran harus dapat dipahami oleh pendidik. Sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik dapat memahami dibimbing oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Pangestu dan Rahmi, 2022, h. 53).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat terjadi. Media pembelajaran sangat erat kaitannya dengan tingkat kemampuan berfikir siswa dalam pembelajaran maka dengan penggunaan media dalam pembelajaran hal-hal yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan sehingga hal-hal yang bersifat konkret dapat disederhanakan dengan begitu pembelajaran akan lebih efektif (Mailani & Almi, 2020, h.20).

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa adalah media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Adoe & Manane (2022) dengan hasil bahwa penggunaan media berbasis *Lectora Inspire* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi berprestasi siswa. Menurut Ristiani, dkk (2021) penggunaan media pembelajaran *Lectora Inspire* pada pembelajaran IPA berbasis STEM dapat menumbuhkan karakter kreatif siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Noor (2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* terdapat perbedaan motivasi belajar antara pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif rata-rata 6,00 dengan tidak menggunakan media pembelajaran interaktif rata-rata 1,90.

Lectora Inspire merupakan salah satu *software* yang mampu membuat media pembelajaran. *Lectora Inspire* adalah sebuah program komputer yang merupakan *tool* (alat) dalam pembelajaran elektronik (*e-learning*). Aplikasi *Lectora Inspire* hampir mirip dengan *Microsoft Power Point* namun memiliki perbedaan pada kontennya yang lebih lengkap karena memiliki beberapa menu yang *user-friendly*. Program yang disediakan *Lectora Inspire* sangat banyak mendukung kepentingan pembelajaran karena digunakan untuk mengembangkan konten digital materi ajar yang dibentuk menjadi multimedia interaktif, mudah digunakan, dan berkualitas tanpa harus memiliki keahlian pada bidang desain seni dan grafis (Muthaharoh dkk., 2019, h. 76).

Akbarini et al (2018, h. 139) mengatakan bahwa *software Lectora Inspire* memiliki keunggulan yakni sudah dilengkapi fitur yang canggih, diantaranya adalah animasi; gambar; video, serta mencakup konten materi ajar dan materi uji.

Sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dapat membantu guru dalam menyampaikan pokok bahasan. *Lectora Inspire* sangat cocok dikembangkan oleh guru yang tidak punya pengetahuan khusus tentang pemograman canggih, karena *Lectora Inspire* menyediakan pembuatan media interaktif tanpa coding yang rumit. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini sangat membantu para pendidik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SDN 101764 Bandar Klippa, beliau menyatakan bahwa proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas terkesan monoton karena mayoritas diajarkan dengan metode ceramah. Dalam memberikan pembelajaran siswa merasa guru hanya mengandalkan buku siswa yang tersedia di sekolah. Hal ini membuat beberapa siswa kurang termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung karena merasa jenuh dan membosankan. Hal tersebut juga membuat proses berpikir kreatif siswa rendah terhadap masalah-masalah yang ada dalam pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Minimnya pengetahuan guru mengenai penggunaan teknologi dalam proses belajar menjadi salah satu masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat memancing antusias siswa untuk belajar sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Beliauapun mengatakan bahwa pernah menggunakan media saat proses pembelajaran, akan tetapi media yang digunakan hanya seadanya seperti media gambar dan poster. Berdasarkan observasi peneliti selama mengikuti kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) II, peneliti mendapati bahwasanya di sekolah tersebut terdapat fasilitas yang dapat digunakan untuk menunjang proses

pembelajaran seperti, proyektor dan speaker yang sebenarnya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut berdampak pada kurangnya antusias dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswapun kurang aktif didalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran berbantuan *software* yang dikemas menarik untuk menunjang proses pembelajaran dan dapat menarik perhatian siswa. *Lectora Inspire* merupakan salah satu *software* yang sudah dilengkapi dengan fitur yang canggih, seperti animasi, gambar, video, serta mencakup konten materi ajar dan materi uji. Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta dapat meningkatkan antusias dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran akan lebih menarik dan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Pada Tema 4 Subtema 1 Kelas IV SDN 101764 Bandar Klippa T.A. 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah.

2. Guru hanya mengandalkan buku siswa yang tersedia di sekolah sebagai sumber belajar.
3. Siswa kurang termotivasi selama proses pembelajaran.
4. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih menggunakan media seadanya seperti gambar yang diprint, kemudian ditempel dikarton dan dipajang di ruangan kelas.
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada setiap proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, maka peneliti perlu membatasi masalah dalam penelitian agar hasil dari penelitian dapat lebih fokus dan terarah. Oleh sebab itu, batasan masalah penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV SDN 101764 Bandar Klippa T.A. 2024/2025”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana validitas kelayakan produk media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada tema 4 subtema 1 kelas IV SDN 101764 Bandar Klippa T.A. 2024/2025?
2. Bagaimana praktikalitas produk media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada tema 4 subtema 1 kelas IV SDN 101764 Bandar Klippa T.A. 2024/2025?
3. Bagaimana efektivitas produk media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada tema 4 subtema 1 kelas IV SDN 101764 Bandar Klippa T.A. 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada tema 4 subtema 1 kelas IV SDN 101764 Bandar Klippa T.A. 2024/2025.
2. Untuk mengetahui praktikalitas produk media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada tema 4 subtema 1 kelas IV SDN101764 Bandar Klippa T.A. 2024/2025.
3. Untuk mengetahui efektivitas produk media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada tema 4 subtema 1 kelas IV SDN101764 Bandar Klippa T.A. 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat adalah yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

1. Memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik
2. Membantu mempermudah dalam memahami materi pembelajaran dan mencapai kompetensi
3. Menumbuhkan motivasi dan daya tarik peserta didik terhadap pelajaran

b. Bagi Pendidik

1. Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara pendidik dan peserta didik
2. Memberikan alternatif bahan pembelajaran kepada pendidik untuk dapat mengembangkan bahan ajar .

c. Bagi Peneliti

Untuk dapat menambah pengalaman, menambah wawasan, dan pengetahuan khususnya tentang pengembangan media pembelajaran.

