

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan berguna bagi diri manusia. Tidak seorangpun yang dilahirkan di dunia ini serta merta dalam keadaan pandai dan terampil untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya tanpa melalui proses pendidikan. Selain itu, pendidikan adalah usaha sadar seseorang dalam mewujudkan berbagai potensi yang ada. Pendidikan juga merupakan suatu sistem teratur yang mengembangkan misi cukup luas yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan fisik, keterampilan, pikiran, perasaan, kemampuan, sosial sampai kepada masalah kepercayaan atau keimanan (Kusprimanto, 2014:1).

Hamdu (2011:82) menyatakan bahwa pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang sadar dengan tujuan yang akan dicapai. Tujuan tersebut diartikan sebagai usaha untuk memberikan hasil belajar yang diharapkan setelah melaksanakan proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, pendidikan tidak terlepas dari peran seorang pendidik. Jika pendidikan adalah salah satu instrumen utama pengembangan sumber daya manusia, maka tenaga pendidik merupakan salah satu unsur yang berperan penting saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang Pendidik dan Dosen pasal 1 menyatakan bahwa, pendidik adalah pendidik

profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan di sekolah pasti melalui proses yang panjang. Dalam hal ini yang dimaksud adalah kegiatan pembelajaran, kegiatan ini merupakan kegiatan yang paling pokok dalam pendidikan. Untuk mencapai keberhasilan, dalam proses pembelajaran banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik sebagai anak didik.

Dalam hal ini pendidik harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidak cepat bosan terhadap suatu pembelajaran dan mampu menumbuhkan motivasi belajar serta dapat meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk selalu dapat menemukan inovasi-inovasi pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Keterkaitan belajar dan pembelajaran digambarkan dalam sebuah sistem, proses belajar dan pembelajaran memerlukan masukan dasar (*raw input*) yang merupakan bahan pengalaman belajar dalam proses belajar mengajar (*learning teaching process*) dengan harapan berubah menjadi keluaran (*output*) dengan kompetensi tertentu (Sanjaya, 2019:4). Output dari belajar dan pembelajaran berupa hasil belajar.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang terdapat pada jenjang Sekolah Dasar. IPA juga merupakan pengetahuan rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Muakhirin (2014) bahwa IPA atau *science* dapat disebut sebagai ilmu

pengetahuan alam atau ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. IPA membahas gejala-gejala alam yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran IPA hendaknya membuka kesempatan untuk peserta didik membangun pengetahuan sendiri dengan aktif melalui pengamatan maupun percobaan-percobaan dalam proses pembelajaran.

Pada umumnya, proses pelaksanaan belajar mengajar IPA di sekolah selama ini, proses pembelajarannya lebih sering diartikan dengan pendidik menjelaskan materi kepada peserta didik, dan peserta didik mendengarkan secara pasif. Sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik kurang mengena pada diri peserta didik dan tidak dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama, oleh sebab itu diperlukan metode pembelajaran yang baru yang dapat menumbuhkan ide atau gagasan peserta didik. Dalam pembelajaran di kelas, pendidik harus memikirkan metode apa yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Pendidik bisa memilih apakah pembelajaran akan dilakukan secara bersama atau dilakukan dengan cara membagi kelompok (diskusi). Di samping metode yang digunakan, pendidik juga harus memilih Multimedia apakah yang bisa diterapkan dalam pembelajaran tersebut.

Penggunaan Multimedia pembelajaran sangatlah membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Arsyad (2014:19) menyatakan bahwa “pemakaian Multimedia pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap

peserta didik”. Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di zaman yang modern ini, pendidik dituntut untuk dapat menciptakan ataupun mengembangkan suatu Multimedia yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Menurut Pribadi (2017:23) Multimedia pembelajaran merupakan salah satu bentuk fasilitas sekolah guna meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, Multimedia memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Interaksi antara pendidik dengan peserta didik akan lebih efisien jika menggunakan Multimedia. Penggunaan Multimedia pembelajaran secara kreatif dapat mendorong motivasi belajar peserta didik, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak serta mempertinggi daya serap materi pelajaran. Sedangkan Menurut Arsyad (2014 : 3) Multimedia merupakan alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan–pesan pembelajaran ke peserta didik dengan cara menarik dan inovatif.

Multimedia pembelajaran terbagi menjadi beberapa kelompok, diantaranya adalah Multimedia grafis, Multimedia audio, dan Multimedia proyeksi. Multimedia proyeksi terutama Multimedia proyeksi gerak sangat berpotensi untuk digunakan sebagai Multimedia pembelajaran dikarenakan lebih efektif serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan Multimedia pembelajaran dapat memaksimalkan kemampuan peserta didik agar lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Banyak terdapat aplikasi untuk mengembangkan konten Multimedia pembelajaran saat ini, salah satunya adalah *Lectora Inspire*.

Lectora Inspire merupakan alat pengembangan pembelajaran elektronik (*e-learning*), yang dikembangkan oleh *Triviant's Corporation*. *Lectora Inspire* merupakan aplikasi pengembang yang simpel, sehingga memungkinkan *non-programmer* dapat mengembangkan konten *e-learning* atau multiMultimedia (Astuti, 2018:17). *Lectora Inspire* merupakan *software* aplikasi komputer yang dapat menciptakan animasi dan konten multiMultimedia. *Lectora Inspire* menyediakan berbagai macam fitur yang mampu membuat dan mengolah teks maupun objek sehingga hasil akan terlihat lebih menarik. *Lectora Inspire* saat ini sedang banyak diterapkan di beberapa lingkungan instansi pendidikan karena sangat mudah dalam penggunaannya dalam menciptakan Multimedia pembelajaran. *Lectora Inspire* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif aplikasi untuk membuat Multimedia pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 05 Perawang dengan salah satu pendidik di kelas V yaitu Ibu Heflita, S.Pd. bahwasanya sebagian besar proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik. Peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi, maka pemahaman peserta didik terbatas pada materi yang disampaikan dan kurang memahami makna dan tujuan dari materi yang dipelajari. Selain itu juga pendidik hanya menggunakan Multimedia buku cetak dan LKS dalam proses pembelajarannya. Walaupun sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran sudah lengkap, namun jarang sekali digunakan karena alasan kurangnya waktu dan pemahaman untuk membuat Multimedia pembelajaran.

Dengan demikian untuk mempermudah berjalannya proses pembelajaran, pendidik lebih memilih menggunakan metode ceramah dan peserta didik hanya menerima materi yang disampaikan oleh pendidik. Sehingga penggunaan Multimedia pembelajaran masih kurang optimal sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal inilah yang menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kurang dapat berinteraksi antara satu dengan yang lain. Padahal di dalam pembelajaran, terutama pembelajaran IPA terdapat konsep-konsep yang abstrak dan kompleks, sehingga akan sulit bagi peserta didik untuk memahami konsep-konsep tersebut jika pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode pembelajaran tradisional.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, peneliti telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* pada Pembelajaran IPA Materi Keseimbangan Ekosistem untuk Peserta didik Kelas V SD Negeri 05 Perawang Provinsi Riau”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang masalah yang peneliti kemukakan, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pada saat pembelajaran di kelas, pendidik masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik terkadang merasa bosan saat belajar.
2. Pendidik kurang memanfaatkan sarana dan prasarana penunjang proses pembelajaran yang tersedia di sekolah seperti komputer dan proyektor.

3. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas.
4. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*Teacher Center*).
5. Belum tersedia nya Multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* terutama pada materi keseimbangan ekosistem.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan Multimedia berbasis *Lectora Inspire* pada pembelajaran IPA yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Model pengembangan yang akan dilakukan dalam Pengembangan ini adalah model pengembangan 4-D yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develope*), dan penyebaran (*desseminate*) yang merupakan salah satu model design pembelajaran sistematis. Namun, pada pengembangan ini yang akan dilalui peneliti hanya sampai tahap Ketiga yaitu tahap pengembangan (*develope*) karena kebutuhan Multimedia pembelajaran pada tahap dasar di prediksi cukup sampai menghasilkan produk Multimedia. Tahap penyebaran (*desseminate*) yang merupakan langkah keempat bisa dilanjutkan pada Pengembangan berikutnya. Untuk itu Pengembangan ini akan menjadi Pengembangan 3-D dimana hanya terdapat tahap pendefenisian, perancangan, dan pengembangan. Materi yang dikembangkan yaitu Materi Keseimbangan Ekosistem untuk Peserta Didik Kelas V SD Negeri 05 Perawang Provinsi Riau.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam Pengembangan ini antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimanakah validitas Multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada pembelajaran IPA Materi Keseimbangan Ekosistem untuk peserta didik kelas V SD Negeri 05 Perawang Provinsi Riau?
2. Bagaimanakah praktikalitas Multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada pembelajaran IPA Materi Keseimbangan Ekosistem untuk peserta didik kelas V SD Negeri 05 Perawang Provinsi Riau?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan dari Pengembangan ini adalah :

1. Menghasilkan Multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada pembelajaran IPA Materi Keseimbangan Ekosistem untuk kelas V SD Negeri 05 Perawang Provinsi Riau yang Valid.
2. Menghasilkan Multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada pembelajaran IPA Materi Keseimbangan Ekosistem untuk kelas V SD Negeri 05 Perawang Provinsi Riau yang Praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari pengembangan ini adalah :

1. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah.

2. Bagi Pendidik

Dapat memberikan masukan terhadap pendidik dalam upaya pemanfaatan Multimedia pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai referensi untuk mengembangkan Multimedia pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

Sebagai alat bantu dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar yang dapat membantu mereka menjadi aktif.

4. Bagi Peneliti

Sebagai penambahan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat bahan ajar berupa Multimedia pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire*.

G. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan ini adalah Multimedia pembelajaran yang berbasis aplikasi *Lectora Inspire*. Selain itu, yang membedakan produk yang dibuat oleh peneliti sebelumnya adalah pada materi pembelajaran, tempat pelaksanaan, dan juga pada desain produk. Multimedia

pembelajaran ini dirancang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPA.

Adapun spesifikasi produk pada Pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPA dibuat menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* yang bertujuan agar Multimedia pembelajaran lebih menarik minat belajar peserta didik.
2. Multimedia pembelajaran dalam pembelajaran IPA terdiri beberapa bagian, yaitu :
 - a. Menu *Home*, berisi cover Multimedia pembelajaran.
 - b. Menu Utama, berisi tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi, latihan, biodata, dan penutup.
 - c. Menu Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, berisi tentang KI dan KD yang akan dicapai dalam pembelajaran.
 - d. Menu Indikator, berisikan tentang jabaran KD pembelajaran yang akan dicapai.
 - e. Menu Tujuan Pembelajaran, berisikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
 - f. Menu Materi, berisikan materi pembelajaran.
 - g. Menu Latihan, berisikan tentang soal-soal yang dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran.
 - h. Menu Biodata, Berisikan tentang biodata peneliti secara lengkap.
 - i. Menu Penutup, berisikan penutup pembelajaran.

3. Penyajian Multimedia pembelajaran IPA dirancang dengan tampilan yang menarik, jenis tulisan *times new roman*.
4. Bahasa yang digunakan dalam Multimedia pembelajaran IPA merupakan bahasa Indonesia dan disesuaikan dengan karakteristik anak SD.
5. Penyajian Multimedia pembelajaran IPA menggunakan animasi, suara, video, dan juga tombol sehingga akan terlihat lebih menarik
6. Penyajian Multimedia pembelajaran didesain dengan ukuran 785 x 600 pixel.