

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan latar belakang penelitian. Ada pun yang akan dibahas sebagai berikut, yaitu: (1) latar belakang; (2) identifikasi masalah; (3) pembatasan masalah; (4) rumusan masalah; (5) tujuan pengembangan; (6) manfaat pengembangan; dan (7) spesifikasi produk yang diharapkan.

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting bagi manusia dalam menjalani kehidupan di dunia ini. Untuk itu pemerintah memiliki cita-cita yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Akan tetapi, sebaliknya apabila hasil dari proses pendidikan ini gagal maka sulit dibayangkan bagaimana suatu bangsa dapat mencapai kemajuan dalam bidang pendidikan. Sesuai dengan Undang-Undang Sisdiknas Nombor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1. “bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Dalam pelaksanaannya pendidikan tidak terlepas dari peran seorang guru. Jika pendidikan merupakan salah satu instrumen utama pengembangan sumber daya manusia, maka tenaga pendidik dalam hal ini adalah guru yang merupakan salah satu unsur yang berperan penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

Guru memiliki tanggung jawab dan tugas dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki seseorang untuk mencapai suatu tujuan. Belajar dan pembelajaran dilakukan oleh peserta didik dan guru, guru dapat diibaratkan sebagai pembimbing perjalanan, yang berdasarkan pengetahuan dan pengalaman bertanggung jawab atas kelancaran perjalanan peserta didik dalam proses pembelajaran, bukan hanya itu tugas guru juga sebagai model atau contoh yang baik bagi peserta didiknya agar proses belajar dan pembelajaran berjalan secara efektif peran guru juga dituntut untuk siap dengan situasi yang ada.

Pada kurikulum 2013 sebagian guru sekolah dasar masih menggunakan model konvensional dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam memvariasikan media pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut guru sebaiknya lebih memahami strategi pembelajaran terutama dengan menggunakan media karena salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mendukung peserta didik dalam memahami pembelajaran adalah dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Kemajuan di bidang teknologi pendidikan merupakan salah satu situasi yang harus di hadapi oleh guru. Keterampilan dalam menggunakan teknologi sangat

dibutuhkan untuk menghadapi era global sehingga guru diharapkan dapat menguasai teknologi dalam pembelajaran. Sehingga guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik agar tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai. Peran guru dalam kelas ataupun pada saat pembelajaran harus membutuhkan kreativitas yang tinggi dan penguasaan teknologi yang baik.

Kreativitas seorang guru dapat dilihat dari pemilihan strategi atau model pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan materi pembelajaran disamping dari penggunaan media pembelajaran. Dengan pemilihan model yang tepat dapat membuat tujuan pembelajaran tercapai dengan baik dan peserta didik dapat memahami materi dengan baik pula. Peserta didik juga dituntut untuk lebih aktif dan itu memerlukan bantuan serta dorongan dari guru. Guru harus bisa menciptakan suasana belajar dimana peserta didik menjadi lebih kreatif dan mengembangkan potensinya.

Berdasarkan pada pelaksanaan kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 45 Ganting selama 3 hari pada tanggal 5-7 Oktober 2020, ditemukan beberapa fakta terkait dengan pembelajaran IPA kelas V. *Pertama*, guru masih menggunakan metode ceramah serta ada beberapa materi yang disampaikan melalui media konvensional seperti penggunaan papan tulis. *Kedua*, guru menyampaikan materi hanya bersumber dari Buku LKS. *Ketiga*, guru belum menggunakan media pembelajaran baik itu berupa gambar atau media lainnya apalagi penggunaan media berbasis aplikasi komputer.

Fakta-fakta tersebut juga diperkuat melalui wawancara penulis dengan Ermadarni, S.Pd.SD selaku guru kelas V pada tanggal 6 oktober 2020

menyampaikan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif terutama pada pembelajaran IPA materi komponen ekosistem karena belum menguasai teknologi. Guru belum kompeten dalam membuat media pembelajaran IPA. Karena, dalam pembuatan media melalui aplikasi juga membutuhkan kemahiran, guru hanya menggunakan buku LKS. Hal tersebut membuat proses belajar menjadi kurang menarik dan siswa sering merasa bosan.

Berdasarkan paparan di atas, maka penting sekali dibuat sebuah media pembelajaran IPA untuk memudahkan guru dalam membuat peserta didik paham dengan materi yang diajarkan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi *Lectora Inspire*. *Lectora inspire* merupakan program yang efektif dalam membuat media pembelajaran. Shalikhah, dkk (2017:11) menyatakan bahwa “*Lectora inspire* merupakan software pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih”. Materi Komponen Ekosistem sangat cocok dikembangkan untuk media ini karena banyak menampilkan gambar, video ataupun animasi yang memudahkan guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik dan tercapai tujuan yang diinginkan.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, guru juga harus menggunakan model pembelajaran sebagai penunjangnya. Rusman (2011:116) Mendefenikan *Tutorial* sebagai bentuk pembelajaran khusus dengan pembimbing yang terkuualifikasi, penggunaan mikrokomputer untuk tutorial pembelajaran. Maka, peneliti sudah melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media

Pembelajaran *Lectora Inspire* berbasis Model *Tutorial* Pada Pembelajaran IPA Kelas V Subtema 1 Komponen Ekosistem Untuk SD N 45 Ganting Kabupaten Pesisir Selatan ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan metode pembelajaran belum seluruhnya diterapkan, materi disampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah dan masih konvensional atau dengan dituliskan ke papan tulis.
2. Pendidik di SD N 45 Ganting pada kelas V dalam proses pembelajaran IPA belum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi computer hanya berpusat pada buku LKS
3. Berdasarkan wawancara dengan pendidik kelas V SDN 45 Ganting pendidik belum kompeten dalam membuat media pembelajaran IPA
4. Belum tersedia media pembelajaran *Lectora Inspire* berbasis *Tutorial* terutama pada materi komponen ekosistem.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka untuk lebih terarah dan tercapainya hasil penelitian yang diinginkan, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yaitu Pengembangan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Berbasis Model *Tutorial* Pada Pembelajaran IPA Kelas V Subtesma 1 Komponen Ekosistem Untuk SD N 45 Ganting.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Berbasis Model *Tutorial* yang Valid Pada Pembelajaran IPA Kelas V Subtema 1 Komponen Ekosistem Untuk SD N 45 Ganting ?
2. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Berbasis Model *Tutorial* yang Praktis Pada Pembelajaran IPA Kelas V Subtema 1 Komponen Ekosistem Untuk SD N 45 Ganting ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini antara lain yaitu:

1. Menghasilkan media pembelajaran *Lectora Inspire* Berbasis Model *Tutorial* pada pembelajaran IPA Kelas V subtema 1 komponen ekosistem Untuk SD N 45 Ganting yang valid.

2. Menghasilkan media pembelajaran *Lectora Inspire* Berbasis Model *Tutorial* pada pembelajaran IPA Kelas V subtema 1 komponen ekosistem Untuk SD N 45 Ganting yang praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak pemikiran yang cukup signifikan sebagai masukan yang dapat dijadikan bahan ajar bagi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa, untuk membantu memahami materi ekosistem melalui media yang telah dikembangkan dan menambah semangat siswa dalam pembelajaran.
- b. Bagi Guru, media pembelajaran *Lectora Inspire* diharapkan bisa memberikan referensi dan masukan dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan media pembelajaran lainnya dalam menerapkan proses pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif melalui media yang telah dikembangkan.

- c. Bagi Sekolah, dengan adanya inovasi media pembelajaran *Lectora Inspire* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas sekolah dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti, dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama.

G. Spesifikasi Produk yang di Harapkan

Spesifik produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *Lectora Inspire*. Media pembelajaran ini di rancang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa pada mata pelajaran IPA. Selain itu, yang membedakan produk yang dibuat oleh peneliti sebelumnya adalah pada materi pembelajaran, tempat pelaksanaan, dan juga pada desain produk. Adapun spesifikasi produk penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA dibuat menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* yang bertujuan agar media pembelajaran lebih menarik minat belajar siswa.
2. Media ini menggunakan model *Tutorial*, Model tutorial adalah bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian arahan, bantuan, petunjuk, dan motivasi agar siswa belajar secara efisien dan efektif. Didalam media ,
3. Model tutorial ini akan mempermudah peneliti dalam mengembangkan produk.

4. Media pembelajaran *Lectora Inspire* dalam pembelajaran IPA terdiri dari tujuh bagian, yaitu :
 - a. Menu *Home*, berisi *cover* media pembelajaran.
 - b. Menu Utama, berisi tentang petunjuk, kompetensi, indikator, materi, latihan, dan biodata.
 - c. Menu Petunjuk, berisi tentang tata cara penggunaan tombol yang ada dalam media tersebut
 - d. Menu Kompetensi, berisi tentang KI dan KD yang akan dicapai dalam pembelajaran.
 - e. Menu Indikator, berisikan tentang jabaran indikator dan tujuan media pembelajaran.
 - f. Menu Materi, berisikan materi pembelajaran dan kesimpulan .
 - g. Menu Latihan, berisikan tentang soal-soal yang dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran.
 - h. Menu Biodata, Berisikan tentang biodata peneliti secara lengkap.
3. Penyajian media pembelajaran IPA di rancang dengan tampilan yang menarik, jenis tulisan *times new roman* dan *comic sans mc*.
4. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran IPA merupakan bahasa Indonesia dan disesuaikan dengan karakteristik anak SD.
5. Penyajian media pembelajaran IPA menggunakan animasi gambar (JPG), suara

(MP3), video (MP4), dan juga tombol interaktif sehingga akan terlihat lebih menarik.

