

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan dunia pendidikan khususnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Proses pembelajaran tradisional kini telah menjelma menjadi pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Miarso, 2005 (dalam Kustandi & Darmawan, 2020 : 97) teknologi pendidikan adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, dan pengelolaan, serta penilaian proses dan sumber untuk belajar. Dengan adanya teknologi diharapkan kualitas pendidikan dapat mengarah kearah yang lebih baik.

Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas dan menumbuhkan semangat belajar siswa, guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih menarik, kreatif dan inovatif, sehingga mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik dalam belajar individual maupun belajar secara kelompok /dalam kelas. Berbagai inovasi pendidikan harus terus dilakukan seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi. Usaha untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas, menarik, kreatif dan inovatif salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guru dalam proses belajar mengajar. Menurut Yuliandari & Wahjudi (2014 : 2) media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan ajar kepada penerima pesan atau pembelajar.

Sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi, media yang digunakan saat sekarang ini sangat canggih-canggih salah satunya adalah media interaktif. Makna interaktif yaitu sebagai suatu proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar. Lingkungan belajar yang dimaksud dalam hal ini adalah belajar dengan menggunakan komputer. Menurut Putra (2014 : 20) Multimedia interaktif adalah suatu sistem yang

menggunakan lebih dari satu media presentasi (teks, suara, video, gambar, dan animasi) secara bersamaan dan melibatkan keikutsertaan pemakai untuk memberi perintah, mengendalikan, dan memanipulasi. Klasifikasi interaktif dalam lingkup multimedia pembelajaran bukan terletak pada sistem hardware, tetapi lebih mengacu pada karakteristik belajar siswa dalam merespon stimulus yang ditampilkan layar monitor komputer.

Melalui teknologi, siswa dituntut untuk menggali lebih banyak informasi secara mandiri, diharapkan dengan informasi yang didapat, siswa dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya dan dapat memperoleh hasil yang diinginkan dengan sebaik - baiknya. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi maka kebutuhan akan media dalam kegiatan pembelajaran menjadi sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kustandi & Darmawan, 2020 : 17).

Berdasarkan pengamatan di Sekolah Dasar Negeri 54 Anak Air, Kota Padang, guru masih menggunakan media tradisional khususnya dalam pembelajaran IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar. Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi sarana bagi siswa untuk memahami diri dan lingkungannya. Menurut Susanto (2013 : 167) IPA adalah suatu usaha manusia dalam memahami tentang kehidupan, menggunakan penalaran dan prosedur yang tepat sehingga menghasilkan suatu kesimpulan yang akurat. Dalam pembelajaran IPA diharapkan siswa dapat belajar dan bersikap ilmiah dalam memecahkan suatu masalah yang sedang dipelajari. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yaitu informasi-informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa dalam suatu bentuk aktifitas yang nyata.

Dalam pembelajaran IPA, masih sulit bagi guru untuk memilih media lain maupun mengembangkan media baru. Kebanyakan guru suka menggunakan media yang praktis dan menyenangkan, seperti buku paket dan lembar kerja siswa (lks). Khususnya pada siswa kelas

V media tradisional untuk belajar membuat siswa cepat merasa bosan dan pasif. Hal ini dikarenakan guru lebih dominan dalam pembelajaran, dan siswa hanya mengikuti guru sebagai pendengar pasif. Banyak siswa yang menganggap proses pembelajaran IPA membosankan, tidak menarik, monoton, dan lumayan sulit dipahami. Adapun media lain yang digunakan guru dapat dikatakan masih berupa media tradisional yang pemakaiannya terbatas dan tidak interaktif, sebagai contoh yaitu media berupa patung anatomi tubuh manusia yang mana pemakaiannya terbatas hanya pada materi tertentu saja, hal ini tentu membuat siswa sulit memahami pelajaran karena tampilan dari media tradisional kurang dapat memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif telah dikembangkan sebagai sarana pembelajaran bagi siswa. Media pembelajaran ini didukung oleh kombinasi berbagai media (seperti video, animasi, gambar, audio, dan media lainnya) dan diintegrasikan ke dalam satu kesatuan yang memungkinkan pengguna untuk melakukan navigasi dan berinteraksi. Hal tersebut dapat meminimalkan kesulitan pemahaman siswa terhadap materi, dapat meningkatkan semangat belajar, dapat meningkatkan motivasi, dan membuat siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Atas dasar itulah maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian Tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Pembelajaran IPA Kelas V di SDN 54 Anak Air Kota Padang”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam kegiatan pembelajaran diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPA masih menggunakan media tradisional.
2. Kurangnya pengetahuan guru tentang pengembangan media pembelajaran.

3. Pembelajaran IPA di SDN 54 Anak Air Padang belum sepenuhnya menggunakan media dikarenakan keterbatasan media yang tersedia di sekolah.
4. Siswa bersifat pasif dan kurang kreatif dalam melanjutkan belajar.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, relevan dan dapat dilakukan penelitian yang lebih mendalam agar lebih mudah dalam pelaksanaannya, maka penelitian ini dibatasi pada Pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada pembelajaran IPA kelas V di SDN 54 Anak Air Kota Padang.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V SDN 54 Anak Air yang dikembangkan?
2. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif *Lectora Inspire* untuk siswa kelas V SDN 54 Anak Air yang dikembangkan?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan pertanyaan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora Inspire* pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V SDN 54 Anak Air yang memenuhi kriteria valid.

2. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora Inspire* untuk siswa kelas V SDN 54 Anak Air yang memenuhi kriteria praktis.

## **F. Manfaat Pengembangan**

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut diharapkan penelitian memiliki manfaat dan kegunaan. Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan teori-teori ilmiah terkait penggunaan software *lectora* untuk pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *lectora Inspire*.
2. Manfaat Praktis.
  - a. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora Inspire* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi IPA saat belajar.
  - b. Bagi guru, media pembelajaran interaktif berbasis *lectora Inspire* merupakan solusi bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah. Membantu guru bekerja keras untuk menciptakan kegiatan belajar yang kreatif dan menarik.
  - c. Bagi sekolah, hal ini merupakan gagasan terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora Inspire* untuk meningkatkan kualitas sekolah dan memudahkan masyarakat dalam memahami materi. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian tersebut dapat dijadikan rujukan atau sumber penelitian untuk pengembangan lebih lanjut.
  - d. Bagi Peneliti Lain, dapat dijadikan sebagai bahan *referensi* untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama.

## G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *lectora Inspire* pada tema 5 (ekosistem) subtema 2 (hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem) pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 54 Anak Air Padang. Media pembelajaran ini didesain sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa pada pelajaran IPA. Adapun spesifikasi produk penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *lectora Inspire* berbentuk pembelajaran interaktif yang membantu guru untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi Ekosistem bagian Hubungan Antar Makhluk Hidup Dalam Ekosistem.
2. Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA dibuat menggunakan aplikasi *lectora inspire* yang bertujuan agar media pembelajaran lebih menarik minat belajar peserta didik.
3. Pada menu media pembelajaran interaktif *lectora Inspire* dalam pembelajaran IPA terdiri dari beberapa bagian, yaitu:
  - a. Menu *Home*, berisi cover media pembelajaran
  - b. Menu Kompetensi, berisi tentang KI, KD, Indikator dan Tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
  - c. Menu Tema/Subtema, berisi tentang tema dan subtema yang akan dipelajari.
  - d. Menu Materi, berisi tentang jabaran materi yang akan dipelajari
  - e. Menu Author, berisikan tentang biodata peneliti secara lengkap.
  - f. Menu Daftar Pustaka, berisi informasi tentang sumber-sumber materi yang diperoleh.
  - g. Menu Evaluasi (latihan) berisikan tentang soal-soal yang dijadikan sebagai evaluasi maupun uji pemahaman materi pembelajaran yang telah dipelajari.

4. Penyajian media pembelajaran IPA dirancang dan dikemas dengan tampilan yang menarik, dan ditampilkan melalui laptop/komputer.
5. Penyajian media pembelajaran IPA menggunakan animasi, teks, suara, video, dan juga tombol-tombol interaktif sehingga akan terlihat lebih menarik.