

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk mengubah cara pandang, cara berpikir mereka terhadap sebuah pengetahuan baru dan bagaimana mereka harus bersikap terhadap ilmu pengetahuan yang baru ia dapatkan tersebut.¹ Pendidikan merupakan tahapan pengembangan kemampuan dan perilaku-perilaku manusia, sebuah proses yang digunakan dalam seluruh kehidupan.² Proses pendidikan ini juga tidak terlepas dari sejumlah pelaku pendidikan sendiri yaitu pendidik dan peserta didik, dimana system pendidikan tersebut dirangkum dalam sebuah sistem kurikulum pembelajaran. Dalam sistem kurikulum ini diturunkan menjadi sebuah proses pembelajaran dimana seorang pendidik bisa bertatap muka secara langsung dengan peserta didiknya. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menambah wawasan mengenai pengetahuan baik pengetahuan alam, sosial maupun pengetahuan lingkungan, yang mana pengetahuan tersebut dapat digunakan oleh seseorang sebagai bekal kehidupan selanjutnya.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan

¹ Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontektual* (Jakarta: Prenada Media, 2014), hlm.1.

² Bisri M. Djaelani, *Psikologi Pendidikan*, (Depok: Arya Duta, 2011), hal. 4

potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan dilaksanakan di semua tempat di mana saja dan kapan saja. Pelaksanaannya dari waktu ke waktu selalu berubah sesuai dengan perkembangan zaman.³ Untuk itu pendidikan harus disesuaikan dengan jaman dan kebutuhan. Maksudnya dari pendidikan yang disesuaikan dengan jaman yaitu pendidikan yang mampu hadir sebagai penambah wawasan terbaru seiring perkembangan teknologi yang ada dengan memanfaatkan berbagai komponen dan unsur pendidikan yang ada. Perbaikan kualitas dari segala unsur yang mempengaruhi pendidikan, yang terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya), serta berbagai sumber belajar dan fasilitas (*overhead projector*, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain). Masing-masing komponen tersebut membentuk sebuah sistem yang mendukung tercapainya tujuan bersama yakni peserta didik yang berhasil (*output*) dan lulusan yang berhasil (*outcome*).⁴

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Teknologi informasi merupakan sebuah perkembangan sistem informasi dengan

³ Norma Dewi Shalikhah, *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*, dalam jurnal pendidikan CAKRAWALA, Vol. XI, No. 1, Juni 2016, hlm.104

⁴ M. Saifuddin Zuhri, *Pengembangan Media Lectora Inspire Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Sma Kelas X*, dalam jurnal pendidikan PYTHAGORAS, vol 5 No. 2, Oktober 2016, hlm. 114

menggabungkan teknologi komputer dengan telekomunikasi.⁵ Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya.⁶ Dengan adanya teknologi informasi ini alat-alat bantu mengajar guru di sekolah mampu menjadi penolong serta menjadi ujung tombak bagi kemajuan pendidikan karena dapat mempermudah pelaku pendidikan seperti guru untuk mencari sumber materi pembelajaran, serta dapat mengolah hasil pembelajaran secara langsung dalam bentuk data. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Adanya tantangan era disrupsi ekonomi industri 4.0 dimana semua warga Negara yang terlibat dalam proses pembelajaran dituntut untuk menguasai teknologi informasi. Dalam era 4.0 ini pendidikan menyuguhkan pembelajaran yang berbasis modern computer dan berbasis internet. Adanya tantangan tersebut diharapkan pelaku pendidikan terutama guru dan peserta didik yang ada di Indonesia mampu menguasai teknologi informasi demi menjawab tantangan tersebut. Guru diharapkan mampu belajar dan melek akan teknologi informasi mulai dari saat ini.

Negara kita saat ini sedang dilanda musibah datangnya virus pandemi corona atau yang sering kita sebut Covid-19 yang mana virus ini membuat sebuah satuan pendidikan diliburkan dan menyebabkan sistem pendidikan Indonesia berubah

⁵ Rahmawati Baharudin, *Keefektifan Media Belajar Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, dalam jurnal Tadris STAIN Pamekasan, 5 (1), 111-127, 2013.

⁶ Ali Muhson, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, dalam jurnal pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010, hlm. 3

menjadi sistem online.⁷ Saat inilah guru dan peserta didik diuji, semua elemen masyarakat yang berkecimpung dalam dunia pendidikan juga pasti merasakan dampak dari perkembangan ini yang mana semua wajib melek teknologi terlebih guru. Guru sangat dituntut untuk selalu inovatif dalam pembelajaran daring internet ini. Bagi guru yang tidak bisa menggunakan internet sudah dipastikan pendidikan atau pembelajaran yang dilaksanakan pasti akan terkendala, tidak hanya untuk sementara waktu tetapi belum dapat diprediksi kapan pandemi ini akan berakhir. Seperti halnya yang ada di MI Himmatul Ulum Trenggalek, sama dengan sekolah-sekolah yang lain saat ini juga mengikuti anjuran dari pemerintah untuk melakukan pembelajaran dari rumah. Untuk itu baik guru kelas dan guru mapel dituntut untuk dapat menggunakan media terutama media online dalam proses pembelajaran.

Kendala yang dialami MI Himmatul ulum ini adalah media pembelajaran yang dapat digunakan secara offline yang mana media ini dapat digunakan sewaktu-waktu tanpa menggunakan biaya paket data dan kendala sinyal, karena pada dasarnya letak atau lokasi dari MI Himmatul Ulum Trenggalek ini terletak di desa banyak dari siswa yang rumahnya juga dipedesaan dalam bahkan diarea gunung. Oleh sebab itu sinyal internet dan paket data akan mempengaruhi proses pembelajaran. Selain itu biaya paket data yang dikeluarkan siswa setiap bulannya juga akan meningkat.

⁷ Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid- 1 9)*, Jakarta 24 Maret 2020

Teknologi informasi berkembang pesat seiring dengan berkembangnya zaman yang memungkinkan kemungkinan permasalahan pembelajaran yang ada di Indonesia juga semakin berkembang. IPA adalah pelajaran yang mengharapkan siswa dapat terjun secara langsung dengan tahapan yang sistematis melalui berbagai macam tahapan logis, dan berujung pada sebuah penemuan baru mengenai alam demi tercapai tujuan pembelajaran yang efektif.⁸ Namun melihat masalah pembelajaran IPA di lapangan banyak siswa yang tidak terbiasa menggunakan daya nalarinya, tetapi justru terbiasa dengan cara menghafal, hanya terpaku pada buku sumber serta terasa ada jurang pemisah antara pembelajaran di kelas dengan lingkungan kehidupan sehari-hari siswa.⁹ Dalam hal ini tugas dari seorang guru merupakan faktor yang esensial dan strategis dalam menentukan keberhasilan tujuan pembelajarannya IPA. Oleh karena itu, pengetahuan dan keterampilan seorang guru dalam penguasaan konsep-konsep IPA sangat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran dan hasil inti dari proses pembelajaran IPA.

Permasalahan yang timbul di Indonesia sekarang ini adalah bagaimana proses pembelajaran IPA yang terjadi di dalam kelas dapat memberi kesempatan untuk berkembangnya kemampuan kreativitas siswa.¹⁰ Selain itu kurangnya teknologi dan inovasi pembelajaran baru yang mampu melatih daya pikir kritis siswa masih jarang. Oleh sebab itu cara belajar K13 yang sudah dilaksanakan terutama di MI

⁸ Metta Ariyanto, *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble*, dalam jurnal *Profesi Pendidikan Dasar*, Vol. 3, No. 2, Desember 2016: 134 – 140

⁹ Sri Wuryastuti, *Inovasi Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, dalam jurnal pendidikan, Vol 1, No 9, April 2008, hlm. 1

¹⁰ *Ibid.*, hal 2

Himmatul Ulum Trenggalek dalam mata pelajaran IPA masih terasa seperti menggunakan kurikulum lama. Pembelajaran dengan sistem menghafal masih sering digunakan siswa-siswa yang ada disana. Mindset nilai tinggi dikategorikan untuk siswa yang pintar dan paham masih melekat dalam benak orang tua siswa dan mengesampingkan proses yang siswa lalui dalam menangkap materi.

Kenyataan yang dialami sekarang adalah proses pembelajaran IPA di MI Himmatul Ulum Trenggalek yang tidak atau belum memberi kesempatan yang semaksimal mungkin bagi siswa untuk dapat mengembangkan kreativitasnya. Hal ini dapat dilihat dari beberapa hal seperti:¹¹ Gaya mengajar guru yang selalu menuntut siswa untuk menghafalkan berbagai konsep tanpa disertai pemahaman terhadap konsep itu sendiri. Alasan yang sering dikemukakan adalah untuk mengejar target ujian akhir. Selain itu dampak bagi siswa sendiri yaitu mudah bosan dan mengantuk pada saat proses pembelajaran. Sistem pengajaran yang monoton dan kurang inovatif membuat pembelajaran lebih terkesan membosankan. Kurikulum yang seharusnya menggunakan pendekatan saintifik masih terasa KTSP.

Pengajaran IPA umumnya hanya dipelajari dengan cara menghafal saja tanpa disertai kerja laboratorium. Alasan yang dikemukakan ialah karena hasil kegiatan laboratorium tidak pernah diujikan dalam ujian akhir. Pada umumnya guru masih berpendapat bahwa mengajar itu adalah suatu kegiatan menjelaskan dan

¹¹ Berdasarkan hasil Observasi Lapangan pada bulan Maret 2020 di MI Himmatul Ulum Trenggalek

menyampaikan informasi tentang konsep-konsep.¹² Pada kenyataannya bahwa kegiatan penyampaian informasi adalah salah satu bentuk kegiatan yang perlu dilakukan di dalam proses pembelajaran, akan tetapi mengajar bukan hanya menyampaikan informasi saja tetapi lebih daripada itu. Jika guru telah menerapkan konsep-konsep yang terdapat di dalam buku siswa, umumnya mereka berpendapat bahwa kegiatan mengajar telah selesai. Padahal pemahaman konsep yang terjadi dibenak siswa adalah hasil bentukan siswa sendiri dan bukan sebagai hasil transfer informasi dari guru. Banyaknya guru yang bergantung pada satu sumber pembelajaran yaitu buku. Buku yang digunakan hanya informasi saja, bahkan buku yang disenangi adalah buku yang berupa tanya jawab tanpa diiringi dengan penalaran jawaban. Buku-buku yang demikian tidak memberi peluang yang baik untuk berkembangnya potensi siswa berpikir kreatif. Ini tidak berarti bahwa buku yang informatif tidak boleh digunakan, tetapi buku itu hanya berfungsi sebagai sumber informasi.

Buku guru dan buku siswa saat ini hanya menjadi pemanis pembelajaran saja karena guru tidak bisa bertatap muka langsung dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Siswa juga merasakan dampak hebat karena libur panjang ditengah semester ini mereka tidak dapat lagi dapat menggunakan fasilitas sekolah dalam menunjang mereka belajar. Jalan satu-satunya pembelajaran ditengah musim pandemi ini adalah dengan menggunakan teknologi informatika berbasis internet. Guru IPA tidak bisa mengajak siswa untuk membayangkan apa yang mereka

¹² Berdasarkan hasil Observasi Lapangan pada bulan Maret 2020 di MI Himmatul Ulum Trenggalek

belum ketahui sebelumnya. Dengan menggunakan media yang menarik serta inovatif guru dapat menunjang pembelajarannya dirumah dengan baik.

Seorang guru jika tidak melek informatika maka pembelajaran hanya berhenti pada buku dan soal saja, bahkan apa yang seharusnya siswa dapatkan pengetahuan secara luas namun hanya bisa terkungkung dalam pengetahuan buku LKS saja.¹³ Umumnya guru sudah menggunakan beberapa media pembelajaran untuk penunjang dalam proses pembelajaran, akan tetapi belum sepenuhnya mengoptimalkan fasilitas digital yang ada. Hal ini mengindikasikan bahwa perlu adanya inovasi baru media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA. Soal-soal ujian akhir ditingkat MI kurang dan bahkan tidak memotivasi siswa berpikir kreatif, karena soal-soal yang diajukan hanya dititik beratkan pada aspek kognitif, ditambah lagi dengan bentuk soal yang berbentuk pilihan ganda.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini telah membawa perubahan yang besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, perkembangan tersebut juga telah mengubah pandangan manusia dalam mencari dan mendapatkan informasi semakin mudah.¹⁴ Hal ini menuntut seorang guru untuk berpikir lebih maju dengan inovasi yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Salah satu wujud pemikiran baru tersebut adalah media pembelajaran

¹³ M. Khusniati, *Penerapan Critical Review Terhadap Buku Guru Ipa Kurikulum 2013 Untuk Mengembangkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Berpendekatan Saintifik*, dalam jurnal pendidikan IPA Indonesia, Volume 3 Nomor 2 Tahun (2014), hal 170

¹⁴ Haris Budiman, *Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, dalam jurnal *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 8 No. 1 2017, hal. 34.

yang efektif. Sebagai contoh, media pembelajaran yang bersumber dari teknologi komputer yaitu berupa CD interaktif dengan *Lectora Inspire*.

Lectora merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang siap saji dan mudah.¹⁵ *Lectora* merupakan aplikasi yang sudah ada cukup lama hanya saja yang memakainya untuk proses pembelajaran. *Lectora Inspire* merupakan *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih.¹⁶ Aplikasi ini cocok digunakan dalam proses pembelajaran karena didalamnya disuguhkan fitur-fitur yang hampir sama dengan aplikasi power point yang mana aplikasi tersebut bisa digunakan untuk menyisipkan data berupa teks, gambar, video bahkan sampai suara sekalipun.¹⁷ Aplikasi ini dapat digunakan untuk mempermudah guru mengajar dan belajar menggunakan aplikasi ini. Karena aplikasi ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang tentunya sangat membantu guru dalam menyalurkan informasi kepada siswanya.

Aplikasi *Lectora* dapat dimanfaatkan guru-guru yang mau dan sadar akan pentingnya pembelajaran secara real bagi siswa untuk menjelaskan secara mudah kepada siswa dengan menyuguhkan penjelasan, gambar, video secara langsung yang dapat dilihat dari rumah masing-masing. *Lectora* ini adalah aplikasi seperti

¹⁵Asni Widiastuti, *Pengembangan Multimedia Lectora Pada Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Character Building Bagi Siswa Kelas Iv SD*, dalam jurnal pendidikan Karakter, Tahun V, Nomor 2, Oktober 2015, hlm. 234

¹⁶M. Saifuddin Zuhri, *Pengembangan Media Lectora Inspire Dengan Pendekatan kontekstual Pada Siswa Sma Kelas X*, dalam jurnal Phytagoras, Vol 5, Nomor 2, Oktober 2016, hlm. 115

¹⁷*Ibid.*, hal. 116

power point yang mana aplikasi ini memiliki kelebihan dapat menggabungkan multi-media dalam satu slide presentasi. Disini aplikasi ini dapat membantu guru dalam proses belajar tanpa membuat video durasi mandiri dalam menjelaskan materi.

Lectora sangat mudah digunakan dalam mengembangkan konten Multimedia Pembelajaran Interaktif.¹⁸ Kemampuan dan keterampilan guru menjadi kunci utama dalam pembelajaran multimedia ini. Pembelajaran multimedia ini, menuntut guru lebih menguasai teknologi.¹⁹ Dapat disimpulkan bahwa disini guru masih menjadi ujung tombak dalam sebuah pembelajaran guru yang mau merubah hasil dari pembelajaran hendaknya guru tersebut mau juga mengubah cara pandang mereka dalam menyampaikan materi. Banyak sekali keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi ini yang dapat membantun guru dalam proses pembelajaran. Guru tidak perlu berteriak, menyediakan buku bahan ajar yang tebal, dengan menggunakan aplikasi *Lectora* ini guru dapat menyuguhkan materi yang dapat dikombinasikan dengan gambar, suara bahkan videonya. Keunggulan *Lectora* untuk mengembangkan MPI antara lain digunakan untuk membuat website, konten e-learning interaktif, dan presentasi.

Keunggulan lain *Lectora* sangat mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Dengan adanya program aplikasi *Lectora* kita dapat menggunakannya dalam menyiapkan bahan ajar atau program presentasi maupun

¹⁸ Ummi Athiyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester II Kelas X Sma Berbasis Lectora Inspire*, dalam jurnal pendidikan Volume 6, Nomor 1, Jan-Jun 2018, hlm. 42

¹⁹ Norma Dewi Shalikhah, Ardhin Primadewi, Muis Sad Iman, *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*, dalam jurnal pendidikan WARTA LPM, Vol. 20, No. 1, Maret 2017, hlm. 11

program aplikasi baru. Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *Lectora* dapat dipublikasikan ke berbagai *output* seperti *HTML*, *single file executable (EXE)*, *CD-ROM*, maupun standar *e-learning* seperti *SCORM* dan *AICC*.²⁰ *Lectora* kompatibel dengan berbagai sistem manajemen pembelajaran (LMS), memiliki banyak sekali fitur yang dapat digunakan untuk pengembangan media sesuai dengan kebutuhan, memiliki banyak template, didukung fasilitas aplikasi pendukung lain.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka dilakukan penelitian pengembangan "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *lectora inspire* dalam Pembelajaran IPA Kelas 5 di MI Himmatul Ulum Trenggalek". Penelitian ini sangat perlu dilakukan mengingat kreativitas guru di tingkat MI/SD masih rendah dalam penguasaan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komputer. Hal ini dilakukan untuk mendukung peningkatan kualitas guru MI dalam pembelajaran IPA.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di paparkan maka terdapat beberapa permasalahan yang diantaranya adalah:

- a. Gaya mengajar guru yang selalu menuntut siswa untuk menghafalkan berbagai konsep tanpa disertai pemahaman terhadap konsep itu sendiri.

²⁰ Irwan RS Tambunan, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Untuk Mata Pelajaran Dasar Dan Pengukuran Listrik Kelas X Di Smk Swasta Imelda Medan, dalam jurnal Jurnal Manajemen Pendidikan Vol.9 No.1 Juni 2017, hal. 26

Alasan yang sering dikemukakan adalah untuk mengejar target ujian akhir. Selain itu dampak bagi siswa sendiri yaitu mudah bosan dan mengantuk pada saat proses pembelajaran.

- b. Pengajaran IPA umumnya hanya dipelajari dengan cara menghafal saja tanpa disertai kerja laboratorium. Alasan yang dikemukakan ialah karena hasil kegiatan laboratorium tidak pernah diujikan dalam ujian akhir.
- c. Pada umumnya guru masih berpendapat bahwa mengajar itu adalah suatu kegiatan menjelaskan dan menyampaikan informasi tentang konsep-konsep. Pada kenyataannya bahwa kegiatan penyampaian informasi adalah salah satu bentuk kegiatan yang perlu dilakukan di dalam proses pembelajaran, akan tetapi mengajar bukan hanya menyampaikan informasi saja tetapi lebih daripada itu. Jika guru telah menerapkan konsep-konsep yang terdapat di dalam buku siswa, umumnya mereka berpendapat bahwa kegiatan mengajar telah selesai. Padahal pemahaman konsep yang terjadi dibenak siswa adalah hasil bentukan siswa sendiri dan bukan sebagai hasil transfer informasi dari guru.
- d. Banyaknya guru yang bergantung pada satu sumber pembelajaran yaitu buku. Buku yang digunakan hanya informasi saja, bahkan buku yang disenangi adalah buku yang berupa tanya jawab tanpa diiringi dengan penalaran jawaban. Buku-buku yang demikian tidak memberi peluang yang baik untuk berkembangnya potensi siswa berpikir kreatif. Ini tidak berarti bahwa buku yang informatif tidak boleh digunakan, tetapi buku itu hanya berfungsi sebagai sumber informasi.

- e. Pada umumnya guru sudah menggunakan beberapa media pembelajaran untuk penunjang dalam proses pembelajaran, akan tetapi belum sepenuhnya mengoptimalkan fasilitas digital yang ada.
- f. Perlu adanya inovasi baru media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA
- g. Penerapan serta media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *lectora* masih belum pernah digunakan serta dikembangkan di MI Himmatul Ulum Trenggalek.
- h. Interaksi terbatas oleh tugas dan buku saja. Tidak ada interaksi interaktif antara guru dan murid selama di rumah.

Demi terwujudnya pembahasan yang terarah, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini membatasi masalah pada pengembangan aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *lectora* sebagai media penyampai materi.
- b. Penelitian ini membatasi pada materi IPA kelas 5 Semester I di MI Himmatul Ulum Trenggalek. Penelitian pengembangan ini dikembangkan sampai tahap ketujuh yaitu revisi.
- c. Pengujian produk yang dibuat hanya meliputi pengujian produk berupa respon kemenarikan kepada peserta didik, tidak diuji pengaruhnya.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Bagaimanakah isi pembelajaran IPA semester I kelas 5 semester 1 menggunakan multimedia interaktif berbasis *lectora* di MI Himmatul Ulum Trenggalek?
- b. Bagaimanakah proses pengembangan pembelajaran IPA kelas 5 semester 1 menggunakan multimedia interaktif berbasis *lectora* di MI Himmatul Ulum Trenggalek?
- c. Bagaimanakah efektivitas multimedia interaktif berbasis *lectora* pada pembelajaran IPA kelas 5 semester 1 MI Himmatul Ulum Trenggalek?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan isi pembelajaran IPA semester 2 kelas 5 semester 1 menggunakan multimedia interaktif berbasis *lectora* di MI Himmatul Ulum Trenggalek.
2. Menjelaskan proses pengembangan pembelajaran IPA kelas 5 semester 1 menggunakan multimedia interaktif berbasis *lectora* di MI Himmatul Ulum Trenggalek.
3. Menjelaskan efektivitas multimedia interaktif berbasis *lectora* pada pembelajaran IPA kelas 5 semester 1 MI Himmatul Ulum Trenggalek.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media pembelajaran IPA yang paling umum digunakan oleh guru adalah Power Point, buku, teks, buku saku, jurnal, video, gambar, kerangka, dll. Media pembelajaran yang mengarah pada multimedia pembelajaran masih jarang digunakan seperti halnya dengan multimedia lectora. Multimedia pembelajaran yang berbasis lectora ini hanya digunakan oleh beberapa orang saja dalam dunia bisnis, perdagangan. Namun dalam dunia pendidikan lectora jarang sekali digunakan karena banyak dari guru atau pelaku pendidikan tidak mau ribet dalam proses pembelajaran. Guru lebih mengenal pembelajaran dengan menggunakan media Power Poin karena penggunaannya yang sederhana dan cepat, tetapi jarang memikirkan kemenarikan dari media itu sendiri.

Multimedia pembelajaran berbasis lectora, dapat digunakan untuk menyajikan materi pelajaran dalam bentuk slide yang hampir sama dengan power poin hanya saja pada aplikasi lectora ini dilengkapi dengan banyak fitur seperti penggabungan musik, gambar, animasi, video pembelajaran. Multimedia berbasis lectora ini memiliki sebuah keunggulan yaitu dapat dibagikan melalui alamat internet atau sering disebut *HTML*, yang mana dalam proses ini dapat membantu guru dengan cepat membagikan materi kepada anak-anak tanpa bergantian antri meminta file materi pembelajaran ke guru.

Pembuatan multimedia pembelajara berbasis *Lectora* ini juga dikatakan sederhana. Hal ini dapat dimanfaatkan guru untuk belajar membuat media pembelajaran yang lebih menarik untuk siswa. Terlebih saat ini kita mengalami musibah yaitu wabah *Covid-19* yang mana peserta didik tidak dapat belajar

disekolah bersama teman dan gurunya. Tentunya guru dapat memanfaatkan media *lectora* ini untuk pengembangan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran anak selama dirumah. Salah satu produk yang digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran selama dirumah pada materi IPA kelas 5 di MI Himmatul Ulum Trenggalek yaitu dengan mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *lectora*. Produk ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari memahami, menerima materi IPA dengan baik. Multimedia pembelajaran berbasis *lectora* pada mata pelajaran ini dapat mengatasi keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru untuk menyampaikan materi IPA kelas 5 secara langsung, karena dengan adanya wahana ini guru tidak dapat menjelaskan materi IPA kelas 5 yang mana materi ini di kelas memiliki cakupan yang banyak.

Materi yang termuat didalamnya terdapat 3 bagian. Bagian pertama berisi materi organ gerak dan fungsinya pada manusia dan hewan. Kedua, materi organ pernapasan dan fungsinya pada manusia dan hewan. Ketiga, materi organ pencernaan dan fungsinya pada manusia dan hewan. Materi yang disampaikan dalam multimedia ini disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran IPA kelas 5 MI Himmatul Ulum Trenggalek.

Multimedia ini disertai gambar, animasi, video, musik, dan evaluasi yang dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar dan mempermudah mereka dalam memahami materi IPA. Gambar dan teks digunakan oleh penulis bertujuan untuk meningkatkan daya ingat siswa serta meningkatkan wawasan atau pengetahuan mengenai bentuk-bentuk, letak, serta fungsi organ manusia secara

jelas. Salah satu kelebihan multimedia pembelajaran berbasis *lectora* ini adalah dapat digunakan belajar saat dirumah dan dapat dibuka kapan saja, selain itu media ini juga dapat digunakan siswa sebagai sumber belajar IPA pada materi organ gerak, organ pernapasan, dan organ pencernaan dan fungsinya pada manusia dan hewan.

E. Kegunaan Penelitian

1. Teoritis

Wawasan keilmuan diharapkan bisa menambah setelah dikembangkannya media berupa Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora* pada pembelajaran IPA kelas 5 MI Himmatul Ulum Trenggalek.

2. Praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti agar dapat memberikan sebuah pengalaman langsung mengenai pengembangan media berupa Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora* pada pembelajaran IPA kelas 5 MI Himmatul Ulum Trenggalek

b. Bagi Pendidik Mata Pelajaran

- 1) Memberikan variasi media pembelajaran untuk proses belajar mengajar.
- 2) Memberikan wawasan tentang media pembelajaran berbasis *Lectora*.
- 3) Membantu pendidik untuk menjalani proses belajar mengajar secara kreatif dan inovatif.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan antusias peserta didik untuk belajar IPA.
- 2) Mempermudah peserta didik belajar dan memahami IPA.
- 3) Membantu peserta didik untuk mengenal media pembelajaran Lectora dalam dunia pendidikan.
- 4) Melatih peserta didik untuk memanfaatkan media pembelajaran Lectora baik dalam dunia pendidikan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**1. Asumsi Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

- a. Dosen pembimbing memahami standar mutu perangkat pembelajaran yang baik.
- b. Per reviewer, ahli media, pengajar dan pendidik bidang studi IPA memiliki pemahaman sama tentang kualitas perangkat pembelajaran IPA yang baik.
- c. Reviewer memiliki pemahaman yang sama tentang kriteria kualitas perangkat pembelajaran IPA yang baik.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

- a. Perangkat pembelajaran ini hanya memuat materi-materi pembelajaran kelas 5.
- b. Perangkat pembelajaran ini hanya terdiri dari materi setengah semester yaitu 3 materi.

- c. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan hanya berupa media dari *Lectora*
- d. Hasil penelitian perangkat pembelajaran IPA yang disusun oleh reviewer tidak dipublikasikan.

G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami kajian penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah penting, di antara beberapa istilah penting itu adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses atau usaha untuk meningkatkan efektifitas suatu media pembelajaran sehingga hasil atau tujuan yang lebih baik dalam pendidikan. Pengembangan media pada penelitian ini dilakukan guna membuat media pembelajaran yang tepat guna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menumbuhkan semangat dan motivasi. Adapun media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media penyampaian materi dan media evaluasi. Untuk media penyampaian materi menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis *lectora* pada pembelajaran IPA semester I kelas 5 MI Himmatul Ulum Trenggalek.

2. Multimedia Interaktif

Media adalah sejumlah alat yang digunakan oleh seorang untuk membantu proses penyampaian materi secara cepat dan efisien kepada peserta didik baik berupa foto, kertas, teks, grafik yang sederhana. Sedangkan multimedia merupakan alat yang sama digunakan oleh seorang pendidik untuk mempermudah penyampaian materi dengan menggunakan media yang isinya tidak berupa gambar, foto, teks, video dan grafik saja tetapi juga dilengkapi oleh animasi bergerak, suara, video, dan interaksi. Multimedia mengkombinasi anatara teks, animasi, seni, suara, gambar, dan video dengan menggunakan alat berupa computer yang kemudian dapat disampaikan secara interaktif. Dalam multimedia interaktif ini pendidik dan peserta didik melakukan pembelajaran secara interaktif dengan menggunakan sebuah media yang digunakan dengan memanfaatkan computer.

3. *Lectora Inspire*

Lectora merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah tampilan animasi pembelajaran yang interaktif menggabungkan teks, suara, animasi, bahkan video kedalamnya. Selain itu *lectora* ini dapat digunakan sebagai alat media pembelajaran dalam proses daring, sebagai penilaian, dan sebagai alat presentasi. Hal ini juga bisa digunakan untuk konversi dari presentasi Microsoft Power Point dalam konten *e-learning*. *Lectora inspire* mampu membuat kursus secara daring dengan cepat dan sederhana. Dengan menggunakan alat ini

tentunya pembelajaran yang digunakan akan jauh lebih menarik minat siswa karena bisa dibuka melalui computer masing-masing anak.