BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu aspek yang sangat penting untuk membentuk pola pikir siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran di lingkungannya. Menurut Amri & Ahmadi (2010:1) pada dasarnya pendidikan merupakan suatu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya.

Pada dunia pendidikan teknologi sangat dibutuhkan dalam proses pembuatan media pembelajaran sebagai bahan dasar untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tersebut membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran serta dapat menghemat waktu pada saat pembelajaran. Selain itu peserta didik juga dapat fokus dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru dengan jelas dan mampu memahami materi pembelajaran.

Materi sistem reproduksi pada manusia yang merupakan salah satu pokok bahasan wajib untuk dipelajari di kelas XI. Dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk memahami bagian-bagian dan struktur dari sistem reproduksi, pengertian, fungsi dan letaknya. Untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya yaitu pendidik, siswa, lingkungan, metode serta media pembelajaran. Karena jika semakin bervariasi media yang digunakan maka materi pembelajaran yang disajikan akan semakin optimal diterima oleh siswa

(Rahmayanti,2020:20). Materi sistem reproduksi tergolong kedalam materi yang cukup sulit dipahami oleh siswa karena materi ini sensitif dan jika penjelasannya kurang terstruktur maka akan menghasilkan pengertian yang berbeda dengan begitu perlu adanya media yang mendukung agar siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 4 Kota Jambi yang dilakukan dengan menggunakan penyebaran angket kepada siswa kelas XI melalui google form diperoleh persentase data bahwa pada saat proses pembelajaran 75% guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, 84,4% siswa lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif sebagai penunjang proses pembelajaran. 71,9% siswa merasa bosan jika kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan media pembelajaran yang efektif yang dapat membantu siswa dalam memahami materi. Sehingga dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran memiliki peran dan pengaruh yang sangat besar dalam menerima pembelajaran dengan persentase sebesar 87,5%. 84,5% siswa dapat merasakan langsung manfaat penggunaan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran. Sehingga 87,5% siswa merasa lebih terbantu memahami materi biologi setelah guru menggunakan media pembelajaran yang efektif dan memiliki fitur yang lebih lengkap sebagai bahan ajar.

Didapatkan persentase sebesar 78,1% siswa mengatakan pada materi sistem reproduksi manusia cukup sulit dipelajari tanpa menggunakan media pembelajaran, karena materi sistem reproduksi manusia yang berisi banyak konsep-konsep bersifat kompleks dan rumit sehingga siswa sulit menghafal istilah, mengingat dan memahami konsep serta menghubungkannya. Sehingga 71,9% siswa tertarik jika

media pembelajaran yang disajikan memiliki fitur berupa teks, gambar, video dan animasi mengenai materi sistem reproduksi manusia agar lebih menunjang proses pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran biologi di SMAN 4 Kota Jambi yang menyatakan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung secara daring saat ini hanya menggunakan media powerpoint, buku dan LKS yang dibantu dengan aplikasi *google classroom* dan *zoom cloud meeting*. Karena dengan menggunakan aplikasi tersebut proses pembelajaran daring dapat dilaksanakan. Materi sistem reproduksi dikatakan cukup sulit untuk dipahami oleh siswa karena memiliki materi yang kompleks serta kurang keseriusan siswa dan tidak fokus dalam memahami konsep pembelajaran.

Pada saat proses pembelajaran guru hanya menyampaikan pembelajaran dengan membentuk kelompok, berdiskusi, dan menggunakan media PPT. Proses pembelajaran seperti itu membuat peserta didik kurang tertarik pembelajari materi Biologi. Menurut Muslish (2016) peserta didik lebih tertarik jika proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia karena dengan begitu peserta didik dapat mengamati objek yang dipelajari sehingga dapat memahami konsep materi dengan baik. Dalam proses pembelajaran diperlukan suatu media pembelajaran untuk mengkonkritkan materi-materi yang bersifat abstrak. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan suatu yang kurang mampu disampaikan melalui kalimat dan kata-kata.

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran dan merupakan salah satu komponen komunikasi yang sangat penting digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan

untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari sumber kepada penerima. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar lebih baik serta meningkatkan penampilan dalam melakukan suatu keterampilan yang sesuai dengan tujuan dari pembelajaran Dimiyati & Mujiyono (1999:157). Dalam menyampaikan pembelajaran mayoritas guru hanya menggunakan media power point saja, padahal untuk menarik minat belajar siswa agar dapat memahami materi yang dipelajari terdapat *software* lain yang dapat digunakan seperti Lectora Inspire. Dimana aplikasi ini dapat menunjang proses pembelajaran lebih baik karena memiliki fitur yang lengkap

Lectora Inspire salah satu aplikasi yang sangat mendukung dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Lectora Inspire merupakan aplikasi atau perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan konten digital materi ajar maupun materi uji yang berbentuk multimedia dinamis dan interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan (Shalikhah, 2016:110).

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire ini akan dikembangkan semenarik mungkin untuk menarik minat belajar peserta didik. Aplikasi Lectora Inspire yang akan dikembangkan memiliki fitur yang sangat lengkap mulai dari teks, gambar, video, maupun animasi untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih efektif. Serta memiliki kelengkapan yang terletak pada kemampuan dalam menyisipkan lembar test yang berupa soal-soal evaluasi, misalnya soal pilihan ganda lengkap dengan hasil evaluasinya.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Marlina dkk (2017) menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis Lectora Inspire dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keanekaragaman hayati. Oleh ahli materi

dengan nilai 3,83 dan ahli media dengan nilai 3,80 termasuk dalam kategori valid. Serta penelitian yang dilakukan oleh Latifah dkk (2020) menyatakan bahwa dari hasil penelitian yang telah dilakukan mendapat kriteria sangat baik dengan hasil penilaian pendapat ahli materi sebesar 98% dan penilaian ahli media 94%. Respon pendidik sebesar 85%, respon peserta didik dalam kelompok kecil sebesar 84% dan kelompok besar sebesar 86%. Dengan demikian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Lectora Inspire dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire dilakukan untuk melihat kelayakan dan penilaian guru serta respon peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran yang memiliki fitur sangat lengkap diharapkan peserta didik dapat termotivasi untuk belajar yang lebih aktif agar dapat memahami materi dengan baik. Berdasarkan uraian di atas maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis Lectora Inspire dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Sistem Reproduksi Untuk Kelas XI SMA”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire pada materi sistem reproduksi di di kelas XI SMA sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire pada materi sistem reproduksi untuk kelas XI SMA?

2. Bagaimana penilaian validator ahli materi dan media terhadap kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire pada materi sistem reproduksi untuk kelas XI SMA?
3. Bagaimana penilaian guru dan respon siswa terhadap hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire pada materi sistem reproduksi untuk kelas XI SMA?

1.3 Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire pada materi sistem reproduksi untuk kelas XI SMA ini bertujuan:

1. Untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire pada materi sistem reproduksi untuk kelas XI SMA
2. Untuk mengetahui penilaian validator ahli materi dan media terhadap kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire pada materi sistem reproduksi untuk kelas XI SMA
3. Untuk mengetahui penilaian guru dan respon siswa terhadap hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire pada materi sistem reproduksi untuk kelas XI SMA

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Pada penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis Lectora Inspire. Spesifikasi produk yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Produk Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis Lectora Inspire pada materi sistem reproduksi.
2. *Software* Lectora Inspire yang digunakan versi 17. 1.5 (11381)

3. Ukuran layar pada tampilan multimedia dengan resolusi 1024 x 768 pixel.
4. Ukuran font yang digunakan 12, 18 , 24
5. Judul materi menggunakan font 28
6. *Title wizards: multi-purpose*
7. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki fitur yang sangat lengkap mulai dari pembuka, profil, materi ajar, gambar, video, animasi serta evaluasi.
8. Terdapat rangkuman sebelum mengerjakan soal
9. Produk yang dikembangkan dapat berupa *hardcopy* maupun *softcopy*.
10. Dapat digunakan pada semua jenis *computer, smartphone* atau *handphone* yang dapat mengakses jaringan internet.
11. Produk berupa media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* disajikan berdasarkan setiap pertemuan sehingga mempermudah peserta didik untuk belajar.
12. Multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yang dikembangkan memiliki ciri khas yang lebih inovatif, memiliki gambar yang bervariasi, serta memiliki tampilan yang lebih menarik.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Adanya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi sistem reproduksi ini, dapat membantu peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang lebih efektif. Dengan adanya pengembangan ini dapat

dijadikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode yang digunakan untuk mengembangkan media ini adalah metode 4D.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan pada penelitian ini adalah:

1. Guru biologi di SMAN 4 Kota Jambi tertarik dengan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire sebagai media pembelajaran pada materi sistem reproduksi.
2. Peserta didik dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran berbasis Lectora Inspire pada materi sistem reproduksi yang dikembangkan.
3. Guru dan peserta didik bisa menggunakan media pembelajaran berbasis Lectora Inspire yang dikembangkan tanpa adanya pelatihan.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa yang dijadikan subjek ujicoba dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire adalah siswa kelas XI IPA SMAN 4 Kota Jambi.
2. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis Lectora Inspire hanya pada materi sistem reproduksi.
3. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis Lectora Inspire dibatasi pada ujicoba kelompok kecil dan kelompok besar.

4. Media pembelajaran berbasis Lectora Inspire pada materi sistem reproduksi dapat diakses oleh siswa melalui *link* yang diberikan.

1.7 Definisi Istilah

1. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut.
2. Metode yang digunakan untuk melakukan penelitian pengembangan ini adalah menggunakan metode 4D yang merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang terdiri dari 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran).
3. Media yang digunakan Lectora Inspire yang merupakan suatu perangkat lunak *authoring tool* yang dapat digunakan untuk pengembangan konten *e-learning*. *Lectora* itu sendiri dapat digunakan untuk membuat kursus pelatihan secara online, penilaian, presentasi dan juga dapat mengkonversi presentasi dari *Microsoft powerpoint* ke dalam konten *e-learning*.