

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Proses belajar ialah dukungan yang diberikan oleh pendidik untuk melaksanakan proses memperoleh ilmu serta pengetahuan, penguasaan keterampilan serta karakter, serta pembentukan sikap serta keyakinan di kalangan peserta didik. Sebagai perencana belajar, guru harus mampu merancang metode pengajaran dengan menggunakan berbagai jenis medium serta sumber pengajaran yang tepat untuk proses belajar yang efektif serta efisien (Sudarwan, 2010:17). Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Guru serta Dosen Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 8 disebutkan bahwa:

“Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kemampuan, sertifikat pendidik, sehat jasmani serta rohani, serta memiliki kemampuan guna mewujudkan tujuan edukasi nasional” Kemampuan guru sebagaimana dimaksud dalam undang-undang tersebut. Terdiri dari komponen pedagogis, kemampuan kepribadian, kemampuan sosial, serta kemampuan profesional, yang didapatkan dari edukasi profesi.

Lima komposisi utama dalam hal edukasi ialah tujuan belajar, materi, metode, alat serta penilaian. Kelima aspek tersebut saling mempengaruhi. Pilihan metode pengajaran tertentu mempengaruhi jenis lingkungan belajar yang sesuai, dengan mengingat tiga aspek penting belajar lainnya: tujuan, materi, serta penilaian. Dalam konteks ini, salah satu fungsi utama lingkungan belajar dapat dikatakan manifestasi dari instrumen pembantu dalam mengajar sehingga berdampak serta memotivasi keadaan serta area belajar (Hamalik, Oemar. 1990).

Penggunaan alat bantu pada kegiatan edukasi membuat bangkitnya passion serta keinginan lebih, memotivasi serta mengkatalisator proses edukasi, bahkan memberikan efek psikologis pada peserta didik. Penggunaan buku teks selama fase orientasi edukasi akan sangat membantu dalam meningkatkan efektivitas kurikulum serta penyampaian pesan serta pelajaran selama ini (Wiratmojo dan Sasonohardjo, 2002).

Sebagai salah satu komponen belajar, lingkungan tidak dapat menghindari pembahasan dari keseluruhan sistem belajar. Pemanfaatan lingkungan harus menjadi bagian yang menarik perhatian pelajar dalam setiap kegiatan belajar. Tetapi, pada kenyataannya, aspek ini sering diabaikan karena beberapa alasan. Berikut ialah beberapa alasan yang sering terjadi: Ini termasuk keterbatasan waktu untuk mempersiapkan kuliah, kesulitan menemukan lingkungan yang cocok, serta kurangnya dana. Padakonteks, konteks ini seharusnya tidak terjadi jika semua pelajar berbekal pengetahuan serta keterampilan buku teks.

Keberhasilan edukasi sangat tergantung pada kemalengan alat serta lingkungan yang digunakan. Semakin beragam medium yang digunakan, semakin optimal pelajar akan menerima pesan atau teks. Konteks ini disebabkan oleh beragamnya format belajar pelajar yang dapat disesuaikan dengan lingkungan belajar yang berbeda.

Menggunakan alat belajar interaktif ialah salah satu cara guru dapat membantu pelajar mencapai tingkat prestasi yang lebih tinggi. Penggunaan perangkat pengajaran interaktif diharapkan dapat membantu pelajar memahami serta merangkul proses belajar yang dipimpin guru. Perangkat belajar interaktif dapat mengungkapkan apa yang tidak dapat disampaikan oleh guru, serta proses belajar menjadi lebih efektif serta efisien.

Selama ini perangkat belajar interaktif di Indonesia belum dikembangkan secara optimal. Salah satu kendala dalam pengembangan perangkat ajar interaktif ialah kurangnya pengetahuan guru tentang teknik pengembangan perangkat ajar interaktif, sehingga pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan komputer belum optimal..

Lebih banyak pelajar yang kurang fokus saat belajar. Konteks ini terlihat pada sikap masyarakat belajar yang suka mengobrol, bermain, serta tidur pada saat jam belajar, karena metode yang masih digunakan cenderung berbasis ceramah serta berorientasi pada buku pelajaran, sehingga pelajar menjadi bosan. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan metode pengajaran yang inovatif serta menarik. Salah satunya

ialah dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dengan *Lectora Inspire*.

Sementara banyak perangkat lunak yang mendukung pembuatan medium belajar, *Lectora Inspirasi* ialah alat authoring yang memudahkan guru untuk membuat medium belajar berbasis ICT (*Information Communication Technology*). *Lectora Inspire* merupakan perangkat lunak pengembangan belajar elektronik (e-learning) yang relatif mudah digunakan atau diimplementasikan karena merupakan program yang efektif menciptakan medium belajar serta tidak memerlukan pengetahuan bahasa pemrograman tingkat lanjut. *Lectora Inspire* memiliki user interface yang familiar bagi kita yang sudah familiar atau sudah menguasai Microsoft Office (Muhammad Mas'ud, 2012:3)

Medium belajar yang didesain semenarik mungkin, *Lectora Inspirasi* dapat menampilkan baik video maupun gambar animasi tentang topik tersebut, sehingga memungkinkan pelajar untuk lebih memperhatikan ajaran guru. Mempengaruhi peningkatan hasil belajar dikarenakan kegiatan edukasi lebih baik.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Supaya survei ini tidak ekstensif serta berfokus pada topik. Masalah yang akan dianalisis harus dipersempit sesuai dengan rumusan masalah. Survei ini tunduk pada batasan berikut:

1. Kemajuan ICT menuntut guru untuk lebih kreatif serta inovatif dalam metode pengajarannya.
2. Perlunya pengembangan alat ajar agar proses belajar mengajar lebih menarik melalui pemanfaatan teknologi
3. Minimnya pemanfaatan sumber daya yg ada
4. Keterbatasan buku ajar berupa medium interaktif, khususnya materi sistem gerak, di sekolah
5. *Lectora* memiliki potensi yang luar biasa sebagai alat atau sarana edukasi khususnya dalam bidang biologi

### 1.3 Rumusan Masalah

Berlandaskan penjelasan sebelumnya oleh karenanya didapatkan rumusan berikut ini:

Bagaimana keefektifan penggunaan *software lectora inspire* interaktif pada materi gerak dalam meningkatkan hasil belajar dimasa pandemi covid 19?

### 1.4 Batasan Masalah

Agar lebih fokus serta mencapai tujuan penelitian ini, maka perlu adanya batasan masalah, serta batasan masalah penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Fokus utama peneliti yaitu bagaimana membuat sistem belajar dengan medium bantu *software lectora inspire* pada materi sistem gerak SMA kelas XI IPA.
2. SMA Negeri 1 Soreang Bandung sebagai lokasi observasi
3. Materi belajar biologi yang dibahas dalam penelitian ini mengenai konsep Sistem Gerak
4. Parameter yang diukur dalam penelitian ini ialah kemampuan memahami konsep Sistem Gerak
5. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini ialah *pretest* serta juga *post test*

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai berlandaskan latar belakang, rumusan serta batasan masalah, guna menguji keefektifan belajar interaktif pada materi sistem gerak berbantu *software Lectora inspire* dalam meningkatkan hasil belajar.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat observasi ini dibagi menjadi dua yaitu sebagai berikut:

#### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Penggunaan medium belajar interaktif guna pelajar SMA kelas XI ini diharapkan dapat menambah informasi atau pengetahuan bagi

pengembangan medium belajar serta dapat juga dijadikan sebagai bahan bacaan serta referensi guna pengembangan materi lainnya.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis penelitian ini antara lain:

1. Bagi Tenaga Pendidik  
Bantuan dalam implementasi teori kepada pelajar dari tenaga pendidik
2. Bagi Pelajar  
Meningkatkan kemampuan dalam memahami teori belajar

### **1.7 Definisi Operasional**

1. **Belajar interaktif:** ialah program belajar kombinasi tulisan teks, gambar, video, serta simulasi yang sistematis menggunakan sistem komputerisasi
2. **Hasil Belajar:** Hasil belajar ialah perubahan perilaku yang termasuk dalam 3 konteks, yaitu konteks kognitif, afektif, serta psikomotorik

### **1.8 Sistematika Skripsi**

#### **BAB I: PENDAHULUAN**

1. Latar Belakang Masalah
2. Identifikasi Masalah
3. Rumusan Masalah
4. Batasan Masalah
5. Tujuan dan Manfaat Penelitian
6. Definisi Operasional
7. Sistematika Skripsi

#### **BAB II: TINJAUAN PUSTAKA**

1. Landasan Teori
2. Kerangka Konseptual
3. Penelitian Terdahulu
4. Asumsi dan Hipotesis

**BAB III: METODE PENELITIAN**

1. Pendekatan Penelitian
2. Desain Penelitian
3. Subjek dan Objek Penelitian
4. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
5. Teknik Analisis Data
6. Prosedur Penelitian

**BAB IV: ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN**

1. Gambaran Umum Objek Penelitian
2. Data serta Analisis Data
3. Pembahasan

**BAB V: PENUTUP**

1. Kesimpulan
2. Saran