

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar sangat penting dalam kehidupan manusia untuk mengembangkan potensi diri dan menambah ilmu pengetahuan. Belajar adalah proses yang terjadi pada semua orang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku, proses tersebut dimulai dari lahir dan akan berlangsung seumur hidup (Sadiman dkk, 2018:2). Disekolah proses belajar terjadi karena adanya interaksi peserta didik dengan sumber belajar maupun objek belajar yang direncanakan maupun tidak direncanakan (Suyono & Hariyanto, 2014). Untuk mencapai hal tersebut diperlukannya seorang pendidik yang memfasilitasi kebutuhan peserta didik saat belajar.

Pengertian pendidik dalam UU No.14 tahun 2015 adalah guru profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Sehingga sebagai pendidik dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif, kreatif, dan menyenangkan.

Proses pembelajaran yang monoton didominasi dengan metode ceramah sangat membosankan bagi peserta didik (Asyamsiyah, 2018). Tidak hanya bosan, peserta didik akan cenderung menjadi pasif dan kurangnya pengalaman dalam proses belajar pada diri peserta didik (Sadiman dkk, 2018). Menciptakan situasi belajar dengan menggunakan berbagai macam sumber pembelajaran, metode pembelajaran dan dibantu dengan adanya media pembelajaran

menjadikan proses pembelajaran akan lebih terasa bermakna, efektif, dan efisien. Kebermaknaan proses belajar diakibatkan karena peserta didik dapat belajar langsung dari pengalaman yang didapat. Dalam PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan disebutkan bahwa pembelajaran harus berlangsung interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik sesuai dengan bakat, minat. Sehingga dalam proses belajar mengajar keberadaan media sangat dibutuhkan untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran.

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat pada zaman ini sangat berpengaruh dalam penggunaan multimedia dalam pembelajaran di sekolah. Media berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) merupakan cara pendidik untuk ikut serta menerapkan perkembangan multimedia agar tidak tertinggal dengan perkembangan masyarakat (Shalikhah dkk,2017). Dengan menggunakan media berbasis ICT memiliki daya tarik bagi peserta didik untuk memancing respon dan antusias dalam belajar.Salah satu alternative aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media yang menarik adalah software *Lectora Inspire*.*Lectora Inspire* merupakan program komputer yang dikembangkan oleh perusahaan Trivantis Corporation sebagai alat yang digunakan untuk pengembangan media belajar (Sutarna & Ahmad, 2019).

Pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) mempelajari tentang gejala-gejala alam. Pergerakan benda langit salah satu materi pada mata pelajaran IPA yang menjelaskan tentang macam-macam pergerakan benda yang ada di langit seperti peristiwa terjadinya gerhana matahari dan gerhana bulan.Materi ini

bersifat abstrak yang artinya tidak dapat dilihat langsung oleh indera penglihatan peserta didik. Materi pergerakan benda langit saat disampaikan ke peserta didik tanpa menggunakan media akan menjadikan imajinasi peserta didik berkembang kemana-mana sehingga pemahaman peserta didik satu dengan yang lain akan berbeda dan menjadi lebih cepat jenuh.

Hasil wawancara dengan wali kelas VI B UPT SD Negeri 223 Gresik, peneliti memperoleh informasi bahwa jarangya penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penyebabnya yakni minimnya media pembelajaran yang ada disekolah dan sibuknya pendidik dengan administrasi sekolah maupun tugas mengajar setiap hari. Saat penggunaan media, media yang digunakan yakni hanya gambar yang ada di buku. Perlunya inovasi media pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi pergerakan benda langit dengan baik. Adanya media saat mengajar juga dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik. Saat materi gerhana matahari dan gerhana bulan disampaikan tanpa menggunakan media pembelajaran hal yang terjadi yakni perlunya pendidik menjelaskan berulang-ulang materi tersebut.

Karakteristik peserta didik kelas VI B saat mengikuti pembelajaran dalam kelas baik. Dalam proses pembelajaran perlunya inovasi guru menciptakan suasana yang aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik fokus dan tidak mudah bosan sehingga tidak membuat gaduh suasana kelas. Perlunya ketegasan seorang pendidik untuk mengatur peserta didik kelas IV B saat

pelajaran berlangsung karena aktifnya peserta didik dan banyak peserta didik dengan tipe sulit untuk diatur.

Peneliti mengembangkan media untuk menunjang materi pergerakan benda langit dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*. Media tersebut juga belum pernah digunakan dalam proses belajar mengajar di UPT SD Negeri 223 Gresik. Harapan peneliti dengan menggunakan media tersebut agar saat proses pembelajaran dapat menjadi efektif dan efisien membantu pendidik untuk memudahkan dalam memahami materi pada peserta didiknya serta membuat suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Peneliti mengambil judul “Pengembangan Media M-Clip Berbasis *Lectora* untuk Pergerakan Benda Langit”. Penelitian ini masuk kedalam penelitian pengembangan dengan tahap pengembangan menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009).

Penelitian ini pernah dilakukan oleh (Asyamsiyah, 2018) dengan judul “Pengembangan Media IPA Berbasis Multimedia Interaktif Pada Kelas 5 Sekolah Dasar” hasil media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Media *Lectora* yang digunakan sangat menarik perhatian peserta didik dan pembelajaran yang berisi materi struktur tanah dapat tersampaikan dengan baik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D untuk menguji kelayakan produk media IPA tersebut. Penelitian menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* juga pernah dilakukan oleh (Ulfatuzzahro, 2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Siswa Kelas VII SMP 01 DAU Malang” hasil dari media yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak digunakan. Media *Lectora* yang digunakan dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat meningkatkan semangat dalam belajar karena terdapat game dalam media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D untuk menguji kelayakan produk media pembelajaran tersebut.

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan uraian masalah dalam latar belakang diatas peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media M-Clip berbasis *Lectora* untuk materi pergerakan benda langit?
2. Bagaimana kualitas media M-Clip untuk materi pergerakan benda langit?

C. Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah yang diapaparkan di atas, tujuan dari penelitian ini diantaranya:

1. Mengetahui pengembangan media M-Clip berbasis *Lectora* pada materi pergerakan benda langit.
2. Mengetahui kualitas media M-Clip untuk materi pergerakan benda langit.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yakni:

1. Media yang dihasilkan peneliti dapat menjadi alternatif bagi pendidik dalam mengajarkan materi pergerakan benda langit.
2. Sebagai referensi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang serupa.
3. Memperkaya ilmu pengetahuanserta mendukung teori-teori yang terdapat hubungannya dengan masalah yang telah diteliti.

E. Batasan Penelitian

1. Penelitian ini dilakukan pada kelas VI B UPT SD Negeri 223 Gresik yang beralamat di desa Hendrosari kecamatan Menganti kabupaten Gresik.
2. Materi yang digunakan dalam media M-Clip adalah gerhana bulan dan gerhana matahari dengan kompetensi dasar:
 - 3.8. Menjelaskan peristiwa rotasi dan revolusi bumi serta terjadinya gerhana bulan dan gerhana matahari
 - 4.8. Membuat model gerhana bulan dan gerhana matahari
3. Media M-Clip menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*.
4. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yakni *analysis* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluate* (evaluasi).

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu pada saat proses belajar mengajar dan memiliki fungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

2. M-Clip

M-Clip merupakan media yang mengkombinasikan teks dengan gambar dan video untuk menyampaikan materi gerhana bulan dan gerhana matahari dengan bantuan aplikasi *Lectora Inspire*.

3. *Lectora Inspire*

Lectora Inspire merupakan program aplikasi yang dapat digunakan membuat presentasi maupun digunakan menjadi media pembelajaran.

4. Materi pergerakan benda langit

Pergerakan benda langit merupakan peralihan posisi benda-benda yang terdapat di alam semesta seperti planet, satelit, matahari, bintang, komet, asteroid, dan lain-lain. Materi pergerakan benda langit diantaranya:

- a. Gerhana bulan terjadi bila matahari, bumi, dan bulan dalam satu garis dengan posisi bulan membelakangi bumi.
- b. Gerhana matahari terjadi bila bulan baru tepat pada simpul atau mendekati simpul yang terjadi pada siang hari.