

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan memiliki pengaruh yang besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia, salah satunya yaitu dibidang pendidikan. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan di sekolah dituntut mengadakan peningkatan dan penyempurnaan proses pembelajaran. Perkembangan ini mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi pendidikan. Teknologi informasi dimanfaatkan sebagai bagian dari media pembelajaran yang dapat menyajikan materi pelajaran agar lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian materi pembelajaran.

Menurut Romdahan & Wanarti (2015:452), Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, karena dengan menghadirkan media pembelajaran sebagai perantara diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media

Pendidikan akan tercapai tujuannya dengan adanya proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan adanya media pembelajaran karena media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Salah satu hal yang dapat mendukung tercapainya pendidikan yang lebih baik yaitu, penggunaan media pembelajaran di sekolah. Bagi guru tidak cukup jika hanya menggunakan lisan untuk menyampaikan pelajaran. Akan tetapi juga membutuhkan sarana ataupun alat sebagai penyalur pesan dari penjelasan guru yang biasa disebut dengan media. Tanpa adanya media, guru akan kesulitan dan banyak membutuhkan tenaga ekstra untuk menyampaikan pelajaran, maka dibutuhkan media atau alat untuk membantu dalam proses kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa akan lebih terbantu dan mudah belajar. Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi antara sumber dan penerima.

Kebutuhan siswa untuk pembelajaran juga harus memiliki fasilitas yang memadai, sehingga pembelajaran harus efektif dan juga efisien. Dari kebutuhan siswa untuk pembelajaran yang efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar, membuat guru harus cermat dalam menciptakan proses kegiatan pembelajaran tersebut, sehingga tujuan pembelajaran tersampaikan secara maksimal pada siswa dan juga tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Agar tercipta pembelajaran tersebut maka dalam kegiatan pembelajaran sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa dan juga kebutuhan peserta didik sehingga pembelajaran bisa tersampaikan secara maksimal pada peserta didik.

Namun pada saat ini terdapat penularan virus berbahaya yang dinamakan *Corona Virus Disease (Covid-19)* yang terjangkit sejak akhir tahun 2019 hingga

saat ini. Hal ini mendorong Indonesia mengeluarkan surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.3 Tahun 2020 tanggal 09 Maret tentang pencegahan *Corona Virus Disease (Covid-19)* pada satuan pendidikan sehingga tidak memungkinkan proses belajar mengajar dapat berlangsung di kelas seperti biasanya. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus tetap berlangsung dengan bantuan berupa media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran ini menjadi sangat penting untuk diterapkan sebagai upaya agar membuat siswa merasakan suasana baru dalam aktifitas belajar di kelas ataupun di rumah karena materi yang akan disajikan dibuat semenarik mungkin sehingga menghilangkan suasana tegang dan bosan dalam proses pembelajaran matematika ditambah dengan efek-efek dari animasi-animasi yang terdapat dalam media tersebut.

Proses belajar mengajar media pembelajaran juga dapat membangkitkan semangat belajar dan minat dari siswa yang tinggi, selain itu juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Pemakaian atau penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran di Sekolah. Media dimanfaatkan memiliki posisi alat bantu guru dalam proses mengajar, misalnya slide, foto, grafik, film, maupun pembelajaran menggunakan komputer yang berguna untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Sebagai alat bantu dalam mengajar, media juga diharapkan dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap serta retensi belajar siswa. Menurut (Kustandi 2016:6) perkembangan

media pembelajaran menuntut agar guru/ pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Oleh karena itu, pengembangan media dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan harus dilakukan.

Namun, fakta yang terjadi di dalam dunia pendidikan, pembelajaran menekankan aktivitas peserta didik sesuai dengan pendekatan kurikulum 2013. Dalam penyampaian materi, guru lebih banyak membaca buku paket sebagai panduan dan menjadikan peserta didik tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Peserta didik hanya duduk diam mendengarkan tanpa melakukan kegiatan. Selain itu sarana dan prasarana yang membantu proses pembelajaran seperti media jarang digunakan oleh guru. Suasana pembelajaran seperti ini, membuat pembelajaran menjadi jenuh dan hanya sedikit saja yang berkonsentrasi sedangkan dalam proses pembelajaran yang dituntut aktif adalah peserta didik dan guru hanya sebagai fasilitator yang menyediakan serta mengawasi peserta didik selama pembelajaran.

Sekolah SMA Negeri 1 Delitua adalah salah satu sekolah menengah atas yang ada di Medan, Delitua. Sekolah yang sudah dapat proyektor, fasilitas lainnya juga seperti wifi dan alat praktikum lainnya. Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik terlihat kurang antusias untuk mengikuti proses pembelajaran. Pembuatan proses belajar mengajar tidak menarik dan terkesan monoton serta membuat peserta didik cenderung jenuh. Pemanfaatan fasilitas di sekolah juga kurang maksimal. Guru masih kurang bervariasi dalam menentukan model pembelajaran dan pengembangan media yang dilakukan oleh guru masih

sangat kurang maksimal. Karena pada umumnya guru hanya menggunakan media sederhana seperti buku paket dan gambar. Untuk penggunaan media yang lebih kreatif masih belum ada. Hal ini disebabkan oleh kemampuan guru dalam menggunakan media masih kurang dan ketersediaan media di sekolah untuk suatu pembelajaran kurang mencukupi.

Dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti, dalam pembelajaran guru menggunakan media papan tulis, buku teks dari pemerintah dan lembar kerja siswa sehingga guru belum menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif. Hal ini dikarenakan terlalu banyaknya beban administrasi guru sehingga mereka tidak mempunyai waktu lagi untuk mengembangkan metode/media pembelajaran yang kreatif. Selain permasalahan tersebut, ditemukan permasalahan belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis komputer oleh guru yaitu pada materi Matriks.

Hal ini sejalan dengan yang diutarakan oleh Rahmawati (2018:4) bahwa peserta didik merasa kesulitan dalam proses pembelajaran karena pendidik cenderung menggunakan media yang sederhana. Minimnya penggunaan media pembelajaran lain seperti penggunaan multimedia interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi dan membosankan, sehingga perlu menggunakan media pembelajaran yang baru yang bersifat menarik, interaktif serta mudah dimengerti. Banyak permasalahan yang menyebabkan guru enggan menggunakan media pembelajaran di antaranya adalah guru yang tidak memiliki waktu yang lebih untuk membuat media pembelajaran, perangkat media pembelajaran yang membutuhkan banyak biaya, tidak mampu mengoperasikan perangkat media pembelajaran, tidak adanya perangkat

pendukung disekolah serta kurangnya kesadaran akan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada masa menuju *new normal* setelah adanya pandemi virus corona (Covid-19) menjadi tantangan besar bagi guru untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tertarik untuk belajar, walaupun masih harus tetap belajar dari rumah. Siswa merasa masih sulit untuk memahami pembelajaran sehingga siswa menjadi kurang semangat dalam belajar. Oleh karena itu, salah satu hal dapat dilakukan untuk menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan interaktif adalah penggunaan aplikasi *lectora inspire*.

Menurut Efinda, Nizar & Hudiana (2017:266), Aplikasi *Lectora inspire* merupakan pengembangan dari *software lectora*. Pengembangan belajar elektronik dengan menggunakan *lectora inspire* relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan untuk pembuatan media pembelajaran. *Lectora inspire* tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang rumit untuk membuat media pembelajaran siswa, untuk kebanyakan guru pengembangan media pembelajaran yang menggunakan bahasa pemrograman akan merasa kesulitan. *Lectora inspire* memiliki antar muka yang familiar dengan kita yang telah mengenal maupun menguasai *Microsoft Office* dan *excel* sehingga dalam pembuatan media pembelajaran guru akan lebih dimudahkan.

Menurut Rizki (2019:35), adapun beberapa karakteristik *Lectora Inspire* yang membedakan dengan media yang lain diantaranya menyediakan *template* yang dapat diaplikasikan untuk menyusun materi pembelajaran, terdapat gambar, animasi, karakter animasi yang dapat digunakan langsung, *Lectora* lebih cepat dari

pada aplikasi *web base* karena tidak bergantung dengan koneksi atau jaringan. Terdapat software pendukung yang terinstal otomatis ketika menginstal aplikasi *lectora*, seperti *flypaper*, *camtasia*, atau *snagity* yang dapat digunakan untuk menggabungkan flash, video, gambar ataupun *screen capture*. Materi dasar-dasar *Lectora* menu-menu pada program *Lectora* seperti *chapter*, *section*, *page*, lalu *insert* berbagai fasilitas dalam *Lectora* (*insert image*, *insert audio*, animasi dan lain-lain), pemanfaatan fasilitas pembuatan soal atau kuis, dan terakhir *publish*.

Dengan adanya keunggulan media pembelajaran aplikasi *lectora* inspire ini, kegiatan proses belajar dapat berjalan dengan lancar sehingga pendidik (Guru) dapat menjadi lebih mudah menyampaikan materi pelajaran. Dari hasil wawancara yang dilakukan, peneliti juga memperoleh suatu fakta bahwa tidak semua peserta didik kelas XI memiliki nilai yang diharapkan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi matriks. Peserta didik belum mampu menguasai dan memahami konsep matriks dengan baik. Materi matriks merupakan materi yang banyak memiliki angka yang banyak dan memerlukan tingkat ketelitian yang tinggi didalamnya akan membuat peserta didik sulit untuk memahaminya serta hanya media cetak yang menjadi alat bantu pembelajaran.

Matriks tak hanya sekedar pelajaran untuk siswa SMA, karena matriks juga dapat diterapkan dalam kegiatan penyusunan barisan upacara bendera di lapangan sebab terdapat baris dan kolom dalam barisan tersebut. Penyusunan bangku di kelas juga merupakan bentuk matriks dimana terdapat baris dan kolom serta penyusunan rak buku di kelas yang terlihat membentuk matriks

Manurut Fausan dan Sukayasa (2019), Dalam memecahkan masalah soal matriks diperoleh bahwa lemahnya penguasaan materi matriks siswa adalah

tidak memahami konsep rumus perkalian matriks, tidak menguasai konsep perkalian matriks, konsep invers matriks, konsep adjoin, tidak menuliskan tanda operasi, dan melakukan kesalahan dalam perhitungan.

Matriks memegang peranan penting dalam banyak bidang khususnya dunia statistika dan matematika. Dengan matriks penulisan persamaan matematika menjadi lebih singkat dan efektif. Matriks merupakan sub dari materi yang pelajaran matematika yang penyelesaiannya membutuhkan keseriusan dalam berpikir. Hal tersebut sejalan dengan (Fausan & Sukayasa, 2019) yang mengatakan bahwa materi matriks merupakan materi yang dianggap tidak mudah bagi siswa, saat pembelajaran guru sering melakukan kuis atau tes untuk mengetahui apa masih ada siswa yang melakukan kesalahan atau tidak. Sekalipun materi ini tidak terlalu sulit, namun bagi para siswa diperlukan kemampuan menyelesaikan soal secara kritis. Tidak sedikit siswa yang kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matriks karena banyaknya variasi isi dari matriks.

Hal ini dirasakan oleh pendidik berupa kendala dan hambatan dalam mengajarkan konsep matriks terutama pada kondisi pandemi saat ini. Apabila guru tidak menerapkan materi yang telah direncanakan, maka sebagian siswa tidak dapat memahami dengan baik sehingga pada saat diberikan soal-soal untuk diselesaikan, banyak diantara mereka yang kurang mampu atau mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matriks tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang valid digunakan untuk mengajarkan materi matriks tersebut.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan *software lectora inspire* dan penulis mengadakan penelitian dengan judul **“Desain Media Pembelajaran Berbantuan Software Lectora Inspire Pada Materi Matriks Kelas XI SMA”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran saat belajar
2. Guru hanya menggunakan media sederhana seperti buku paket dan LKS
3. Siswa cenderung jenuh dan monoton dalam proses kegiatan belajar
4. Kurangnya penggunaan dan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik
5. Belum adanya pengembangan media pembelajaran secara menarik dan efektif seperti *Lectora Inspire*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran pada materi matriks pada sub materi operasi aljabar matriks (penjumlahan, pengurangan dan perkalian) didesain dengan *lectora inspire* yang berupa teks, gambar dan video
2. Pengembangan media pembelajaran ini didesain dengan model Thiagarajan. Namun, model thiagarajan hanya sampai dengan model 3D

3. Pengujian pada perangkat yang dibuat hanya sebatas pengujian produk. Apakah produk media/program yang dibuat sesuai dengan standar kelayakan media pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

“Bagaimana Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Materi Matriks Yang Valid Untuk Siswa SMA Kelas XI ?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

“Mendesain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Materi Matriks Yang Valid Untuk Siswa SMA Kelas XI”

F. Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan bisa menjadi kajian yang bermanfaat, diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi Peserta didik : memberikan sumber belajar alternatif selain media cetak (buku) serta mempermudah pemahaman konsep matriks bagi peserta didik kelas XI
2. Bagi Pendidik : mendorong pendidik lebih inovatif dalam menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran

3. Bagi peneliti : sebagai suatu pengalaman berharga bagi seorang calon pendidik professional yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran
4. Bagi peneliti lain : agar menjadi motivasi untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam tentang pembuatan.