

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Era globalisasi sekarang ini yang diwarnai oleh revolusi teknologi komunikasi dan informasi mendorong setiap individu, lembaga dan institusi pendidikan untuk melakukan respon terhadap perubahan dalam dunia pendidikan. Dalam bidang pendidikan, perubahan tersebut menjadi penting untuk pengembangan proses pembelajaran di sekolah, sehingga memperkaya kompetensi guru dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran. Dari kreatifitas dalam pelaksanaan pendidikan akan mengembangkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) sedini mungkin, terarah, terpadu dan menyeluruh melalui berbagai upaya. Dari tujuan tersebut, pelaksanaan pendidikan Indonesia menuntut untuk menghasilkan siswa yang memiliki kualitas SDM yang mantap. Keefektifan teknologi pendidikan akan mampu menghasilkan SDM yang berkualitas melalui kemajuan teknologi komunikasi dan informasi. Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi memberi banyak kemudahan dalam proses pembelajaran serta dalam memecahkan masalah pendidikan dan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia.

Proses pengembangan sumber daya manusia (SDM) akan meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan berupa proses yang terintegrasi. Pemerintah dan swasta senantiasa meningkatkan kerja sama dalam pengembangan kurikulum baru yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, serta perbaikan sarana pendidikan, pengembangan materi ajar, peningkatakan skill guru. Masalah pendidikan dan pengajaran merupakan sesuatu masalah yang cukup kompleks dimana hanya faktor guru yang mempengaruhi. Guru merupakan salah satu komponen yang terpenting dalam pendidikan. Dengan kualitas guru yang baik, maka diharapkan proses

belajar dan mengajar akan efektif, sesuai prosedur yang ditetapkan dan di rencanakan dapat berjalan dengan maksimal. Seorang guru harus memenuhi beberapa kompetensi yang telah ditetapkan pemerintah, yakni kompetensi.

pedagogik dan kompetensi professional. Adanya satandar kompetensi yang harus dikuasai oleh seorang guru menuntut seorang guru harus mempuni dalam segala bidang dan harus senantiasa mengikuti perkembangan teknolog untuk pencapaian tujuan pembelajaranya.

Pencapaian tujuan pembelajaran dilaksanakan melalui serangkaian materi pembelajaran yang berupa penjabaran dari beberapa kompotensi dasar yang harus dicapai siswa. Upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran memerlukan kerja keras guru dalam merancang pemelajaran dikelas yang efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan berdsarkan indikator dari pencapaian pembelajaran. Perkembangan pendidikan terjadi tidak hanya pada jenjang pendidikan dasar, tetapi juga sampai pada tingkat lanjutan, bahkan perguruan tinggi. Banyak lembaga pendidikan, baik lembaga-lembaga fomal maupun lembaga nonformal, yang menyelenggarakan proses pendidikan bagi masyarakat dengan memberikan fasilitas sebagai salah satu bukti bahwa pendidikan semakin berkembang mengikuti perkembangan zaman. Proses yang dilakukan dalam pendidikan bertujuan tidak lain untuk meningkatkan proses pendidikan disekolah.

Proses pendidikan disekolah yang disebut dengan proses pembelajaran merupakan kegiatan pengajaran yang dilakuakan oleh guru dan juga kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Dengan kata lain, proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa. Melalui interaksi tersebut, diharapkan siswa dapat membangun pengetahuan secara aktif. Proses pembelajaran yang dilakukapun diharapkan berlangsung secara interaktif, menyenangkan, menantang, serta dapat memotivasi peserta siswa mencapai tujuan dan kompetensi yang diharapkan. Berdasarkan fakta berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, merupakan perubahan pola pikir dan kebiasaan masyarakat dalam menggunakan teknologi, kemajuan media pembelajaran dan lain sebagainya memberikan kontribusi bagi kegiatan pendidikan.

Berdasarkan hasil Penelitian di SMA Negeri 1 Sekayam yang merupakan salah satu SMA terbaik di Kabupaten Sanggau dan juga sering

mendapatkan berbagai prestasi dari bidang akademik maupun nonakademik. Pada tingkat kurikulum SMA Negeri 1 Sekayam sudah menggunakan kurikulum 2013 pada semua tingkat kelas. Dalam hal ini peran guru di SMA Negeri 1 Sekayam sangat besar untuk meningkatkan potensi, motivasi dan semangat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 standar utama yang diterapkan adalah pendidikan karakter. Dalam pendidikan karakter siswa diberi mata pelajaran berdasarkan tema yang terintegrasi agar memiliki pengetahuan tentang lingkungan, kehidupan, dan memiliki pondasi pribadi tangguh dalam kehidupan sosial serta kreatifitas yang lebih baik. Pendidikan karakter dalam [kurikulum 2013](#) bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan, yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia siswa secara utuh, terpadu dan seimbang sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada setiap satuan pendidikan. [Kurikulum 2013](#) membentuk siswa melakukan pengamatan (observasi), bertanya, dan menalar terhadap ilmu yang diajarkan.

Pada Kesenjangan pembelajaran pada kurikulum 2013 siswa di haruskan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat memperkaya kreatifitas serta potensi siswa namun hal ini tidak sesuai eksptasi sekolah. Berdasarkan perubahan kurikulum tidak luput dengan kemajuan yang terjadi pada teknologi yang digunakan khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan sekolah, akan tetapi mengikuti arus perkembangan. Namun di SMA Negeri 1 Sekayam pada kesenjangan belum pernah ada memanfaatkan media pembelajaran berupa multimedia sebagai alat peraga yang interaktif dalam proses pembelajaran. Rayanda Asyar (2012: 8) Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dalam proses pembelajaran agama islam di SMA Negeri 1 Sekayam media pembelajaran yang sering digunakan adalah buku paket sebagai standar utama dan guru sebagai sumber belajar sekaligus menjadi media pembelajaran, serta

penjelasan guru di papan tulis sebagai bentuk fisik penjelasan yang massif dan spidol sebagai alat bantu tulis.

Faktanya saat melakukan penelitian di SMA Negeri 1 sekayam selama ini masih banyak guru yang mengandalkan paradigma lama dimana guru satu-satunya sumber belajar sekaligus menjadi sumber dari media pembelajaran bagi siswa. Sumber belajar berupa media pembelajaran yang di sediakan sekolah dan tinggal dimanfaatkan oleh guru guna membantu proses mengajarnya akan tetapi belum sepenuhnya optimal dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran karena kurangnya potensi serta kreatifitas guru dalam pemanfaatannya. Secara umum bisa diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa. Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Hal ini dikarenakan media berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga murid tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar.

Dari permasalahan tersebut peneliti memberi solusi sangat menarik yaitu mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk memberi sedikit perubahan dalam media pembelajaran di SMA Negeri 1 Sekayam. Dalam hal ini tidak berarti peneliti ingin merubah semua kebiasaan lama yang sudah berlangsung akan tetapi memberi sedikit perubahan dalam media yang digunakan. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbantuan *software lectora inspire* akan dapat memberi suatu inovasi baru dalam media pembelajaran untuk siswa SMA Negeri 1 Sekayam. Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif suasana pembelajaran yang tidak menyenangkan, monoton, bosan, jenuh dan lainnya akan terasa lebih menyenangkan dan dapat membantu, memudahkan proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Sekayam, maka proses

pembelajaran akan berkembang dengan baik, sehingga membantu guru menciptakan pola penyajian yang interaktif.

Media pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu media pembelajaran berbantuan *software lectora inspire* yang belum pernah sama sekali di terapkan di sekolah SMA Negeri 1 Sekayam, karena media pembelajaran yang biasa digunakan menggunakan media *power point* serta buku paket. Menurut Nur Sidik (2012:3), adapun kelebihan menggunakan media pembelajaran *lectora inspire* sebagai berikut, dapat digunakan membuat *e-learning*/Multimedia pembelajaran, website dan presentasi fitur-fitur pada *lectora inspire* sangat mudah digunakan untuk membuat video, audio bagi para pemula, untuk para guru/dosen/ pengajar program *lectora inspire* sangat membantu untuk membuat *e-learning* multimedia pembelajaran agar proses kegiatan belajar mengajar lebih mengasyikan, *template* pada *lectora inspire* yang banyak pilihan, terdapat banyak pilihan media *library* pada *lectora inspire* untuk memudahkan pengguna, *lectora inspire* dapat mengkonversikan hasil presentasi *Microsoft power point* kedalam *e-learning* dan, *lectora inspire* dapat dibuplikasikan dalam bentuk *executable (exe.)*, CD-ROM dan HTML. Baugh (dalam Arsyad, 2010: 9) yang menyatakan “Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera penglihatan, sekitar 5% dari indera pendengaran 5% dari indera lainnya”.

Harapan peneliti dari latar belakang diatas, penulis mengharapkan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran dengan berbantuan *software lectora inspire* sebagai media pembelajaran, maka penulis tertarik untuk mengambil judul ”Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interktif Untuk Siswa SMA Negeri 1 Sekayam Kelas XII Dalam Materi Menyakini Qada dan Qadar Melahirkan Semangat Bekerja “. Penelitian relevan menjadi acuan dalam penelitian ini adalah dari penelitian Angga Kurniawan (2016) dengan judul “Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Untuk SMKN 2 Surabaya”. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan valid dari segi validasi media. Serta dari

penelitian Muhammad Riski Akbar (2017) dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas X Dalam Materi *Search Engine* SMK Negeri 4 Pontianak”. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan valid dari segi validasi media.

1.2. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka fokus penelitian masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk siswa SMA Negeri 1 Sekayam kelas XII dalam materi meyakini qada dan qadar melahirkan semangat bekerja ?
2. Bagaimanakah respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk siswa SMA Negeri 1 Sekayam kelas XII dalam materi meyakini qada dan qadar melahirkan semangat bekerja ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditemukan tersebut, maka penelitian yang akan dilaksanakan bertujuan untuk :

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk siswa SMA Negeri 1 Sekayam kelas XII dalam materi meyakini qada dan qadar melahirkan semangat bekerja.
2. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk siswa SMA Negeri 1 Sekayam kelas XII dalam materi meyakini qada dan qadar melahirkan semangat bekerja.

1.4. Manfaat Penelitian

Data dan informasi yang diperoleh dari hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat baik bersifat teoritis maupun praktis. Maka dari itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan mnfaaat seabagi berikut :

1. Manfaat Secara Teoritis

Menjadikan bahan kajian bagi peneliti-peneliti selanjutnya atau untuk peneliti sejenisnya, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan multimedia interaktif.

2. Manfaat Secara Praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak yaitu

a. Bagi Guru Mata Pelajaran

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi kajian bagi para guru di Kelas XII SMA Negeri 1 Sekayam untuk melaksanakan tugas dan fungsinya dalam mengajar salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbantuan *software lectora inspire*.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan disekolah untuk memberikan pembelajaran dengan media pengajaran baru dan yang bervariasi.

c. Bagi Siswa

Bagi siswa, dengan penelitian ini diharapkan siswa dapat berinovasi dan dalam hal memperoleh hasil belajar, minat belajar serta potensi yang ada pada siswa dalam memahami pembelajaran.

d. Bagi Mahasiswa

Dengan penelitian ini, bisa dijadikan sebagai referensi kepada mahasiswa, terutama untuk mahasiswa yang ingin menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*.

1.5. Spesifikas Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk adalah rincian mengenai suatu produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa multimedia interaktif berbasis *lectora inspire*. Adapun spesifikasi produk yang penulis gunakan untuk membuat multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* ini antara lain :

1. Laptop

- a. *Operating System Windows 10 pro 64-bit, x64-based processor.*
- b. *processor Intel(R) Core(TM) i5-7200U CPU @ 2.50GHz 2.71 GHz*
- c. *Installed memory (RAM) 4,00 GB*
- d. *Nvidia GEFORCE 940MX*

2. *Lectora Inspire*

Lectora Inspire adalah sebuah program (*software*) pengembangan pembelajaran berbasis elektronik yang bisa digunakan untuk berkreasi membuat *single file executable*, CD-Room, maupun standar *e-learning* maupun kegiatan pembelajaran.

Lectora adalah *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. *Lectora® Inspire* mampu membuat kursus online cepat dan sederhana. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999. Tahun 2011, *Lectora* memperoleh 5 penghargaan dalam bidang produk *Elearning inovatif, Authoring Tool, tool presentasi terbaik*, dan teknologi *elearning* terbaik. Sehingga wajar lebih dari 50 perusahaan atau instansi di dunia memilih *Lectora*. Dalam satu paket *Lectora Inspire* mencakup :

- a. *Flypaper™ for Lectora* – membuat pembelajar lebih kreatif dan melibatkannya dengan menambah animasi flash, transisi dan efek spesial.
- b. *Camtasia® for Lectora* – membuat tutorial profesional dengan mudah meng-capture video, *Animasi Flash* atau *software desain 3D*, dll
- c. *Snagit® for Lectora* – meng-capture apa yang di desktop untuk membuat *image*. Dilengkapi dengan *callout*, dll.

Dengan menambahkan *Lectora Integrator for Microsoft* maka pengguna dapat secara langsung mengubah presentasi pada PowerPoint menjadi *Lectora*. Sistem yang dibutuhkan untuk menginstal *Lectora Inspire* antara *Processor Intel 1.5 GHZ, 1GB RAM, 900MB HD, OS*

Windows (XP, Vista, Win 7, Win 8), Flash Player 8.0, Browser (IE 6, Firefox 1.0, Safari 1.2, Google Chrome), Microsoft DirectX 9, dan Microsoft .NET Framework 3.

3. Bentuk yang dikembangkan dalam penelitian

Dalam penelitian ini hal yang dikembangkan adalah media pembelajaran Berbasis multimedia interaktif berbantuan *Software Lectora inspire* yang dirancang semenarik mungkin sehingga mudah untuk dimengerti.

1.6. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran pada istilah – istilah yang terdapat dalam penelitian ini, maka perlu diberi batasan – batasan dari istilah tersebut. Adapun istilah yang perlu dijelaskan secara operasional yaitu sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk membantu dan menunjang proses belajar mengajar sehingga menjadi lebih menarik dan tidak membosankan sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran yang penulis gunakan adalah *lectora inspire* yang dimana dalam kapasitasnya menjelaskan tentang:

(1) Kompetensi (2) Materi (3) Evaluasi (4) Video Pembelajaran (5) Profil

2. Multimedia Interaktif

Multimedia merujuk kepada berbagai kombinasi dari dua atau lebih format media yang terintegrasi ke dalam bentuk informasi atau program instruksi. Multimedia interaktif dalam penelitian ini dimaksud sebagai media yang berupa teks, grafis, audio, video, animasi dan interaktivitas yang digunakan untuk menyampaikan informasi materi pelajaran dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna.

Multimedia interaktif yang digunakan dalam penelitian ini dibuat menggunakan *software Lectora Inspire*.

3. *Lectora Inspire*

Aplikasi *Lectora Inspire* merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. *Lectora Inspire* saat ini sedang banyak diterapkan di beberapa lingkungan instansi pendidikan karena sangat mudah dalam penggunaannya untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. *Lectora Inspire* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif aplikasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa.