**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangan zaman, terjadi perubahan dan peningkatan yang sangat pesat dalam berbagai bidang, terutama dalam bidang IPTEK (Ilmu pengetahuan dan Teknologi). Dengan adanya perubahan dan peningkatan tersebut tentu saja berimplikasi dalam dunia pendidikan. Untuk itu, bidang pendidikan harus mampu bersinergi dengan perubahan dan perkembangan zaman saat ini, karena pendidikan memegang peranan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003:7) menegaskan bahwa:

Fungsi pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembang­nya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Melihat betapa pentingnya fungsi pendidikan nasional seperti yang tercantum di atas diperlukan kerjasama antar tiap komponen pendidikan. Salah satu komponen pendidikan yang sangat penting adalah guru. Guru mempunyai peranan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, kreatif, mempunyai keterampilan, dan bertanggung jawab. Untuk itu, guru harus mempunyai empat kompotensi, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. Dalam keempat kompotensi tersebut, menyatakan bahwa pendidik harus mempunyai kemampuan dalam mengelola kelas, mengelola media dan sumber belajar, menguasai materi pembelajaran, mampu bersifat profesional, mempunyai kecakapan dalam berkomunikasi. Dalam hal ini, peran guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya dengan pembelajaran berbasis konvensional. Namun, guru harus menciptakan pembelajaran dengan suasana belajar yang kondusif, yaitu menciptakan suasana kelas yang nyaman bagi peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, guru menyampaikan materi memerlukan media agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu pendidik dalam meningkatkan prestasi belajar pada siswa. Menurut Oemar Hamalik (Karim:2007:5) menjelaskan bahwa media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Menurut Miarso (1994), mengemukakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar. Selain itu, Musfiqon (2011:28) juga mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien.

Media sebagai alat pengantar pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima. Pesan atau informasi yang dimaksud adalah materi pembelajaran yang diberikan guru kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Berbagai macam media yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran dan tidak ada batasan dalam penggunaan media. Untuk itu, guru harus menggunakan media yang tepat dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan dan penggunaan media, yaitu: media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik peserta didik, keefisienan media, dan kualitas mutu media yang akan digunakan.

Perubahan yang terjadi di masyarakat dan kebutuhan yang besar akan informasi menuntut dunia pendidikan untuk lebih maju dalam mengembangkan kualitas pembelajaran. Tidak dapat diragukan lagi peranan teknologi sebagai media pendidikan dinilai mampu untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri, salah satunya dengan cara menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia, disebut sebagai multimedia karena mengkombinasikan antara audio, video, dan grafis. Dengan adanya perpaduan tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman yang konkret untuk menghindari verbalisme. Teknologi yang bersifat multimedia ini memberi peluang bagi pengajar untuk melibatkan aspek audiovisual dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran adalah software *Lectora Inspire*.

Menurut (Mas’ud:2013) *Lectora Inspire* adalah perangkat lunak *Authoring Tool* (Alat yang berkerja secara otomatis) untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivansi Corporation. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio Amerika tahun 1999. Tahun 2011, *lectora* memperoleh 5 penghargaan dalam bidang produk *E-learning* inovatif, *Authoring Tool,* tool persentasi terbaik, dan teknologi *E-learning* terbaik. Sehingga *lectora Inspire* merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara online maupun offline yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah. *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk menggabungkan flash, merekam video, menggabungkan gambar, dan *screen capture*.

Spesifikasi minimal yang dibutuhkan untuk menginstal *Lectora Inspire* adalah Processor Intel 1.5 GHZ, 1 GB RAM, 900 MB HD, OS Windows (XP, Vista, Win 7 dan Win 8) Player 8.0, Browser (IE 6, Firefox 1.0, dan Google Chrome). *Lectora Inspire* dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sebab fitur dan komponen yang tersedia cukup kompleks sehingga pengguna tinggal memuat konten materi kedalamnya.

IPA menjadi suatu bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap siswa memiliki kepribadian yang baik, menerapkan sikap ilmiah serta, mengembangkan potensi yang ada di alam untuk dijadikan sebagai sumber ilmu yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pendidikan, IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis tentang gejala-gejala alam. Mata pelajaran IPA berisi materi-materi yang kompleks sehingga membutuhkan pengalaman konkret agar dapat memahaminya. Untuk itu, dalam proses pembelajaran IPA diperlukan suatu media yang mampu membuat siswa dapat memahami materi dengan mudah, dan membuat suatu konsep yang abstrak menjadi konkret.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas VII SMP Negeri 1 Duapitue Kabupaten Sidrap, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran kurang optimal, sehingga kondisi kelas kurang aktif. Untuk itu, diperlukan suatu media yang sesuai dengan materi pembelajaran, media yang dapat membuat siswa senang dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, merangsang siswa untuk belajar, tidak menoton dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada mata pelajaran IPA terdapat banyak gambar dan materi yang sulit untuk diberikan contoh konkrit secara langsung dihadapan siswa. Untuk itu, diperlukan media berbasis multimedia yang dapat membantu penyajian materi agar lebih jelas, mudah, menarik bagi siswa, merangsang siswa untuk belajar, dan tidak menoton sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, menurut peneliti, salah satu media yang cocok diterapkan dalam mata pelajaran IPA dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah media *lectora inspire*. Dengan menggunakan *lectora inspire* penyajian materi akan lebih menarik karena dapat memadukan teks, audio, video, gambar, animasi flash serta dapat membuat materi uji dengan beraneka ragam tipe soal yang dapat digunakan dalam evaluasi dan diakhir soal dapat dimunculkan nilai (skor).

Sejalan dengan hal tersebut, Seorang dosen dari Univesitas Negeri Yograkarta Annisa Rahmawati (2013) pernah meneliti tentang penggunaan media *Lectora Inspire* dalam proses pembelajaran akuntasi siswa SMK Ma’arif 1, dengan kesimpulan akhir penelitian, Penggunaan *Media Lectora Inspire* dapat meningkatkan Hasil Belajar.

Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam dan menguji dengan situasi dan kondisi belajar yang berbeda, olehnya itu peneliti berkeinginan kuat mengangkat sebuah judul “Pengaruh Penggunaan Media *Lectora Inspaire* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP Negeri 1 Duapitue Kabupaten Sidrap”

1. **Rumusan Masalah**

Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 1 Duapitue Kabupaten Sidrap?

1. **Tujuan**

Adapun tujuan dalam melakukan penelitian ini yaitu Mengetahui pengaruh penggunaan media *Lectora Inspire* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 1 Duapitue Kabupaten Sidrap.

1. **Manfaat**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Manfaat teoritis**
2. Bagi siswa, menjadi bahan yang dapat meningkatkan prestasi dan kualitas diri.
3. Bagi guru, sebagai bahan informasi dan pengetahuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi kepala sekolah, menjadi bahan informasi untuk peningkatan kualitas

pendidikan, khususnya dalam pengadaan media pembelajaran disekolah.

1. **Manfaat praktis**
2. Bagi siswa, dengan penerapan media *lectora inspire* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dalam belajar sekaligus meningkatkan prestasi diri.
3. Bagi guru, sebagai bahan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam menggunakan media *lectora inspire* pada pembelajaran IPA.
4. Bagi kepala sekolah, mendorong sekolah untuk selalu mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan sekolahnya.