

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia semakin dipermudah dengan teknologi yang berkembang dengan sangat pesat. Teknologi tentunya akan terus berkembang dari waktu ke waktu, oleh sebab itu manusia harus dapat beradaptasi. Tentunya dengan adanya teknologi yang seperti saat ini akan mempengaruhi dari segi sosial, ekonomi, politik, budaya maupun di dunia pendidikan. Seseorang menciptakan inovasi yang dapat memudahkan pekerjaannya. Masyarakat luas pada saat ini cenderung mengakses sebuah informasi melalui teknologi informasi dan komunikasi baik itu *online* maupun *offline*.

Teknologi tidak hanya dapat dimanfaatkan sebagai media komunikasi, melainkan juga sebagai media pembelajaran, memutar video, memutar audio, dan lain sebagainya. Dalam dunia pendidikan, guru haruslah bisa memanfaatkan dan memaksimalkan teknologi dengan sebaik mungkin, agar dapat membantu dalam manajemen pendidikan maupun dalam proses pembelajaran. Teknologi sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan misalnya menggunakan *website* untuk pendaftaran siswa baru secara *online* dan bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dengan sebaik mungkin dalam dunia pendidikan, maka teknologi dan pendidikan akan berkembang seiring bertambahnya waktu, sekaligus akan lebih efektif dan efisien. Siswa juga dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi pada saat ini.

Berkembangnya teknologi memiliki dampak positif yang dapat mempermudah baik melihat atau menyampaikan informasi, mempermudah dalam

pembuatan media pembelajaran, dan mempermudah dalam mengadakan rapat secara virtual. Teknologi dapat memudahkan seorang guru untuk membuat media pembelajaran sangat menarik. Banyak aplikasi yang bisa dimanfaatkan yakni *Lectora Inspire*, *Adobe Flash*, *Unity*, dan lain sebagainya.

Seiring bertambahnya waktu teknologi dan media pembelajaran akan mengalami perkembangan. Motivasi dan pemahaman siswa akan meningkat dengan memanfaatkan media pembelajaran. Siswa akan tertarik untuk menyimak materi, siswa juga dapat berpikir kritis jika menggunakan media pembelajaran kreatif dan inovatif. Pembelajaran akan berjalan dengan efektif ketika guru dapat menggunakan media pembelajaran.

Aplikasi *Lectora Inspire* salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran. Bahasa pemrograman tidak digunakan dalam pembuatan *e-learning* pada aplikasi *Lectora Inspire* akan mempermudah pengguna. Aplikasi *Lectora Inspire* merupakan program yang efektif yang bisa digunakan oleh tenaga pengajar dalam pembuatan media pembelajaran yang sangat menarik karena mudah untuk dipelajari. *Lectora Inspire* relatif lebih mudah diaplikasikan ataupun diterapkan. *Lectora Inspire* dikembangkan oleh *Trivantis Corporation* juga merupakan *Authoring Tool* pada pengembangan *e-learning* pendiri *Lectora Inspire* ialah Timothy D. Loudermilk pada tahun 1999 di Cincinnati, Ohio, Amerika yang dikembangkan. Alasan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* yakni agar dapat menjadi referensi bagi guru, penggunaannya relatif mudah karena tidak menggunakan bahasa pemrograman. Materi yang akan disajikan bisa didesain se kreatif mungkin menggunakan *Lectora Inspire*. Gambar, audio, video, dan animasi bisa ditampilkan pada aplikasi *Lectora Inspire*. Saat siswa sudah tertarik untuk

menyimak ataupun fokus pada saat pembelajaran tentunya tujuan pembelajaran akan dicapai, sekaligus dapat meningkatkan prestasi siswa.

Belajar ialah sebuah proses untuk mendapatkan pengetahuan atau pengalaman. Belajar yang paling baik tentunya dengan mempraktikkan secara langsung. Namun, tidak semua bisa dipraktikkan secara langsung, pengetahuan atau pengalaman sebagian besar bisa didapatkan dengan cara tidak langsung. Misalnya, ketika siswa membaca buku, menulis, ataupun menyimak apa yang diterangkan seorang pengajar, tentunya siswa akan memperoleh pengetahuan atau pengalaman secara langsung. Saat proses seperti inilah tentunya peran teknologi sangat dibutuhkan. Proses pembelajaran dengan adanya teknologi, guru akan semakin dipermudah dalam melaksanakan tugasnya sebagai pengajar.

Belajarnya seorang anak tentunya akan memperoleh banyak pengetahuan dan kecerdasan. Saat belajar, siswa memerlukan pendamping atau pengajar yang sudah ahli di bidangnya, agar bisa memudahkan siswa dalam memperoleh sebuah ilmu pengetahuan dan bisa mengasah bakat yang ada dalam diri setiap anak. Masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan materi saat proses pembelajaran berlangsung. Dibutuhkan kreatifitas dalam membuat media pembelajaran karena dalam menggabungkan teks, gambar, video, audio dan animasi dalam pembuatan media pembelajaran perlu dipertimbangkan agar dapat menarik perhatian siswa. Untuk menggabungkan, guru memilih yang sekiranya siswa menyukainya, misalnya dalam media tersebut terdapat karakter kartun, karakter video *game*, dan gambar-gambar yang lainnya yang sekiranya menarik perhatian siswa. Namun dalam memilih atau membuat gambar, video, audio dan animasi harus berkaitan dengan materi yang disampaikan.

Guru harus mampu menyusun bahan ajar atau membuat media pembelajaran agar dapat meningkatkan pemahaman siswa. Kreativitas seorang guru dalam membuat media pembelajaran tentunya menjadi hal yang utama. Media pembelajaran tentunya mempunyai banyak sekali manfaat di antaranya, dapat memudahkan siswa memahami materi, kegiatan belajar mengajar lebih menarik yang membuat siswa senang dan tidak bosan saat melaksanakan proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran semakin banyak misalnya siswa diminta untuk mengamati, menyimpulkan, menerangkan ulang, mempraktekkan dan lain sebagainya. Guru dalam memilih media pembelajaran tentunya tidak bergantung pada kecanggihan sebuah media pembelajaran tersebut. Seorang guru harus bisa melihat fungsi dan manfaat sebuah media pembelajaran, guru juga harus bisa memastikan bahwasanya media yang dibuat dapat membantu untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Teks surat suatu materi pembelajaran kelas VII SMP/MTS semester genap pada kurikulum 2013 revisi 2018. Alasan mengapa memilih materi teks surat karena keterampilan dalam menulis surat di perlukan di segala profesi sehingga siswa harus dapat memahami materi teks surat pribadi dan surat dinas. Media pembelajaran di perlukan untuk membantu siswa memahami materi teks surat pribadi dan surat dinas. Salah satu Kompetensi Dasar (KD) yang harus dikuasai siswa kelas VII pada semester genap yakni materi menulis teks surat pribadi dan surat dinas. (3.11) Siswa mampu mengidentifikasi informasi yang tepat pada teks surat pribadi dan surat dinas. (4.11) Menyimpulkan isi (kabar, keperluan, permintaan, dan/atau permohonan) surat pribadi dan surat dinas yang dibaca atau diperdengarkan. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang harus dicapai oleh

siswa di kelas VII pada semester genap terkait materi menulis teks surat pribadi dan surat dinas VII. (3.11.1) Mendaftar kalimat sebagai ciri-ciri umum surat pribadi dan surat dinas yang telah dibaca. (3.11.2) Menjelaskan informasi surat pribadi dan surat dinas yang telah dibaca. (4.11.1) Membedakan isi atau struktur surat pribadi dan surat dinas yang telah dibaca. (4.11.2) Menjabarkan isi surat pribadi dan surat dinas yang telah dibaca.

Penelitian akan dilakukan di SMP Nurul Jadid Paiton. Alasan memilih sekolah SMP Nurul Jadid Paiton, dari hasil wawancara yang telah dilakukan, metode yang digunakan guru yakni metode ceramah, penggunaan media pembelajaran yang jarang, meskipun fasilitas di sekolah tersebut sangat memadai untuk membuat media pembelajaran terlebih lagi menggunakan *Lectora Inspire*. Aplikasi *Lectora Inspire* tentunya sangat cocok untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada materi surat pribadi dan surat dinas karena aplikasi ini sudah dilengkapi untuk menambahkan teks, gambar, animasi, audio, maupun video yang digabungkan agar terbentuk sebuah media pembelajaran yang sangat menarik tentunya. Produk yang telah selesai dibuat dengan menggunakan *Lectora Inspire* dapat digunakan secara langsung tanpa memasang aplikasi tambahan dan dapat *publish* baik secara *online* maupun *offline*.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi teks surat pribadi dan surat dinas kelas VII SMP Nurul Jadid Paiton merupakan sebuah penelitian yang kreatif dan inovatif. Dalam media ini terdapat sebuah foto, audio dan video pembelajaran yang sangat menarik, terkait materi yang akan diberikan. Dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif aplikasi yang digunakan yakni *Lectora Inspire*. Produk yang dibuat akan se kreatif dan se

inovatif mungkin. Harapan penelitian ini dilakukan agar dapat memberikan sebuah inovasi terbaru terkait media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*, bisa membantu siswa untuk mencari ide, gagasan, membuat siswa berfikir kritis, dan memahami materi yang disajikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di latar belakang dapat dirumuskan masalah sebagai berikut. Bagaimana proses dan kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi teks surat pribadi dan surat dinas kelas VII SMP Nurul Jadid Paiton?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini ialah. Untuk mengembangkan, mendeskripsikan proses, dan mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi teks surat pribadi dan surat dinas kelas VII SMP Nurul Jadid Paiton.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan yakni berupa media pembelajaran interaktif bahasa Indonesia pada materi teks surat pribadi dan surat dinas untuk kelas VII SMP Nurul Jadid Paiton.

1. Pengembangan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*.
2. Dalam Penyajian materi pada media pembelajaran yang dibuat terdapat musik, teks, video, maupun gambar yang berkaitan dengan materi yang akan disajikan.
3. Terdapat kumpulan latihan soal untuk materi surat pribadi dan surat dinas.
4. Media pembelajaran yang dihasilkan berformat (*exe*).

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang, mempunyai batasan masalah yakni dengan memfokuskan dalam mengatasi sebuah masalah yang terjadi, dalam penelitian ini batasan masalah meliputi.

1. Materi yang akan disajikan yakni mengidentifikasi dan menyimpulkan teks surat pribadi dan surat dinas kelas VII SMP Nurul Jadid Paiton sesuai dengan kurikulum 2013.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* hanya menggunakan laptop.
3. Merupakan penelitian pengembangan atau (*R&D*) yang menggunakan tujuh tahapan model penelitian Borg and Gall, yang dimulai dengan mengidentifikasi masalah, desain produk, revisi produk, menguji coba produk, dan revisi produk. Keterbatasan waktu oleh sebab itu hanya menggunakan tujuh tahapan saja.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah pentingnya penelitian ini dilakukan yakni.

1. Melihat seberapa besar pengaruh media pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire*.
2. Pentingnya penelitian ini dilakukan dikarenakan terkandung manfaat, diantaranya.
 - a. Manfaat teoritis

Penelitian ini tentunya memiliki manfaat di antaranya memberikan manfaat pada perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan di Indonesia khususnya

SMP Nurul Jadid Paiton, dari sebuah produk yang dihasilkan oleh peneliti dengan memanfaatkan aplikasi *Lectora Inspire*. Di harapkan dapat menambah referensi dalam membuat media pembelajaran yang menarik, terutama pada materi teks surat pribadi dan surat dinas, semester genap kelas VII SMP Nurul Jadid Paiton menggunakan *Lectora Inspire*.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah di harapkan dapat menambah media pembelajaran yang akan digunakan di sekolah tersebut, tentunya dapat menambah kualitas proses pembelajaran dan hasil siswa dalam mempelajari teks surat pribadi dan surat dinas dan menggunakan media *Lectora Inspire* sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran di sekolah tersebut.

2) Bagi guru

Manfaat terhadap guru diantaranya dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi, menjadikan referensi dalam pembuatan media pembelajaran.

3) Bagi siswa

Selain manfaat bagi sekolah dan guru, tentunya juga terdapat manfaat bagi siswa di antaranya membuat siswa tertarik dalam menyimak materi yang disajikan dan prestasi belajar siswa meningkat.

1.7 Definisi Istilah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan di atas, maka definisi istilah dalam penelitian ini

1. Media Pembelajaran

Alat atau bahan yang dimanfaatkan untuk penyampaian informasi atau pesan yang berkaitan dengan materi yang di sajikan.

2. Media Interaktif

Sebuah produk digital yang dibuat menggunakan teknologi dengan menyajikan konten seperti teks, gambar, animasi, video, audio dan lain sebagainya.

3. *Lectora Inspire*

Sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran. Aplikasi ini cocok untuk membuat media pembelajaran *online* maupun *offline*. Aplikasi ini mudah untuk dipelajari karena tidak menggunakan bahasa pemrograman.

4. Teks Surat

Sebuah teks yang dijadikan materi pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII. Pada materi ini siswa akan belajar terkait surat pribadi dan diharapkan mampu membuat surat pribadi dan surat dinas dengan baik yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.