

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada saat ini tidak bisa dipungkiri lagi bahwa kemajuan dari Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berkembang sangat pesat, dan di prediksi TIK ini akan berkembang terus dari waktu ke waktu. Perkembangan TIK pun perlahan lahan mulai mempengaruhi segala bidang kehidupan dan salah satunya dalam bidang pendidikan, karenanya sudah seharusnya sekolah memperkenalkan dan memulai penggunaan TIK dalam kegiatannya. Ini menjadi sangat penting karena yang kita tahu TIK memberikan sarana transfer informasi yang cepat dan juga beragam.

Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik dalam rangka mengembangkan berbagai potensi dalam dirinya yang kelak akan berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat dan negara dan itu semua telah diatur oleh undang-undang no.20 tahun 2003.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang harus ada Ketika melakukan kegiatan pembelajaran, karena media merupakan alat ataupun sarana bagi guru untuk menyampaikan informasi kepada murid, selain karena tuntutan zaman manfaat yang didapat Ketika menggunakan TIK antara lain cepat dan praktis.

Dengan adanya virus Covid-19 ini berdampak pada pendidikan di Indonesia, yang mana kegiatan yang awalnya dilaksanakan dengan tatap muka di kelas beralih menjadi PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) dikarenakan intruksi dari pemerintah yang tidak boleh berkumpulnya orang dalam suatu tempat karena dikhawatirkan sekolah menjadi klaster baru penyebaran virus Covid - 19. Pembelajaran daring (dalam jaringan) pun dilakukan dalam pembelajaran jarak jauh pada saat ini.

Pembelajaran daring ini menjadi sangat vital bagi siswa/siswi dalam melaksanakan pembelajaran, dan ini juga yang menjadikan keberhasilan siswa/siswi dalam pembelajaran di tentukan dari bagaimana metode yang di gunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran daring.

Lectora inspire pada prinsipnya adalah satu Authoring Tool (perangkat lunak) yang digunakan oleh Trivantis. Selain itu bisa digunakan sebagai program alternatif untuk membuat media pembelajaran interaktif yang sekaligus bisa dimanfaatkan oleh siswa sebagai Media Pembelajaran Mandiri (Tompo, 2017) Lectora Inspire ini memiliki beberapa kelebihan dibandingkan software sejenisnya, seperti dapat membuat website, konten e-learning interaktif, dan presentasi. Selain itu juga termasuk mudah dalam menggunakannya. (Tompo, 2017)

Lectora Inspire bisa menjadi opsi bagi para guru yang sedang melaksanakan pembelajaran daring, karena Lectora Inspire selain bisa dipakai untuk presentasi materi, juga sangat bagus untuk membuat kuis, karena fitur yang diberikan memang beragam, sehingga siswa/siswi bisa mendapatkan pembelajaran yang baru, dan guru bisa memberikan informasi materi kepada siswa/siswi dengan mudah, sehingga dapat berdampak kepada hasil belajar dari siswa/siswi.

Dari hasil pengamatan di MTS YPP Darul hikam kelas VIIA, menunjukkan metode yang digunakan paling dominan adalah whatsapp grup, LKS pegangan yang dimiliki tiap siswa dan sesekali memberikan video pembelajaran. Ini berdampak pada kurangnya penjelasan materi kepada siswa dan monoton yang akan berdampak kepada hasil belajar dari siswa.

Dengan demikian, peneliti merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut permasalahan tersebut dengan mengangkat judul **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN LECTORA INSPIRE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA ” (Penelitian Pada Siswa Kelas VII A MTS YPP Darul Hikam Mata Pelajaran SKI)**

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas :

1. Bagaimana realitas penggunaan Media Pembelajaran Lectora Inspire di MTS YPP Darul Hikam kelas VII A?
2. Bagaimana realitas hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTS YPP Darul Hikam kelas VII A?

3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran lectora inspire terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTS YPP Darul Hikam kelas VII A ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui :

1. Untuk Mengetahui realitas penggunaan Media Pembelajaran Lectora Inspire di MTS YPP Darul Hikam kelas VII A?
2. Untuk Mengetahui realitas hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTS YPP Darul Hikam kelas VII A?
3. Untuk Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran lectora inspire terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTS YPP Darul Hikam kelas VII A ?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk dijadikan sebuah referensi untuk peneliti yang lainnya, dan juga diharapkan bisa dapat menambah wawasan baru tentang penggunaan Lectora Inspire di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Memberikan wawasan tambahan mengenai penggunaan media pembelajaran dan juga meningkatkan hasil belajar

- b. Bagi guru

Memberikan pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran Lectora Inspire

- c. Bagi peneliti

Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Lectora Inspire dan memberikan solusi

- d. Bagi Sekolah

Sebagai informasi dan juga untuk kelangsungan pembelajaran di sekolah, sekaligus sumbangan pemikiran sebagai solusi untuk

memecahkan masalah yang berkaitan dengan KBM terutama media pembelajaran

E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Ruang lingkup dan Batasan dari penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran Lectora Inspire terhadap hasil belajar siswa kelas VIIA pada mata pelajaran SKI, serta hasil belajar pada ranah kognitif. Penelitian ini dilakukan di MTS YPP Darul hikam kelas VIIA yang berlokasi di Kiangroke, Kec. Banjaran, Kab Bandung, Provinsi Jawa Barat.

F. Kerangka Berpikir

Lectora Inspire adalah media sebuah aplikasi yang salah satunya dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Indikator Media pembelajaran didasarkan pada 7C Context, Content, Community, Customization, Communication, Connection, dan Collaboration (Sohibun, 2017) Dari skema kerangka berfikir diatas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran Lectora Inspire, pada hasil belajar di mata pelajaran SKI. Kemudian media Lectora Inspire ini dalam penggunaannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui fitur-fitur yang diberikan oleh Lectora Inspire dan di rancang oleh guru.

Media pembelajaran Lectora Inspire dapat digunakan untuk melihat hasil belajar dari siswa, yang menurut Benyamin Bloom secara garis besarnya membagi menjadi 3 ranah yakni kognitif, afektif, psikomotoris.

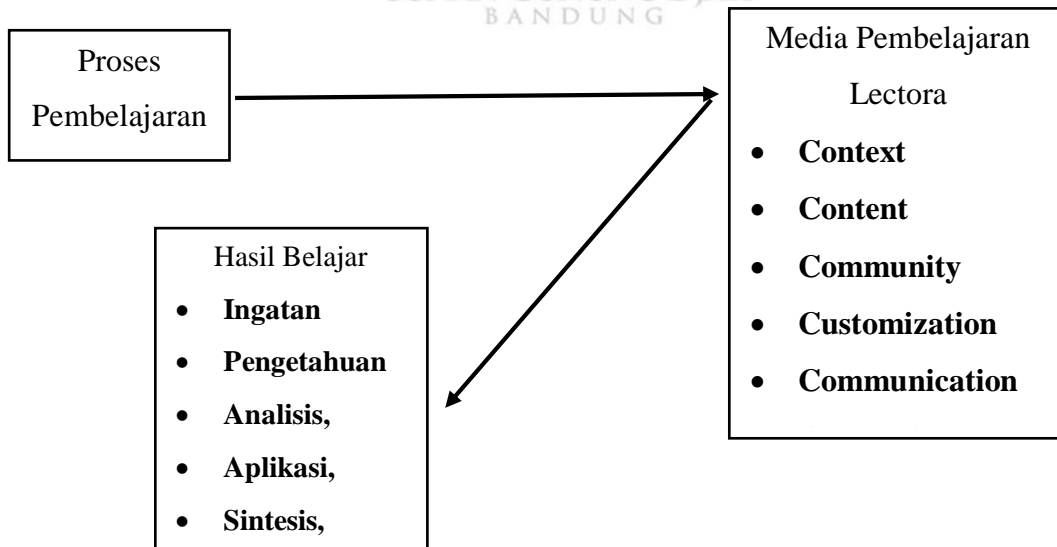
Ranah Kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar yang terdiri dari enam aspek, yakni ingatan dan pengetahuan, analisis, aplikasi, sintesis, dan evaluasi. Sedangkan untuk ranah afektif, yang berkenaan tentang sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Dan untuk ranah psikomotoris yang mberkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, memiliki 6 aspek yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, keterampilan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. (sohibun, 2017)

Adapun hasil belajar yang dipakai pada penelitian kali ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif.

Lectora Inspire juga bisa membuat guru menjadi kreatif dan menjadi hal yang baru bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, karena media pembelajaran Lectora Inspire ini memiliki banyak fitur yang bisa di kreasikan oleh para pembuatnya, bisa diisi oleh materi materi yang hendak diberikan kepada siswa. Kemudian Lectora Inspire ini menyajikan banyak sekali opsi dalam membuat soal – soal dari fitur yang di sediakan oleh Lectora Inspire, ini memepermudah siswa dalam memahami materi dan mengerjakan soal yang mana akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Untuk melihat bagaimana pengaruh media pembelajaran lectora inspire pada hasil belajar, maka dilakukan terlebih dahulu perbandingan antara pembelajaran sebelum menggunakan media lectora inspire dan pembelajaran sesudah menggunakan media lectora inspire, disana akan terlihat bagaimana pengaruh dari media pembelajaran lectora pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

Berdasarkan hal tersebut mendorong berbagai pihak termasuk peneliti untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Lectora Inspire terhadap hasil belajar.



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir

G. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan berbentuk kalimat tanya. Dapat dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan pada fakta empiris yang didapat dari pengumpulan data.

Berdasarkan teori dan permasalahan yang telah dikumpulkan sebelumnya, maka hipotesis yang akan peneliti ajukan yaitu:

- a. Hipotesis Ha (alternatif) : Penggunaan media pembelajaran *Lectora Inspire* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII A mata pelajaran SKI MTS YPP Darul Hikam

H. Hasil penelitian terdahulu

1. Hasil penelitian terdahulu yang berjudul “Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Sebagai Inovasi Pembelajaran” yang diteliti oleh Norma Dewi Shalikhah, dkk (2017). Membahas tentang media pembelajaran *lectora inspire* yang bisa menjadi inovasi pembelajaran saat melaksanakan pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Norma Dewi Shalikhah, dkk. Ini terletak pada variable yang sama sama meneliti tentang media pembelajaran *Lectora Inspire*, sedangkan untuk perbedaanya terletak pada variable yang satunya, dimana penelitian yang dilakukan oleh Norma Dewi Shalikhah, dkk. Adalah inovasi pembelajaran, sedangkan peneliti mengambil variable hasil belajar.
2. Hasil penelitian terdahulu yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Lectora Inspire*”. Yang diteliti oleh Umi Choiriyah Nurbaiti (2017). Membahas tentang bagaimana kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam jika berbasis *lectora Inspire*. Letak persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Umi Choiriyah Nurbaiti dan penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan *Lectora Inspire*, yang membedakannya adalah jika peneliti mencari pengaruh media pembelajaran pada hasil belajar, penelitian yang dilakukan oleh Umi Choiriyah Nurbaiti lebih kepada mengembangkan

media pembelajaran lectora inspire yang di terapkan kepada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

3. Hasil penelitian terdahulu yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI” yang diteliti oleh Muhammad Khoirun Aziz (2015). Membahas tentang pengembangan media pembelajaran yang menggunakan Android untuk peningkatan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Khoirun Aziz dan penelitian ini adalah sama sama meneliti media pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar. Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Khoirun Aziz media pembelajarannya adalah Android sedangkan peneliti akan meneliti media pembelajaran lectora inspire, dan peneliti hanya meneliti hasil belajar saja tidak dengan partisipasi siswa.
4. Hasil penelitian terdahulu yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire Untuk Melatih Kemandirian Belajar Matematika Siswa” yang diteliti oleh Aminatuz Zuhriya (2019). Membahas tentang bagaimana Media Pembelajaran Lectora Inspire mampu melatih kemandirian siswa dalam belajar utamanya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan Aminatuz Zuhriya adalah sama sama meneliti media pembelajaran Lectora Inspire. Adapun perbedaannya ialah jika penelitian yang dilakukan oleh Aminatuz Zuhriya meneliti tentang kemandirian belajar, sedangkan peneliti meneliti pada hasil belajar siswa
5. Hasil penelitian terdahulu yang berjudul “efektivitas pembelajaran Lectora Inspire instpire dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Biologi,”. Yang diteliti oleh Ghian Muhammad Rizqi Firmansyah (2019). Membahas tentang keefektifan pembelajaran Biologi menggunakan lectora inspire dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian dari Ghinan Muhammad Rizqi Firmansyah dengan peneliti adalah sama sama meneliti tentang lectora inspire dan hasil belajar,

sedangkan untuk perbedaannya adalah peneliti hendak meneliti pengaruh media pembelajaran lecturer inspre bukan mencari efektifitas, dan juga peneliti ingin meneliti pengaruh media tersebut dan dampaknya pada hasil belajar dan tidak terpaku pada peningkatan.

