

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah segala upaya sadar dan terencana yang dilakukan sekolah kepada anak didiknya yang bertujuan untuk mengoptimalkan potensi diri secara aktif yang berguna untuk kedepannya, terutama dalam terjun di lingkungan masyarakat (Dahlia & Rohana, 2022). Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Seiring perkembangan zaman dan tuntutan kebutuhan yang semakin kompleks, pendidikan dan kurikulum terus mengalami adaptasi dan inovasi dengan perkembangan terkini (Khoirurrijal, et al., 2022). Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam proses pembangunan suatu bangsa. Kualitas pendidikan di Indonesia sangat dipengaruhi oleh faktor seperti kurikulum yang inovatif, peningkatan kapasitas guru, pendidikan vokasional yang terintegrasi, dan penggunaan teknologi pendidikan (Akhmad Riandy Agusta, et al., 2021). Salah satu upaya pemerintah Indonesia dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia adalah pembaharuan kurikulum yang nantinya bisa meningkatkan minat belajar.

Kurikulum berisikan komponen yang dipandang penting dalam segala upaya pendidikan, termasuk yang menyangkut pembelajaran dan pengajaran di tingkat dasar maupun menengah. Perbaikan kurikulum di Indonesia telah dilakukan melalui pengenalan kurikulum baru yang berfokus pada pengembangan keterampilan siswa. Guru terlibat dalam proses ini dengan melibatkan pelatihan dan pengembangan profesional serta implementasi teknologi untuk mendukung metode pembelajaran yang interaktif dan kreatif. Kurikulum juga telah disesuaikan dengan kebutuhan dan potensi lokal serta kebutuhan pasar tenaga kerja. Evaluasi terus dilakukan untuk memantau kemajuan dan efektivitas kurikulum baru.

Kurikulum dan guru merupakan faktor utama yang dapat mempengaruhi sistem pendidikan. Fungsi kurikulum juga bisa disebut sebagai pedoman kerja bagi pihak pendidik atau guru. Dengan adanya kurikulum, guru dapat mengadakan evaluasi terhadap perkembangan peserta didik dalam menyerap ilmu dan pengalaman yang telah diberikan dalam proses pembelajaran. Kurikulum merupakan seperangkat rancangan pembelajaran dan pengajaran yang digunakan satuan pendidikan untuk mengatur materi, metode dan penilaian dalam proses pembelajaran. Kurikulum merupakan suatu komponen yang dipandang penting dalam segala upaya pendidikan, termasuk yang menyangkut pembelajaran dan pengajaran di tingkat dasar maupun menengah (Khuluqo et al., 2022). Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan adanya kurikulum merdeka. Menurut pendapat (Khoirurrijal et al., 2022) kurikulum merdeka adalah sebuah pedoman belajar yang memiliki sistem pembelajaran intrakurikuler yang bermacam-macam, konten yang disajikan lebih maksimal dengan alasan agar siswa mempunyai waktu yang cukup dalam memperdalam konsep belajar serta penguatan

kompetensi. Kurikulum merdeka memberikan kebebasan dalam belajar kepada peserta didik dengan tidak memberikan batasan pada konsep belajar mengajar yang berlangsung, hal itu dapat dilakukan baik di luar ataupun di dalam sekolah dan kreativitas juga dijunjung tinggi di sini untuk siswa dan guru. Menurut (Kurniati et al., 2022) ciri utama dalam kurikulum merdeka terdapat tiga yakni dalam pengembangan softskill dan karakter pelajar pancasila, proses belajar mengajar difokuskan pada proyek supaya siswa mempunyai waktu yang cukup untuk memperdalam materi pelajaran dan kompetensi dasar semacam numerasi dan literasi, maka materi difokuskan pada hal yang esensial; serta dalam menjalankan aktivitas belajar mengajar guru diberikan fleksibilitas. Besar harapan dengan menerapkan kurikulum merdeka ini, siswa akan mampu menjadi individu yang mandiri, mampu berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta dapat peduli terhadap lingkungan sekitarnya pada pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA menjadi salah satu komponen penting dalam kurikulum merdeka yang menekankan kebebasan siswa dalam menentukan jalannya pembelajaran dengan mempertimbangkan kebutuhan dan minat masing-masing siswa. Pada implementasi kurikulum merdeka guru dituntut memiliki kemampuan dalam merancang proses pembelajaran yang kreatif, efisien, dan melibatkan interaksi, dengan tujuan menciptakan siswa yang memiliki pemahaman mendalam. Pembelajaran IPA merupakan proses pendidikan yang berfokus pada pemahaman dan penerapan konsep-konsep serta prinsip-prinsip ilmu pengetahuan alam. Pembelajaran IPA dilakukan melalui pendekatan ilmiah, mengedepankan observasi, pengamatan, dan eksperimen untuk memahami fenomena alam dan kehidupan sekitar (Widyatmoko, 2023). Mata pelajaran IPA di sekolah mulai

diajarkan di kelas rendah dengan lebih bersifat memberi pengetahuan melalui pengamatan terhadap berbagai jenis dan peragai lingkungan alam serta lingkungan buatan. Konsep pembelajaran IPA menekankan penalaran dan menguatkan mental kepada siswa dalam mempelajari usaha dan pesawat sederhana serta siswa dituntut untuk mampu memecahkan masalah yang ditemuinya. Faktor tersebut menyebabkan rendahnya minat belajar siswa yang dapat mempengaruhi pembelajaran siswa dikelas.

Rendahnya minat belajar siswa dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran dikelas yang dilakukan. Sehingga penekanan pembelajaran harus dilakukan yang dapat memicu minat siswa belajar yang dapat dilakukan dengan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hartati & Copriadi (2023) berkurangnya minat belajar yang dialami oleh siswa dimulai dari Covid-19 yang mengharuskan siswa belajar dari rumah hingga menurunnya minat belajar siswa. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Gita & Wahyudi (2020) tentang kualitas lingkungan teman sebaya yang dipunyai bagi masing-masing individu, tentu berpengaruh pada peningkatan minat belajar. Menurut Wiradama. *et al.* (2021) bahwa kenyataan yang terjadi saat ini adalah siswa mengalami penurunan hasil belajar karena kurangnya interaksi dengan lingkungan sekolah khususnya dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini juga sejalan dengan Wahyu Andriani. *et, al* (2022) Minat belajar siswa rendah pada pembelajaran IPA terasa membosankan dan kurang menyenangkan serta materi IPA terlalu banyak hafalan dan sulit untuk dipahami , sehingga siswa tidak terlibat saat pembelajaran berlangsung. Kualitas pembelajaran merupakan tingkat tercapainya tujuan pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh

beberapa faktor antara lain peningkatan aktivitas, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru serta didukung dengan sarana dan prasarana yang menunjang berjalannya kegiatan pembelajaran dengan baik. Kualitas pembelajaran harus ditingkatkan agar menambah semangat siswa belajar. Sarana dan prasarana sebagai salah satu pendukung kualitas pembelajaran dikelas, khususnya pembelajaran IPA. Contoh dari sarana dan prasarana dalam pembelajaran adalah media pembelajaran yang berupa bahan ajar yang dibuat oleh pendidik untuk peserta didik, seperti Modul, LKS (Lembar Kerja Siswa), Video Pembelajaran, dan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat digunakan untuk alternatif penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik saat proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Keterampilan guru dalam membuat bahan ajar seperti media pembelajaran sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukan media pembelajaran merupakan suatu perantara untuk memperlancar tercapainya tujuan pendidikan disekolah dan juga bisa menyalurkan pesan secara sempurna, serta dapat mengatasi kebutuhan dan masalah peserta didik dalam belajar Septiawan & Abdurrahman (2020). Penerapan media pembelajaran disekolah sangatlah bagus dalam proses pembelajaran dimana guru sebagai pendidik perlu melakukan persiapan dengan baik sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Sehingga salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah dengan menghadirkan suatu media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran guru lebih mudah menyampaikan pembelajaran dan meningkatkan minat belajar. Salah satu

contoh media pembelajaran yang bisa digunakan yaitu *lectora inspire*.

Media pembelajaran *lectora inspire* adalah sebuah perangkat lunak digunakan untuk presentasi di bidang perkantoran atau di bidang pendidikan. Menurut Joni et al (2020), *Lectora Inspire* adalah perangkat lunak *authoring tool* untuk pengembangan konten elearning yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation*. *Lectora inspire* dapat digunakan secara online atau offline dapat dengan mudah digunakan dimana saja yang membedakan aplikasi bacaan inspiratif ini dengan lainnya adalah pada tampilan medianya. *Lectora inspire* juga memiliki keunggulan yang dikemukakan oleh Otoluwa et al. (2019) yaitu, dapat digunakan untuk membuat *website, konten e-learning interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan*. *Lectora inspire* sangat memudahkan pengguna dalam membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran yang dapat memudahkan dalam membuat media pembelajaran. Pembelajaran *lectora* dapat menghasilkan materi dalam media pembelajaran kreatif dan inovatif, mampu mengedit video, *lectora inspire* memiliki menu diprogram oleh *lectora* sebagai menu utama (bab, bagian dan halaman), lalu pergi ke desain (termasuk banyak pilihan template presentasi dan ubah latar belakang presentasi sesuka Anda), sisipkan (termasuk gambar, karakter, audio, video, dan opsi lainnya), dilengkapi dengan *screen capture drive* untuk mengambil gambar, juga terdapat stand untuk dipasang langsung di laptop saat kita instal aplikasi *lectora* sebagai *flypapaer* dan *camtasia* digunakan untuk menggabungkan *flash*, menggabungkan video dan gambar tangkapan layar. Media ini juga memiliki beberapa jenis pertanyaan disediakan dalam perangkat lunak *lectora* sebagai hasil dan nilai pada akhir studi, seperti pilihan ganda, benar atau salah, jawaban ganda, dan sebagainya. Pengembangan media interaktif berbasis

lectora inspire dapat membantu memperdalam pengetahuan konten peserta didik, melibatkan peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka sendiri, dan mendukung pengembangan keterampilan berpikir yang kompleks sehingga dapat meningkatkannya keterampilan analisis peserta didik. Dimana keterkaitan metode dan model pembelajaran sangat berkaitan erat terhadap media pembelajaran, dimana metode pembelajaran yang digunakan tersebut harus sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan.

Metode pembelajaran yang dinilai tepat adalah metode *problem solving* karena metode ini dapat mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik, kemampuan untuk memotivasi peserta didik dalam memecahkan masalah serta metode ini juga termasuk dalam pendekatan interaksi sosial baik berkelompok ataupun individu (Ariyanto et al., 2018). Metode pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, termasuk dalam penyusunan kurikulum, menyusun materi, menentukan tujuan pembelajaran, menentukan langkah-langkah pembelajaran, pengelolaan kelas dan lingkungan dalam pembelajaran. metode pembelajaran *problem solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis yaitu kemampuan merumuskan masalah, menganalisis, melakukan deduksi, induksi, mengevaluasi dan mengambil keputusan (Ariyanto et al., 2018). Metode *problem solving* merupakan suatu metode yang diharapkan dapat melatih siswa dalam menyikapi dan memecahkan suatu permasalahan tertentu. Metode *problem solving* tidak hanya sekedar metode, tetapi juga cara berpikir yang dimulai dari memahami masalah, merumuskan rencana, melaksanakan dan mengkaji rencana tersebut. Metode pemecahan masalah (*problem solving*)

berpotensi melatih siswa berpikir kreatif terhadap berbagai permasalahan individu atau kolektif, baik pribadi maupun kelompok.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru IPA di SMP Negeri 1 Kubu yang dilaksanakan pada Jumat, 21 Agustus 2023. Pendidik menyatakan bahwa sarana dan prasarana sekolah yang digunakan sudah cukup tersedia dalam proses pembelajaran seperti LCD proyektor, namun LCD tersebut jarang digunakan oleh pendidik. Pendidik pernah menggunakan media seperti *powerpoint* namun itu hanya sesekali dipakai untuk menunjang pembelajaran. Pihak sekolah tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dalam proses pembelajaran, pendidik lebih sering menggunakan media seperti buku paket, LKS, serta media-media yang ada di sekitar kelas dan yang media yang masih bersifat konvensional dan pendidik dalam pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Karena pembelajaran masih fokus pada penjelasan guru dan kurang memanfaatkan fasilitas pembelajaran menggunakan komputer serta terbatasnya file pembelajaran di komputer, siswa terkesan hanya belajar dengan melihat dan merasa bosan, kurang termotivasi, kurang antusias dan kurang fokus dalam belajar. Siswa juga memerlukan materi pembelajaran sederhana yang membuat mereka tetap aktif, gembira, kreatif, dan mampu menampilkan simulasi perangkat keras yang menarik.

Berdasarkan temuan saat melaksanakan wawancara, materi pembelajaran yang memiliki hasil belajar rendah adalah pada materi usaha dan pesawat sederhana. Faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada materi usaha dan pesawat sederhana adalah kurangnya minat siswa pada mata pelajaran IPA. Hal itulah yang menyebabkan peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran

pada materi usaha dan pesawat sederhana. Dengan menjadikan materi yang sulit dipahami siswa menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan melalui pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran yang berlangsung akan menjadi lebih menarik untuk dilihat siswa, sedangkan untuk guru memudahkan untuk proses pembelajaran berlangsung.

Materi usaha dan pesawat sederhana merupakan salah satu materi pembelajaran IPA dimana materi tersebut sangat sulit di pembelajaran kepada siswa. Aktivitas belajar siswa kurang aktif dikarenakan guru hanya membawakan materi dengan sederhana melalui penampilan *microsoft power point* saja. Penampilan materi tersebut kurang meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran tersebut sehingga minat belajar siswa menurun. Pemilihan materi usaha dan pesawat sederhana tersebut sangat cocok dengan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *lectora inspire* yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dilihat oleh siswa. Dengan demikian, untuk meningkatkan minat belajar siswa guru akan diminta untuk menampilkan suatu yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran yang nantinya dapat menambah minat dan motivasi belajar siswa, maka peneliti mengambil judul penelitian ***“Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Lectora Inspire Berbasis Problem Solving Pada Materi Usaha Dan Pesawat Sederhana Dalam Kehidupan Sehari-Hari Kelas VIII”***. Dengan membuat media pembelajaran yang berbeda dengan yang diterapkan oleh pendidik, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dikelas saat pembelajaran berlangsung.

1.2 Identifikasi Masalah Peneliti

Bersumber dari latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran belum sesuai dengan tuntutan kurikulum.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan mengakibatkan minat belajar peserta didik menurun.
3. Kurangnya keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran.
4. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi IPA khususnya pada materi usaha dan pesawat sederhana.
5. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran masih kurang bervariasi dan belum optimal dalam memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatas Masalah

Berdasarkan uraian di identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, batasan masalah dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Mata Pelajaran IPA khususnya dimata pelajaran usaha dan pesawat sederhana masih dianggap sulit dan kegiatan pembelajaran masih terpusat pada pendidik.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan mengakibatkan minat belajar peserta didik menurun.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan batasan masalah di atas, maka peneliti rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik media pembelajaran dengan aplikasi *lectora inspire* berbasis metode *problem solving* pada materi usaha dan pesawat sederhana kelas VIII?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran dengan aplikasi *lectora inspire* berbasis metode *problem solving* pada materi usaha dan pesawat sederhana kelas VIII?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran dengan aplikasi *lectora inspire* berbasis metode *problem solving* pada materi usaha dan pesawat sederhana kelas VIII?
4. Bagaimana keterbacaan media pembelajaran dengan aplikasi *lectora inspire* berbasis metode *problem solving* pada materi usaha dan pesawat sederhana kelas VIII?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari pengembangan peneliti ini adalah:

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan karakteristik media pembelajaran dengan aplikasi *lectora inspire* berbasis metode *problem solving* pada materi usaha dan pesawat sederhana kelas VIII.
2. Mengetahui kevalidan media pembelajaran dengan aplikasi *lectora inspire* berbasis metode *problem solving* pada materi usaha dan pesawat sederhana kelas VIII.
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran dengan aplikasi *lectora inspire* berbasis metode *problem solving* pada materi usaha dan pesawat sederhana kelas VIII.

4. Mengetahui keterbacaan media pembelajaran dengan aplikasi *lectora inspire* berbasis metode *problem solving* pada materi usaha dan pesawat sederhana kelas VIII.

1.6 Manfaat Pengembangan

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis proyek ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang jelas bagi pembaca, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis.

1. Manfaat teoretis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah dapat menambah pengetahuan dan wawasan yang lebih luas mengenai pengembangan aplikasi *lectora inspire* berbasis *problem solving* pada materi usaha dan pesawat sederhana pada kelas VIII dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran daring maupun luring.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Pengembangan aplikasi *lectora inspire* sebagai media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih mudah, menarik, mandiri, praktis, dan tidak dibatasi oleh waktu.

b. Bagi guru

Pengembangan aplikasi *lectora inspire* sebagai media pembelajaran ini diharapkan dapat membuka wawasan baru bagi guru tentang alternatif penggunaan media pembelajaran yang menarik dan

sesuai dengan perkembangan teknologi dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan serta memudahkan penyampaian materi sehingga pembelajaran menjadi inovatif, menarik dan bervariasi sesuai perkembangan kurikulum saat ini.

c. Bagi sekolah

Manfaat yang diperoleh sekolah melalui pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* ini dapat digunakan pendukung terlaksana Kurikulum Merdeka sebagai salah satu sumber bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran di sekolah yang mudah diterapkan.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Media yang dikembangkan merupakan media pembelajaran berbasis aplikasi *lectora inspire* yang dijalankan dengan komputer.
- 2) Format media disusun berdasarkan prosedur pembuatan media pembelajaran dengan baik dan mengikuti langkah pembelajaran.
- 3) Isi dalam media pembelajaran IPA sesuai kebutuhan peserta didik dengan panduan Capaian pembelajaran (CP) sarta tujuan pembelajaran yang berkaitan pada materi usaha dan pesawat sederhana untuk kelas VIII SMP.
- 4) Media pembelajaran terdiri dari teks dan gambar.
- 5) Media pembelajaran IPA yang membahas tentang materi Usaha dan pesawat sederhana untuk kelas VIII SMP.

1.8 Asumsi Penelitian

Pengembangan media pembelajaran IPA ini didasari oleh beberapa asumsi yaitu:

- a) Media pembelajaran *lectora inspire* ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *lectora inspire* diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan interaksi peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA agar diperoleh pembelajaran yang menarik.
- b) Media pembelajaran *lectora inspire* yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan bahan ajar sekaligus sebagai sumber belajar bagi siswa yang dapat meningkatkan minat belajar serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
- c) Penggunaan media pembelajaran *lectora inspire* memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran dimana media yang ditampilkan sangat menarik bagi peserta didik.
- d) Tersedianya bahan ajar berupa media pembelajaran *lectora inspire* dapat memudahkan pendidik dalam mengajarkan IPA.
- e) Siswa lebih aktif dalam menemukan dan membangun pengetahuan mereka sendiri dengan adanya media pembelajaran *lectora inspire*.

1.9 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam pengembangannya yaitu:

- a) Pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *lectora inspire* berbasis *problem solving* ini hanya sebatas pada kelas VIII materi usaha dan

pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari belum mencakup semua materi IPA.

- b) Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model *borg and gall* meliputi : 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produk masal. namun peneliti mengambil tujuh tahapan yang meliputi: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk.
- c) Penelitian ini hanya sampai uji validitas, kepraktisan, dan keterbacaan belum sampai uji efektivitas media pembelajaran.

1.10 Definisi Istilah

Adapun berbagai istilah yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu perantara untuk memperlancar tercapainya tujuan pendidikan disekolah dan juga bisa menyalurkan pesan secara sempurna, serta dapat mengatasi kebutuhan dan masalah peserta didik dalam belajar

2. *Lectora Inspire*

Lectora adalah *authoring tool* untuk pengembangan konten kursus Online yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation*. *Lectora inspire* dapat membuat kursus Online dengan cepat dan mudah. Pendirinya adalah *Timothy d. Loudermilk* dari Cincinnati, Ohio, Amerika serikat pada tahun 1999. Pada tahun 2011, *lectora* menang penghargaan di bidang produk *e-learning* yang

inovatif, *authoring* tool, tool presentasi terbaik, dan teknologi *e-learning* terbaik. *Lectora inspire* dapat digunakan untuk membuat konten website atau kursus pelatihan online, konten pembelajaran online, game edukasi dan presentasi interaktif

3. ***Problem solving***

Problem solving adalah suatu kegiatan pembelajaran yang melatih peserta didik tidak ketergantungan terhadap guru sehingga dapat lebih mandiri dalam proses pembelajaran yang meliputi pemecahan masalah, mengidentifikasi, menganalisis serta mengevaluasi (Bahar et al., 2020). Metode pemecahan masalah (*problem solving*) berpotensi melatih siswa berpikir kreatif terhadap berbagai permasalahan individu atau kolektif, baik pribadi maupun kelompok.

4. **Materi Usaha dan Pesawat Sederhana dalam Kehidupan Sehari-hari**

Usaha dan Pesawat Sederhana dalam Kehidupan Sehari-hari merupakan salah satu materi IPA yang berkaitan dengan konsep prinsip kerja dalam kehidupan manusia. Topik usaha dan pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari memberikan pengalaman kepada pelajar untuk melakukan berbagai penyelidikan yang mendalam guna mengetahui prinsip kerja dalam suatu usaha dan pesawat sederhana