

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi serta era globalisasi merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi oleh setiap bangsa tak terkecuali oleh bangsa Indonesia. Jika dihadapi dengan persiapan yang baik dan matang, hal tersebut dapat menjadi sebuah keuntungan. Penduduk Indonesia dapat mengembangkan potensinya sampai ke mancanegara serta dapat mensejahterakan masyarakat Indonesia karena banyaknya peluang usaha yang akan tercipta. Di sisi lain, jika tidak siap menghadapi kemajuan teknologi dan era globalisasi maka penduduk Indonesia hanya akan menjadi masyarakat yang pasif serta konsumtif. Untuk mensikapi hal diatas, diperlukan beberapa faktor sebagai landasan masyarakat Indonesia guna memperkuat daya saing. Diantaranya Sumber Daya Alam(SDA), Sumber Daya Manusia(SDM), sarana dan prasarana serta kebijakan pemerintah yang mendukung warga negara Indonesia. Dalam hal ini Sumber Daya Manusia(SDM) merupakan faktor yang paling penting dan utama dikarenakan Sumber Daya Manusia(SDM) yang nantinya akan mengelola semua faktor yang lain agar mempunyai nilai jual yang maksimal.

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam mempengaruhi kualitas dari Sumber Daya Manusia(SDM). Pendidikan dilaksanakan guna menciptakan individu yang yang berwawasan luas serta membentuk peradaban bangsa yang bermartabat. Hal tersebut dapat kita tinjau dalam undang – undang No. 20 Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu :

“Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa; dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.” Kualitas pendidikan bergantung dari proses pembelajaran yang terjadi antara guru dengan murid secara efektif.

Hal tersebut berarti dalam proses pembelajaran dapat terselenggara secara lancar, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran memiliki banyak faktor yang sangat berpengaruh di dalamnya, diantaranya faktor pendidik, fasilitas atau sarana dan prasarana, lingkungan belajar, kurikulum yang digunakan, input dari siswa tersebut sendiri. Fasilitas atau sarana dan prasarana sekolah terwujud dalam berbagai bentuk.

Hal – hal yang termasuk didalam fasilitas sekolah diantaranya adalah ruang teori, ruang praktik, perpustakaan, laboratorium, media pembelajaran dan lain - lain. Untuk mencapai tujuan yang maksimal pada proses pembelajaran, maka setiap komponen fasilitas sekolahan harus dalam kondisi yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk fasilitas sekolahan guna meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif akan meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar lebih banyak, mengerti apa yang dipelajari dengan baik, dan meningkatkan penampilan dalam

melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dapat mendorong motivasi belajar siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak serta mempertinggi daya serap materi pelajaran.

Media pembelajaran dapat dibagi kedalam beberapa kelompok, diantaranya adalah media grafis, media audio, dan media proyeksi. Dewasa ini, media proyeksi terutama media proyeksi gerak sangat berpotensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dikarenakan efektif serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Media proyeksi gerak yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri dalam multimedia interaktif.

Banyak terdapat aplikasi untuk mengembangkan konten multimedia interaktif saat ini, diantaranya adalah *Macromedia Flash*, *Power Point*, *LCDS*, serta *Lectora Inspire*. *Lectora* merupakan alat pengembangan pembelajaran elektronik (*elearning*), yang dikembangkan oleh *Triviant Corporation*. *Lectora* dapat digunakan untuk membuat kursus pelatihan online, penilaian, dan presentasi sebuah materi. *Lectora* merupakan aplikasi pengembang yang simpel, sehingga memungkinkan non-programmer dapat mengembangkan konten *elearning* atau multimedia interaktif.

Setelah tinjauan langsung ke SMK Swasta Imelda Medan didapatkan data bahwa di jurusan Teknik Instalasi Listrik memiliki fasilitas komputer, *proyektor*, serta ruang teori di dalam bangunan bengkel. Metode guru mengajar masih menggunakan metode ceramah dan presentasi menggunakan *powerpoint*. Suasana ruang teori yang satu gedung dengan ruang praktek menyebabkan proses

pembelajaran teori kurang kondusif karena bisingnya suara didalam gedung tersebut. Hanya sedikit siswa yang memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran instalasi listrik berlangsung. Setelah melakukan observasi dari 20 orang siswa yang berada di dalam kelas TITL hanya sekitar 4 orang yang memperhatikan penjelasan guru saat menjelaskan materi pembelajaran , selainnya ada yang mengantuk, ribut dan sibuk dengan kegiatan masing-masing. Hal tersebut dikarenakan siswa bosan atau kurang tertarik dengan media pembelajaran *powerpoint* yang digunakan oleh guru. Presentasi *powerpoint* yang digunakan untuk menyampaikan materi tentang Dasar dan Pengukuran Listrik menampilkan teks dan gambar.

Hal tersebut dikarenakan guru yang mengampu mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik kesulitan dalam mengembangkan secara maksimal aplikasi *powerpoint* guna membuat tampilan presentasi yang lebih menarik. Aplikasi *powerpoint* tidak memiliki menu yang dapat digunakan untuk : (1) menambahkan tombol secara langsung, (2) membuat soal evaluasi, (3) membuat gambar serta animasi guna menunjang tampilan presentasi, (4) menambahkan template yang lengkap untuk digunakan sebagai dasar desain tampilan presentasi.

Proses untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dengan menggunakan aplikasi *powerpoint* sangat rumit bagi guru yang kurang menguasai teknologi. Kemajuan teknologi dewasa ini menghasilkan beberapa aplikasi yang bermanfaat dalam dunia pendidikan. Beberapa aplikasi tersebut dapat digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang sangat menarik.

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. *Lectora Inspire* memiliki beberapa menu yang mempermudah pengguna dalam menciptakan media pembelajaran interaktif, diantaranya :

- 1) memiliki menu untuk menambahkan tombol ke dalam media pembelajaran secara langsung,
- 2) tersedia menu untuk membuat serta mengolah soal evaluasi,
- 3) tersedia menu untuk mengolah gambar, video, serta animasi,
- 4) tersedia template yang sangat lengkap sebagai dasar desain pembuatan media pembelajaran.
- 5) cara penggunaan yang sangat mudah seperti *powerpoint* namun memiliki banyak keunggulan.

Merujuk permasalahan tentang media pembelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik yang menggunakan aplikasi *powerpoint* kurang menarik minat dan perhatian siswa. Guru yang menggunakan aplikasi *powerpoint* untuk membuat media pembelajaran kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran agar menjadi lebih menarik. Guru belum mengetahui aplikasi *Lectora Inspire* yang

dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan mudah seperti *powerpoint* serta dengan hasil yang lebih menarik bagi siswa.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi, diantaranya :

1. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi Dasar dan Pengukuran Listrik Di SMK Swasta Imelda Medan
2. Media pembelajaran *powerpoint* Dasar dan Pengukuran Listrik yang digunakan guru di SMK Swasta Imelda Medan kurang menarik bagi siswa.
3. Guru kesulitan dalam mengembangkan aplikasi *powerpoint* guna membuat media pembelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik yang lebih menarik di SMK Swasta Imelda Medan.
4. Minat belajar siswa yang rendah karena keterbatasan media pembelajaran di SMK Swasta Imelda Medan. Sehingga respon siswa juga terlihat bosan dengan tampilan media yang kurang menarik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang serta identifikasi masalah, maka peneliti menitik beratkan pada masalah kurangnya media pembelajaran untuk mata pelajaran instalasi Listrik di SMK Swasta Imelda Medan dan media pembelajaran *powerpoint* untuk mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik yang kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, solusinya

adalah dengan pengembangan media pembelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik berbasis aplikasi *Lectora Inspire* untuk siswa kelas X jurusan teknik instalasi tenaga listrik(TITL) di SMK Swasta Imelda Medan. Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini penulis menggunakan model pengembangan ADDIE dengan menggunakan langkah-langkah Borg & Gall. Penulis juga menggunakan media ini dengan harapan semua siswa menjadi lebih tertarik untuk mempelajari materi dengan dibubuhi media yang menarik, sehingga minat dan respon belajar siswa semakin baik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik berbasis aplikasi *Lectora Inspire* untuk siswa kelas X Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Swasta Imelda Medan?
2. Apakah media pembelajaran yang dihasilkan telah memenuhi kelayakan sebagai media pembelajaran di kelas serta bahan belajar mandiri untuk siswa kelas X Jurusan Teknik Instalasi Tenaga listrik di SMK Swasta Imelda Medan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik berbasis aplikasi *Lectora Inspire* untuk

siswa kelas X Jurusan Teknik Instalasi tenaga listrik di SMK Swasta Imelda Medan.

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan sebagai media pembelajaran di kelas serta bahan belajar mandiri untuk siswa kelas X Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Swasta Imelda Medan. Kelayakan media dilihat dari data angket yang disebar baik ke siswa, ahli materi, dan ahli media.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan berupa aplikasi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik dengan pokok bahasan system satuan internasional, Prinsip alat ukur, Alat ukur listrik, Pengukuran besaran listrik. Desain diaplikasikan dalam media komputer dengan perangkat lunak (*software*) utama *Lectora Inspire* dan perangkat lunak pendukung antara lain *paint*, *Adobe Flash CS* dan aplikasi olah gambar lainnya.

Media yang dikembangkan dilengkapi dengan teks, gambar, animasi, video, dan audio. Media pembelajaran berisikan penjelasan tentang materi Dasar dan Pengukuran Listrik serta terdapat soal – soal untuk evaluasi. Kapasitas penyimpanan kurang dari 200 *Mega Byte* (MB) yang dapat dengan mudah disimpan dengan mudah dalam CD maupun *Flashdisc*.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini mempunyai manfaat antara lain :

- a. Memberikan kontribusi teori Pengembangan media pembelajaran interaktif.
- b. Memberikan informasi tentang pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *lectora inspire*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini mempunyai manfaat antara lain :

- a. Bagi pengembang , memberikan pengetahuan tentang penggunaan aplikasi *Lectora Inspire* serta pemanfaatannya.
- b. Bagi guru memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi instalasi listrik serta optimalisasi penggunaan komputer dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi Kepala Sekolah sebagai Informasi untuk pengembangan pembelajaran yang lebih baik kedepannya.
- d. Menciptakan suasana proses pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa.
- e. Referensi bagi penganbang selanjutnya yang akan melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif.