

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang begitu pesat menjadi perhatian bagi pemerintah dan masyarakat khususnya dalam bidang pendidikan. Salah satu tujuan teknologi pembelajaran yaitu mengefisienkan pekerjaan yang dilakukan guru dalam mengajar. Saat ini multimedia dan *Information and Communication Technology* (ICT) sudah mulai digunakan dalam pembelajaran di sekolah – sekolah yang memiliki fasilitas memadai.

Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran berkontribusi untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberi nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Inovasi pembelajaran mutlak diperlukan seiring perubahan dan perkembangan teknologi baik dalam arti perangkat keras, perangkat lunak, maupun teknologi mengenai teori –teori baru dalam pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi bisa membantu menyediakan lingkungan bagi siswa mengembangkan kegiatan berpikir kritis, memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Serangkaian skenario pembelajaran bisa mengintegrasikan teknologi baik sebagai media, alat maupun

sumber belajar. Dengan perkembangan teknologi yang pesat ini, maka banyak hal yang digunakan untuk membuat media pembelajaran, terutama media pembelajaran berbasis teknologi. Maka alangkah baiknya guru dapat membuat media pembelajaran secara mandiri sebab telah tersedia banyak software yang gratis maupun berbayar yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. .

Pendidikan memegang peranan penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Media pembelajaran yang sedang berkembang untuk saat ini yaitu multimedia. Penggunaan multimedia merupakan kombinasi dari grafik, teks, suara, video, dan animasi. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh –pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran.

Guru sebagai pendidik di sekolah selain harus menyiapkan bahan ajar, juga harus pandai dalam mengembangkan dan menggunakan media dalam pembelajaran. Proses pembelajaran tidak akan berhasil jika dilakukan secara abstrak seperti menugaskan siswa menghafal kata- kata, fakta dan rumus. Pemilihan media yang tepat merupakan yang berpengaruh terhadap pembelajaran. Media sebagai bagian dari instruksional mempunyai nilai praktis karena mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi konkrit.

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan pendidikan jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan keterampilan siswa. Sebagaimana yang tertulis dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional menjelaskan bahwa sekolah menengah kejuruan (SMK) bertujuan untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten memasuki dunia kerja dan menjadi tenaga kerja yang produktif. Lulusan SMK idealnya merupakan tenaga kerja yang siap pakai, dalam arti langsung bisa bekerja di dunia usaha maupun industri. Pencapaian tujuan tersebut tentunya tidak terlepas dari pembelajaran selama di sekolah. Diperlukan pembelajaran yang efektif agar peserta didik dapat unggul, dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Salah satu upaya untuk dapat menjadikan proses pembelajaran yang efektif yaitu dengan menerapkan media pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Pematangsiantar merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang terdiri dari beberapa program keahlian yaitu Tata Busana, Kecantikan Kulit, Jasa Boga, Perhotelan, dan Rekayasa Perangkat Lunak. Secara khusus tujuan kompetensi keahlian Tata Busana adalah membekali peserta didik dengan kemampuan keterampilan, pengetahuan, dan sikap agar memiliki skill yang kompeten.

Berdasarkan observasi pada bulan Februari 2017 yang dilakukan penulis di sekolah SMK Negeri 3 Pematangsiantar jurusan Tata Busana pada pembelajaran pembuatan saku. Proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan sistem pembelajaran yang lama dan penyampaian secara verbal, dimana siswa hanya sebagai pendengar dan bergantung pada apa yang

disampaikan oleh guru, terlebih lagi sekolah tidak menyediakan buku cetak sebagai sumber belajar dan sumber inspirasi. Peserta didik sering mengalami kesulitan serta merasa jenuh, dalam pembelajaran pembuatan saku dimana siswa terus – terusan bertanya kepada guru, bahkan guru kesulitan dalam membimbing satu per satu siswa. Berhubung karena pelajaran ini adalah praktek, guru diharapkan mampu mengatasi masalah tersebut dengan membuat desain pembelajaran yang bervariasi.

Dari pihak sekolah kelengkapan fasilitas sudah memadai namun kurang memanfaatkannya, jaringan internet (wifi) aktif, juga fasilitas kelas yang cukup memadai seperti LCD (proyektor) tetapi kurang dihubungkan dengan berkembangnya media yang berbasis multimedia yang ada sekarang ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pelajaran Dasar Teknologi Menjahit pada kompetensi pembuatan saku dengan Ibu Martiana Samosir, mengatakan bahwa masalah yang sering dihadapi adalah terletak pada diri siswa dimana kurangnya minat belajar dari peserta didik. Data ini diperkuat dengan rekapitulasi hasil belajar selama tiga tahun terakhir, perolehan hasil belajar yang di dapat tahun ajaran 2013/2014 diperoleh sekitar 50 % siswa yang dikategorikan tidak tuntas, tahun ajaran 2014/2015 diperoleh sekitar 55 % siswa yang tidak tuntas, tahun ajaran 2015/2016 diperoleh sekitar 63 % siswa yang tidak tuntas. Situasi seperti ini tidak terlepas dari semua komponen pendukung proses pembelajaran di kelas yaitu, siswa, guru, dan media pembelajaran serta waktu pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik dapat mendorong motivasi dan minat belajar siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang kurang jelas serta mempertinggi daya serap pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan multimedia interaktif berbasis Lectora Inspire. 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 alternative 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.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Pembuatan Saku Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Pematangsiantar .”**

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran pada pelajaran pembuatan saku di SMK Negeri 3 Pematangsiantar
2. Kurang bervariasinya penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran pembuatan saku di SMK Negeri 3 Pematangsiantar
3. Kurang efektifnya aktivitas belajar siswa pada pembelajaran pembuatan saku di SMK Negeri 3 Pematangsiantar
4. Keterbatasan media pembelajaran pada pembelajaran Pembuatan saku
5. Belum adanya media pembelajaran berbasis Lectora Inspire sebagai media Pembelajaran pembuatan saku

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, agar penelitian ini terlaksana dengan maksimal, terarah dan efektif dan untuk lebih mendekati kepada tujuan penulisan, maka dibutuhkan pembatasan masalah, mengingat kemampuan penulis yang terbatas dalam hal pengetahuan, biaya, waktu dan luasnya permasalahan maka batasan masalah dibatasi pada lingkup:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis Lectora Inspire pada pembelajaran pembuatan saku kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar.

2. Materi pelajaran yang diteliti dengan kompetensi dasar menjelaskan dan membuat saku. Uji coba media pembelajaran berbasis Lectora Inspire dilakukan pada kompetensi dasar membuat pragmen Saku Passepoille dan saku klep.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis Lectora Inspire pada pembuatan saku passepoille dan saku klep untuk siswa kelas X Tata Busana di SMK Negeri 3 Pematangsiantar?
2. Bagaimana keefektivan media pembelajaran berbasis Lectora Inspire pada pembuatan saku passepoille dan saku klep untuk siswa kelas X Tata Busana di SMK Negeri 3 Pematangsiantar?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran yang menarik pada pembelajaran pembuatan saku passepoille dan saku klep berbasis aplikasi Lectora Inspire untuk siswa kelas X Tata Busana di SMK Negeri 3 Pematangsiantar

2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis Lectora Inspire pada pembelajaran pembuatan saku passepoille dan saku klep untuk siswa kelas X Tata Busana di SMK Negeri 3 Pematangsiantar

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan hal-hal yang diungkapkan pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain :

##### **1. Bagi Siswa**

- a. Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam pembuatan saku passepoille dan saku klep dan sebagai sumber belajar siswa pada pembelajaran membuat saku
- b. Membantu siswa untuk memahami pelajaran pembuatan saku passepoille dan saku klep

##### **2. Bagi Guru**

- a. Hasil penelitian ini membantu menyediakan media baru untuk guru yang dapat digunakan dalam meningkatkan pembelajaran pembuatan saku melalui media Lectora Inspire.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan media utama dalam pembelajaran pembuatan saku dalam rangka pengoptimalan prasarana yang tersedia di sekolah.
- c. Mempermudah penyampaian informasi dalam hal ini materi pembelajaran dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran.



### 3. Bagi pihak SMK Negeri 3 Pematang Siantar

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan prasarana sekolah guna meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Negeri 3 Pematangsiantar
- b. Dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi siswa pada pembelajaran membuat saku.
- c. Sebagai perbaikan untuk kualitas pembelajaran yang ada di sekolah.
- d. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi motivasi, membimbing, mengarahkan siswa sehingga dapat meningkatkan mutu belajar pada pelajaran praktik pembuatan saku.

### 4. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman baru serta mengetahui perkembangan media pembelajaran guna memenuhi tuntutan jaman.
- b. Penelitian ini memberikan ilmu baru terkait dengan pembuatan media Lectora Inspire dalam proses pembelajaran.
- c. Sebagai syarat menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Progran Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.