

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai kunci peningkatan kualitas sumber daya manusia perlu dikembangkan lagi di Negara ini, dimana saat ini manusia harus dituntut untuk mengembangkan wawasan dan kemampuan guna mengimbangi semakin pesatnya Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dari waktu ke waktu. Berbagai macam kemudahan telah ditunjukkan oleh perkembangan dan kemajuan teknologi. Namun untuk mencapai kemudahan tersebut kita juga harus mengimbangi perkembangan dan kemajuan IPTEK yang ada. Manusia dituntut untuk berfikir lebih maju agar tidak tertinggal oleh perkembangan tersebut. Untuk mendukung manusia mengimbangi perkembangan dan kemajuan suatu Negara perlu adanya kegiatan belajar mengajar. Melalui pendidikan, kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dan menghasilkan berbagai pengetahuan. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena pendidikan adalah salah satu factor yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia demi kemajuan suatu Negara.

Kata pendidikan tentu tak lepas dari kata pembelajaran, pembelajaran dalam pasal 1 ayat 20 UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Depdiknas, 2006: 6). Proses pembelajaran dilakukan berdasarkan muatan kurikulum dalam tiap satuan pendidikan. Pada kurikulum

2013 yang berorientasi pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (student center) diperlukan media yang bisa membantu siswa dalam pembelajaran student center. Salah satu media yang menerapkan prinsip student center adalah pembelajaran berbasis komputer. Namun dalam penerapannya pembelajaran berbasis komputer belum diterapkan secara maksimal.

Proses penyampaian materi yang kurang efisien tentu sangat berpengaruh pada motivasi dan semangat belajar siswa. Kurang menariknya cara guru menjelaskan materi membuat siswa yang tadinya semangat belajar menjadi bosan dan tidak fokus dengan penjelasan guru. Selain itu guru harus bekerja keras dengan menjelaskan materi berulang – ulang. Dari sini terlihat sangat jelas perbedaan kemampuan siswa, untuk siswa yang fokus dan paham, sebagian dari siswa yang berada di dalam kelas dapat dengan cepat memahami pembelajaran sedangkan untuk siswa yang kurang paham dibutuhkan waktu yang lebih lama. Selain itu ada beberapa siswa yang mengeluh karena kurang memahami materi dan malas membaca materi yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa sebagai akibat perubahan tingkah laku karena pengalaman belajarnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar, dalam proses pembelajaran, guru sebagai salah satu sumber daya manusia yang tepatnya memegang peran penting akan keberhasilan dan keefektifan sebuah pendidikan. Keberhasilan seorang guru dalam sebuah pembelajaran biasanya ditunjukkan dengan keberhasilan dalam menyampaikan suatu materi pelajaran.

Peningkatan kualitas pendidikan ditentukan oleh banyak faktor salah satunya adalah guru harus melihat dan mencocokkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa agar siswa lebih termotivasi mudah mencerna pelajaran dan lebih giat mengikuti proses belajar mengajar. Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, pengantara dan pengantar. Selain itu kata media juga bersal dari latin yang berarti berbentuk jamak dari kata *medium*, dan secara harfiah berarti perantara atau pengantar sumber pesan dengan menerima pesan (Hamdani, 2011).

Media merupakan bentuk jamak dari perantara (*medium*) yang menjadi sarana komunikasi. Media berasal dari bahasa latin *medium* istilah ini merujuk kepada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima (Russel, Lou, 2011). Salah satu usaha yang telah dilakukan oleh pengelola pendidikan untuk mengembangkan pendidikan di Negara ini dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa adalah dengan memanfaatkan sumber-sumber daya pendidikan yang tersedia. Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat, duni pendidikan perlu melakukan inovasi atau mendesain ulang dalam berbagai bidang termasuk strategi dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran (Sanjaya, Wina, 2010). Proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan

yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Untuk menghindari semua itu, maka guru perlu membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber pelajaran. Oleh karena itu peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik untuk membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini bermaksud mengembangkan suatu media pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan fasilitas teknologi yang ada. Metode tersebut merupakan metode pembelajaran dengan bantuan komputer. Metode ini diwujudkan melalui pengembangan media pembelajaran menggunakan *Software* komputer. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan mengemas materi multimedia berupa tulisan, gambar, *video*, animasi, dan latihan memecahkan soal. Materi pembelajaran tersebut disajikan dalam satu kesatuan menggunakan *Software Lectora Inspire* agar media pelajaran tersebut lebih menarik, interaktif dan lebih praktis karena media pembelajaran bias dibuka kapan saja tanpa terikat adana *Software* pendukung untuk menjalankan media pembelajran tersebut. Berdasarkan masalah di atas peneliti sadar dan terdorong untuk melakukan penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* Pada Mata Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik Siswa Kelas XI Teknik Instalasi Penerangan Tenaga Listrik Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurang efisiennya proses penyampaian pembelajaran .
2. Siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan guru.
3. Perbedaan gaya belajar, minat, dan kemampuan siswa yang tidak semuanya dapat diatasi oleh guru dalam setiap pertemuan.
4. Keterbatasan alokasi waktu untuk menjelaskan isi materi.
5. Kurang dikembangkannya media pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik.

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah yang diteliti adalah: “Bagaimana hasil pengembangan multimedia interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik untuk kelas XI TIPTL SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang, Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah di atas, Rumusan Masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* pada mata pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik pada kelas XI Teknik Instalasi Penerangan Tenaga Listrik di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Apakah Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* pada mata pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik di layak digunakan bagi siswa kelas XI Teknik Instalasi Penerangan Tenaga Listrik SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan efisien yang sesuai dan layak digunakan pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif yang dirancang agar media pembelajaran interaktif ini valid dan dapat digunakan oleh siswa.

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas diharapkan hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran Instalasi Penerangan Listrik secara interaktif dan menarik yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Menjadikan siswa lebih mandiri dalam proses pembelajaran karena materi yang disampaikan secara interaktif dijalankan oleh siswa itu sendiri.
3. Membantu guru dalam hal menyampaikan materi yang diajarkan serta memahami kemampuan siswa dalam menerima materi yang diterima karena guru hanya perlu menjelaskan permasalahan yang di jumpai siswa dalam materi media interaktif tersebut.
4. Meningkatkan interaksi antara guru dan siswa karena siswa didorong untuk bertanya langsung kepada guru apabila siswa mendapat kendala dalam memahami media interaktif tersebut.
5. Memberikan masukan kepada pihak dengan memanfaatkan IPTEK pada proses pembelajaran agar tercapai suasana sekolah modern yang memotifasi para guru maupun siswa untuk menciptakan inovasi-inovasi yang dapat mendorong perkembangan pendidikan di Negara ini.
6. Memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam pembuatan karya ilmiah dan merupakan sarana untuk menambah wawasan, pengetahuan, sikap serta keterampilan bagi penulis.