

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1). Pendidikan merupakan suatu aspek yang sangat berpengaruh terhadap kemajuan SDM (Sumber Daya Manusia) suatu negara. Menurut Gagne (dalam Suprijono 2013) pendidikan tidak terlepas dari suatu proses belajar, dimana belajar adalah perubahan kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Berdasarkan pembukaan UUD 1945, salah satu yang menjadi tujuan dan kewajiban bangsa Indonesia adalah untuk mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara. Untuk mencapai tujuan tersebut banyak hal dan upaya yang telah dilakukan pemerintah. Salah satunya adalah dengan mendirikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu subsistem dari Sistem Pendidikan Nasional.

Standar Pendidikan Nasional dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 menyatakan bahwa pendidikan menengah kejuruan adalah jenjang pendidikan yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk jenis pekerjaan tertentu. Oleh karena itu pendidikan menengah kejuruan pada dasarnya bertujuan untuk menyiapkan tenaga kerja yang memiliki pengetahuan

keterampilan dan sikap yang sesuai dengan spesialisasi kejuruan dan persyaratan dunia industri atau kewirausahaan. Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan atau penyempurnaan kurikulum, melengkapi sarana dan prasarana pendidikan, meningkatkan kualitas guru melalui sertifikasi, pengembangan sistem penilaian hasil belajar dan sebagainya. Namun, semua upaya yang telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan akan berjalan lambat apabila tidak didorong dengan motivasi dalam belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, (2013) pentingnya motivasi bagi siswa antara lain : (1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, (2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, (3) Membesarkan semangat belajar, dan (4) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja.

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dimulai dari peningkatan mutu guru dan pendidikan guru. Menurut Zamroni, (2001 : 22) dengan melihat keadaan mutu pendidikan yang rendah, maka telah diupayakan usaha-usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan mutu pendidikan sasaran sentral yang dibenahi adalah mutu guru dan mutu pendidikan guru. Keberhasilan suatu sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan harus didukung dengan kemajuan standar pendidikan dan guru. Menurut Ferdian, (2014 : 20), untuk meningkatkan kualitas pendidikan, guru dituntut lebih aktif dan kreatif dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Guru harus meningkatkan komunikasi dengan siswanya agar dalam menyampaikan informasi dan materi dapat diterima dan dimengerti oleh siswa dengan baik, mudah, dan jelas. Cara

yang mudah untuk meningkatkan komunikasi guru kepada siswanya dalam penyampaian informasi adalah melalui media pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai, (2009 : 22) mamfaat media pembelajaran dalam proses belajar, antara lain :

- (1) Pembelajaran yang menarik akan memotivasi siswa untuk lebih memahami dalam suasana yang menyenangkan, sehingga siswa dengan mudah memahami materi tersebut,
- (2) Penggunaan materi yang bervariasi akan membuat siswa tidak mudah jenuh, lebih aktif dan komunikatif dalam proses belajar,
- (3) Untuk mempermudah penyampaian materi membutuhkan demonstrasi dan pengamatan terhadap materi ajar, sehingga siswa dapat mengembangkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan suatu guru dalam mendesain suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang merupakan alat untuk menyampaikan informasi dan ilmu pengetahuan yang menarik dan efisien serta menyenangkan. Namun, kenyataan yang terjadi guru terkendala dalam mendesain pembelajaran. Kendala yang sering dihadapi guru adalah penggunaan multimedia dan pemanfaatannya dalam pembelajaran masih sangat kurang, guru masih saja menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran sehingga siswa hanya mendengar guru menerangkan dengan media buku dan tidak ada interaksi langsung antara siswa dengan media buku yang digunakan sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Padahal, buku memiliki keterbatasan visualisasi konsep dan hanya berupa gambar sehingga kurang menampilkan proses yang terjadi sesungguhnya. Hal tersebut cukup menyulitkan siswa dalam memahami konsep khususnya yang bersifat abstrak. Menurut Kemendikbud (2013), menyatakan bahwa guru seharusnya mampu membantu siswa untuk

menyiapkan penyajian pengetahuan dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Prasetya (2008 : 35), mengatakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran berbantuan TIK adalah komputer. Dengan adanya komputer sebagai media pembelajaran seorang guru diharapkan mampu menyampaikan materi-materi pelajaran agar lebih menarik sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar. Namun, selama ini masih banyak guru yang kesulitan dalam membuat media berbantuan TIK seperti media interaktif. Hal ini dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK. Cara untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan *software* yang mudah untuk membuat media pembelajaran dan mendukung proses pembelajaran yang menarik. Piranti lunak atau *software* yang sering digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah *adobe flash, course builder, visual basic, dream waver*. Namun masalah yang sering ditemui dalam pemakaian *software-software* tersebut adalah tingkat kesulitannya yang cukup rumit sehingga hanya dikuasai oleh pemrogram komputer. Salah satu *software* yang dapat digunakan dengan mudah untuk membuat media pembelajaran adalah *Lectora Inspire*. Menurut Mas'ud (2012 : 2) *Lectora Inspire* merupakan program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif. Tuntutan profesi guru yang kreatif tidak hanya mampu menguasai materi yang diajarkan, tetapi juga mampu membuat kegiatan pembelajaran bermakna dan menarik bagi siswa. Guru benar-

benar dituntut untuk membuat strategi dan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Setiono dan Agung (2005 : 2-4) di SMK Negeri 3 Surabaya pada mata pelajaran Teknik Elektronika Dasar, media yang dikembangkan adalah menggunakan media *Lectora Inspire*. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian pengembangan R & D (*Research and development*) yang telah diadaptasi menjadi 7 tahap. Hasil penelitian yang diperoleh adalah media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *Compact disc* (CD). Validasi yang dilakukan terhadap 3 aspek keahlian, yaitu : Ahli media, Ahli materi dan Ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Lectora* layak digunakan dengan persentasi 89,25 %. Respon siswa terhadap media pembelajaran dinyatakan sangat baik dengan hasil persentasi 88,75 %. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul : **“Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dengan Pemanfaatan Aplikasi *Lectora Inspire* pada Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik, Untuk Program Keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik (TIPTL) di Kelas XI SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.”** Media *Lectora Inspire* yang akan dikembangkan diharapkan mampu menjelaskan materi yang bersifat abstrak sehingga diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar Instalasi Penerangan Listrik, membuat siswa antusias dalam belajar sehingga diharapkan hasil belajar siswa baik.

Sekarang ini banyak *software* yang dapat digunakan untuk mendukung pembuatan media pembelajaran, tetapi keunggulan dari *software Lectora Inspire*

adalah *authoring tool* yang dapat memudahkan guru dalam pembuatan multimedia pembelajaran berbasis TIK dan sangat baik digunakan dalam *e-learning*. *Lectora Inspire* juga dapat digunakan untuk pembuatan materi uji interaktif tanpa harus menguasai bahasa pemrograman. Melalui *Lectora Inspire*, guru dimudahkan dalam membuat media pembelajaran semua mata pelajaran. Selain beberapa keunggulan tersebut, keunggulan *Lectora Inspire* lainnya adalah kemudahan mengakses/mengunduh *software* melalui internet, harga *software* yang terjangkau, dan juga fungsi penggunaan *Lectora Inspire* sangat mendukung perbaikan kurikulum 2013, serta penggunaan yang sangat efisien dalam multimedia interaktif.

Beberapa tahun terakhir ini penerapan kurikulum 2013 masih digunakan oleh beberapa sekolah, salah satunya adalah sekolah SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, meskipun sekolah tersebut masih mengembangkan upaya penyerderhanaan dan tematik-integratif. Hal tersebut berarti proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 dilakukan dengan mengintegrasikan berbagai kompetensi dari beberapa mata pelajaran ke dalam tema-tema.

Hasil wawancara langsung yang dilakukan peneliti kepada Ketua Jurusan Listrik di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan diperoleh bahwa pada sekolah tersebut kegiatan belajar mengajar masih diajarkan berdasarkan metode ceramah, serta masih rendahnya hasil belajar siswa kelas XI TIPTL untuk mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik dengan nilai rata-rata 6,0 (enam koma nol) sedangkan standar KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah adalah 7,5 (tujuh koma lima). Menurut guru bidang studi Ibu Yusnahara Harahap menyatakan bahwa

faktor penghambat keberhasilan siswa yaitu : (1) Metode yang digunakan sampai saat ini masih metode konvensional, (2) Kurangnya ketersediaan media yang mendukung untuk menyelenggarakan pembelajaran terpadu seperti buku bacaan dan buku elektronik sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, (3) Kurangnya sarana dari sekolah seperti peralatan instalasi di bengkel listrik menjadi faktor penghambat siswa untuk praktek, (4) Kurangnya pengetahuan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis multimedia sehingga sampai saat ini masih menggunakan modul sebagai media pembelajaran yang menyebabkan siswa sulit untuk belajar secara mandiri.

Melihat faktor keadaan tersebut, perlu adanya pengembangan pembelajaran berbasis multimedia untuk pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK. Dengan pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu guru menjelaskan bahasan materi pelajaran dan guru dapat memberikan variasi media pembelajaran, sehingga guru tidak lagi tergantung pada buku pelajaran dan modul yang ada dan menjadi bagian dari solusi untuk mengatasi kurangnya fasilitas di sekolah dalam melaksanakan praktikum. Siswa sebagai penerima pelajaran, akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan dan lebih menarik perhatian. Penelitian ini merupakan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK dengan penggunaan perangkat lunak *Lectora Inspire*.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik selama ini dilakukan hanya dengan metode ceramah, tidak ada variasi metode lainnya yang digunakan.

2. Media pembelajaran yang digunakan selama ini belum optimal dalam penerapannya, penggunaan media hanya pada modul dan buku sehingga siswa belum dapat belajar secara mandiri.
3. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum efektif dikarenakan kemampuan ilmu pengetahuan guru dan pemanfaatan terhadap media pembelajaran multimedia interaktif masih kurang dan sulitnya memperoleh aplikasi multimedia interaktif untuk instalasi penerangan listrik.

#### **C. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya masalah yang akan diteliti, maka perlu adanya pembatasan masalah untuk mempermudah penelitian dan tercapainya hasil penelitian yang lebih baik. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini sebatas pada uji kelayakan media pembelajaran, belum sampai pada uji keefektifan secara nyata dalam proses pembelajaran.

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

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* berbasis komputer sebagai multimedia interaktif pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik SMK kelas XI ?
2. Bagaimana tingkat validasi media pembelajaran yang dirancang sebagai media pembelajaran bagi siswa SMK kelas XI ?

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

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



1. Mengetahui rancang bangun media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* berbasis komputer sebagai multimedia interaktif pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik SMK kelas XI.
2. Bagaimana tingkat validasi media pembelajaran yang dirancang sebagai media pembelajaran bagi siswa SMK kelas XI ?

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah literatur dan referensi tentang media pembelajaran yaitu pemamfaatan *lectora* sebagai multimedia interaktif Instalasi Penerangan Listrik berbasis komputer.

##### **a. Manfaat Praktis**

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

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kemudahan bagi siswa dalam memahami materi Instalasi Penerangan Listrik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

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

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik.

##### **3. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan untuk perbaikan sistem pembelajaran di sekolah sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia pendidikan.

#### **4. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian maupun beberapa keterbatasan yang dihadapi dapat dijadikan salah satu rujukan untuk pengembangan multimedia interaktif terutama dengan menggunakan software *Lectora Inspire*.

#### **b. Manfaat teoritis**

##### **1. Bagi Guru**

Untuk membangkitkan motivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran alternatif yang mudah, singkat, menyenangkan, dan terjangkau.

##### **2. Bagi Siswa**

Siswa dapat lebih mudah memahami teori Instalasi Penerangan Listrik dengan menggunakan multimedia interaktif.

##### **3. Bagi Sekolah**

Diharapkan konsep pembelajaran dengan media pembelajaran dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan dapat disosialisasikan untuk proses pembelajaran mata pelajaran lain.