

BAB II
KERANGKA TEORI, KERANGKA BERPIKIR,
DAN PERTANYAAN PENELITIAN

A. Kerangka Teoritis

1. Hakekat Media Pembelajaran

1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2014), kata media berasal dari bahasa Latin “ medius” yang artinya secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Sadiman (2010) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan atau AECT membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Pendapat ini hanya membatasi tentang bentuk media dan proses penyalurannya saja sedangkan menurut Asosiasi Pendidikan Nasional memiliki pengertian yang berbeda bahwa media adalah bentuk – bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya dan media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, di dengar dan di baca jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar, sedangkan menurut Robert Hanick (dalam Sanjaya

2012) mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi.

Berdasarkan defenisi – defenisi yang dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan manusia untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima termasuk pesan yang tidak dapat disampaikan melalui komunikasi lisan sehingga pesan yang dikemukakan dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk belajar dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai – nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar , menurut Riyana (2009). Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasiliator.

Sanjaya (2008), media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan. Media pembelajaran meliputi perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat keras (*hardware*) adalah alat – alat yang dapat mengantar pesan seperti *Over Head Projector*, radio, televisi dan sebagainya. Sedangkan perangkat lunak (*software*) adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan –bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.

Menurut Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya 2012), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat – alat bahan yang dapat dipakai untuk

tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat – alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Menurut Gerlach secara umum media pembelajaran meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dalam pengertian ini media pembelajaran bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, slide bahkan cetakan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, serta untuk menambah keterampilan.

Berdasarkan definisi – definisi yang dikemukakan oleh para ahli maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dalam proses pembelajaran sebagai perantara yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sedemikian rupa. Dengan suatu bantuan media, proses belajar mengajar akan lebih mudah.

1.2 Jenis Media Pembelajaran

Sadiman (2010), menyatakan ada beberapa jenis media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu :

1) Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Beberapa jenis media grafis yaitu : gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, *power point*, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, papan bulletin.

2) Media Audio

Berbeda dengan media grafis, media audio adalah media yang berkaitan dengan pendengaran, ada beberapa jenis media audio yaitu : radio, alat perekam pita magnetic, laboratorium bahasa.

3) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam adalah media yang dalam penyampaian pesan atau informasinya dengan cara diproyeksikan dengan proyektor. Beberapa jenis media proyeksi diam yaitu : film bingkai, film rangkai, media transparasi, proyektor tak tembus pandang, televisi, dan video.

1.3 Pemilihan Media Pembelajaran

Sadiman (2010), menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu : 1) ketersediaan sumber setempat, 2) ketersediaan dana, tenaga dan fasilitas untuk membeli atau memproduksi. 3) keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama, 4) efektivitas biaya dalam jangka waktu yang panjang.

1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki multimakna, baik dilihat secara terbatas maupun secara luas. *Association For Education and Communication Technology* (AECT) memaknai media sebagai segala bentuk yang dimanfaatkan dalam proses penyaluran informasi. *National Education Association* (NEA) memaknai media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Sanjaya (2012) mengemukakan manfaat media pembelajaran , yaitu : (1) menangkap suatu objek atau peristiwa – peristiwa tertentu, (2) memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu, (3)menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Menurut Sanjaya (2012) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu :

- a. Fungsi komunikatif. Untuk mempermudah komunikasi antara penyampai pesan dengan penerima pesan.
- b. Fungsi motivasi. Dengan media pembelajaran diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar.
- c. Fungsi kebermaknaan. Dengan media, pembelajaran dapat lebih bermakna dan dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan siswa.
- d. Fungsi penyamaan persepsi. Dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

- e. Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

1.5 Ciri – Ciri Media

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad 2014) ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk, mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya, yaitu :

- a. Ciri Fiksatif adalah yang menggambarkan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekomendasi, merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- b. Ciri Manipulatif adalah transformasi suatu kejadian atau objek yang memakan waktu lama dan disajikan kepada siswa dalam waktu sekejap dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording
- c. Ciri Distributif adalah ciri yang memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasi melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan dalam jumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

1.6 Prinsip Media Pembelajaran

Dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, hendaknya memperhatikan prinsip- prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik, prinsip –prinsip media dimaksud sebagaimana dikemukakan oleh Sanjaya (2012), yaitu : (1) media yang digunakan untuk mempermudah siswa

dalam memahami materi pelajaran, (2) media harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, (3) sesuai dengan materi pembelajaran, (4) media sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa, (5) memperhatikan efektivitas dan efisiensi, (6) guru harus terampil dalam menggunakan media.

2. Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Lectora Inspire

a. Penjelasan tentang Lectora

Software Lectora Inspire adalah tool (alat) pengembangan media pembelajaran, dan juga dikenal sebagai perangkat lunak *authoring*, dikembangkan oleh Perusahaan Trivantis. Lectora Inspire adalah aplikasi untuk membuat presentasi atau media pembelajaran yang sudah dikenal luas, Andi Sudarmaji (2015).

Menurut Nur Sidik (2014) , Lectora Inspire adalah program untuk membuat *E –Learning/Multimedia Pembelajaran* dan presentasi dengan *computerize*. Sedangkan menurut Sholeh Fasthea (2015), Lectora Inspire merupakan perangkat lunak *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e – learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Lectora Inspire merupakan salah satu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun media pembelajaran. Keunggulan *lectora inspire* sangat *user friendly* “mudah digunakan” dalam pembuatan media pembelajaran. Dengan menggunakan program aplikasi Lectora inspire kita dapat menggunakannya dalam menyiapkan bahan ajar yang berhubungan dengan materi. Lectora inspire dari awal software ini diciptakan memang untuk kebutuhan e-learning. Lectora inspire

dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara online maupun offline yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah. Lectora inspire dapat digunakan untuk menggabungkan flash, merekam video, menggabungkan gambar, dan screen capture.

Lectora inspire memungkinkan pengguna untuk membuat tes dan survei menggunakan kombinasi benar atau salah, pilihan ganda, pencocokan, *drag n drop*, esai dan format jawaban singkat. Pengguna dapat memasukkan variabel objek pengetahuan dengan *Actions Palette* untuk membuat skenario pembelajaran bercabang untuk belajar adaptif. Lectora inspire memiliki satu set alat otomatis, termasuk judul *Wizard*, *Spell Check*, dan daftar referensi menu *builder* otomatis.

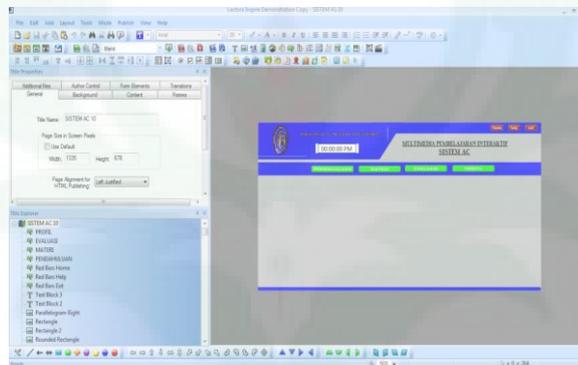
Keunggulan Lectora Inspire :

Lectora Inspire mempunyai beberapa keunggulan dibanding authoring tool e-learning lainnya:

1. Lectora Inspire mudah digunakan oleh pengguna komputer pemula karena sistem yang dirancang disajikan secara *display*, menu yang mudah untuk dipilih dan di edit sesuai kebutuhan
2. Telah dilengkapi dengan berbagai contoh model desain dengan tampilan grafik yang memukau sehingga user tinggal memilih contoh model sesuai keinginan.
3. Animasi serta editing animasi yang mudah untuk diterapkan dan diaplikasikan baik pada teks maupun objek lainnya.
4. Fitur Template Lectora cukup lengkap.
5. Lectora menyediakan Media library yang sangat membantu pengguna.

6. Lectora sangat memungkinkan penggunaanya untuk mengkonversi presentasi Microsoft PowerPoint ke konten e-learning.
7. Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak Lectora Inspire dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti HTML5, single file executable (.exe), CD –ROM, maupun stansar e-learning seperti SCORM dan AICC

b. Penjelasan Komponen Lectora

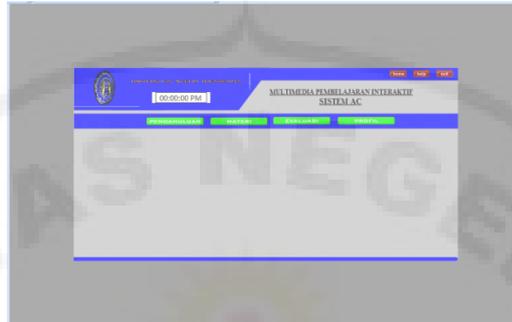


Gambar 1. Tampilan Utama Lectora

(Sumber : Andy, 2015)

Didalam aplikasi Lectora inspire terdapat beberapa *tools* maupun komponen yang memiliki fungsi masing – masing. *Tools* maupun komponen tersebut diantaranya adalah :

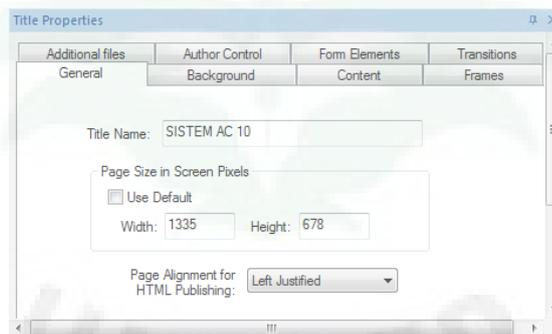
1. *Work Area* berfungsi sebagai tempat untuk menampilkan hasil pekerjaan yang telah dibuat untuk mengetahui hasil sementara tampilan.



Gambar 2. Tampilan Work Area

(Sumber : Andy, 2015)

2. *Title Propertis* memiliki berbagai komponen untuk mengedit tampilan lembar kerja.

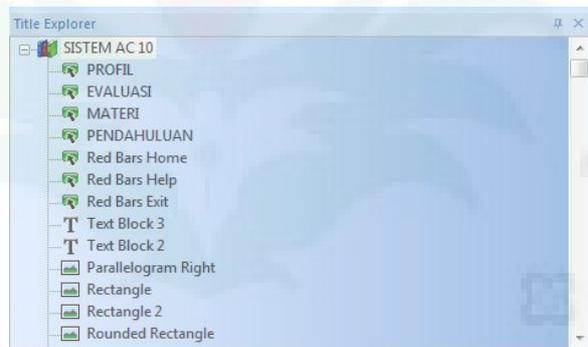


Gambar 3. Tampilan Title Propertis

(Sumber : Andy, 2015)

- a. *Additional Files* berfungsi untuk menambahkan berbagai *file* guna menunjang tampilan yang sedang dibuat.
- b. *Author Control* berfungsi untuk memberikan *password* pada media jika akan digunakan.
- c. *Form Elements* berfungsi untuk mengatur *radio button* dan *check boxes*.
- d. *Transitions* berfungsi untuk mengatur model peralihan menuju *slide* selanjutnya.

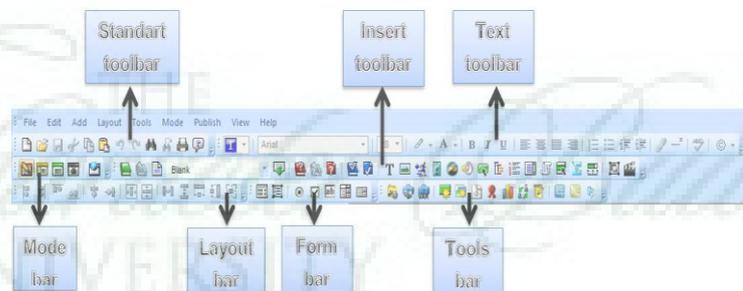
- e. *General* berfungsi untuk mengganti nama proyek serta ukuran tampilan yang diinginkan.
- f. *Background* berfungsi untuk mengatur tampilan warna latar yang akan digunakan.
- g. *Content* berfungsi untuk mengatur tipe file jika telah di *publish*.
- h. *Frames* berfungsi untuk mengatur ukuran tampilan yang akan dibuat.
- i. *Title Explorer* berfungsi sebagai lembar tempat komponen – komponen yang telah dipakai dalam mengerjakan proyek.



Gambar 4. Tampilan Title Explorer

(Sumber : Andy, 2015)

1. Berbagai macam *tools*



Gambar 5. Tampilan Macam Tools

(Sumber : Mas'ud, 2012)

- a. *Standart toolbar* berfungsi untuk menyimpan, menyalin, mencetak, dll.
- b. *Insert toolbar* berfungsi untuk menambahkan berbagai *file* ke dalam tampilan.
- c. *Text toolbar* berfungsi untuk mengolah kalimat yang akan ditampilkan.
- d. *Mode bar* berfungsi untuk menampilkan sementara projek yang telah dibuat guna menguji hasil pekerjaan.
- e. *Layout bar* berfungsi untuk mengatur tata letak komponen di dalam tampilan.
- f. *Form bar* berfungsi untuk menambahkan *check boxes*, *check list*, dan *radio button*.
- g. *Tools bar* berfungsi untuk menggunakan *tools* tambahan yang disediakan oleh *Lectora*.

c. Prosedur penggunaan Lectora

1. Buka *software Lectora Inspire Demo*. Klik dua kali pada *icon*.

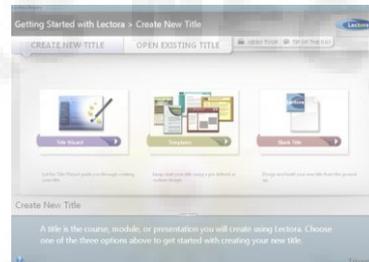


Gambar 6. Tampilan Icon Lectora

(Sumber : Mas'ud, 2012)

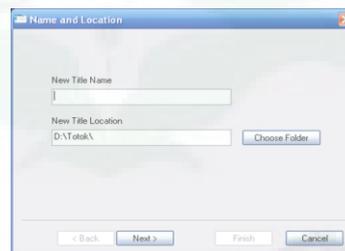
2. Kemudian muncul halaman *Getting Started With Lectora*. Terdapat pilihan *Create New Title*, *Open Existing Title*, serta *Video Tour and Tip*

Of The Day. Pada pilihan *Create New Title* terdapat tiga alternatif, yaitu : *Title Wizard, Template, dan Blank Title*.



Gambar 7. Halaman Awal Lectora
(Sumber : Mas'ud, 2015)

3. Kemudian muncul *form* pemberian nama pada proyek media yang akan dibuat serta tempat untuk menyimpan proyek media yang akan dibuat.



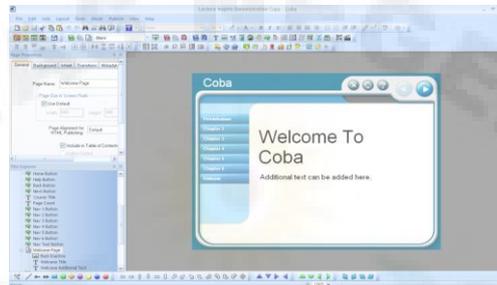
Gambar 8. Tampilan Name & Location
(Sumber : Andy, 2015)

4. Kemudian tampil form pengaturan ukuran halaman. Terdapat dua pilihan, yaitu *fixed page size* atau *taller page with scrollbar*.



Gambar 9. Tampilan Form Page Size
(Sumber : Andy, 2015)

5. Setelah selesai menentukan ukuran tampilan kemudian klik *finish* maka akan tampil halaman awal media yang akan dibuat.



Gambar 10. Tampilan Awal Lectora 2

(Sumber : Mas'ud, 2012)

6. Setelah selesai melakukan pengerjaan dalam membuat media, maka langkah selanjutnya adalah mem – *publish* ke dalam berbagai format yang diinginkan.

3. Kompetensi Teknik Membuat Saku

a. Pengertian Saku

Saku adalah kantong yang melekat pada pakaian yang digunakan untuk menyimpan barang yang bertujuan sebagai fungsional dan hiasan (Dwijanti,2013).

Menurut Muliawan (2001), saku merupakan bagian penting dari sebuah pakaian. Keberadaannya memberikan kemudahan bagi sipemakai, untuk menyimpan atau meletakkan sesuatu.

Sedangkan menurut Valerie (2000), suatu hal yang penting bahwa saku harus dibuat sekuat dan selebar mungkin untuk berbagai tujuan. Saku harus dipasang sekuat mungkin, maksudnya untuk menghindari ketegangan pada busana.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa saku adalah bagian dari busana yang berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi si pemakai dan harus dibuat selebar mungkin untuk berbagai tujuan. Keberadaannya meberikan kemudahan bagi si pemakai untuk meletakkan sesuatu.

b. Macam –macam Saku

1. Saku luar

Saku ini dijahit pada sisi luar pakaian, sehingga bentuknya terlihat dan seolah –olah menempel pada pakaian, contohnya saku tempel yang biasanya diterapkan pada kemeja dengan bentuk persegi empat atau persegi lima.

2. Saku dalam

Saku ini dijahit dari sisi dalam pakaian sehingga tidak tampak luar. Biasanya yang terlihat adalah lajur atau garis yang merupakan tempat untuk memasukkan tangan. Terdapat tiga macam saku dalam. Pertama, saku dalam tanpa lajur. Saku ini biasanya tidak terlihat, dia dibuat pada garis jahit rok atau celana juga bisa pada bagian –bagian lain, selain lurus bisa juga berbentuk “L ”. Kedua adalah saku *passepaille*. Saku ini memiliki dua lajur (atas dan bawah) bagian tengahnya adalah tempat memasukkan tangan. Saku model ini bisa menggunakan tutup, bisa juga tidak. Biasanya diterapkan pada blus, kemeja atau celana. Ketiga adalah saku vest. Saku ini memiliki belahan satu lajur pada bagian mulut, dan dapat ditambahkan tutup. Model ini biasanya diterapkan pada jas, kemeja, jaket atau celana.

c. Jenis – jenis Saku

- a. Saku vest, adalah saku dalam yang pada bagian lubangnya terdapat klep yang diarahkan ke atas dan dijahit sebelah kiri dan kanan klep.
- b. Saku passepoille, adalah saku dalam (bobok) yang pada bagian lubangnya diselesaikan dengan kumai serong.
- c. Saku klep adalah, saku dalam yang pada bagian lubangnya terdapat klep yang diarahkan ke bawah.
- d. Saku tempel adalah, saku yang dibuat melalui jahitan atas sebuah kain tambahan, sedangkan bagian atas pinggirnya dirapikan.

d. Saku Passepoille

Saku passepoille, adalah saku dalam (bobok) yang pada bagian lubangnya diselesaikan dengan kumai bahan serong atau bahan melebar (Nona:2007). Saku ini memiliki dua lajur (atas dan bawah) bagian tengahnya adalah tempat memasukkan tangan. Saku model ini bisa menggunakan tutup, bisa juga tidak. Biasanya diterapkan pada blus, kemeja, atau celana.

e. Ciri –ciri saku Passepoille yang baik menurut Porrie Muliawan

(2001) adalah :

1. Ukuran saku
 1. Lebar saku ; jika ukuran lebar saku 13 cm
 2. Hasil rompok passepoille; jika ukuran hasil rompok masing-masing 0,5 cm
 3. Panjang saku ; jika ukuran panjang saku 17 cm

4. Kampuh ; jika ukuran kampuh 2 cm

2. Sudut saku

1. Pengguntingan ; jika ada pengguntingan sudut saku sesuai dengan pola
2. Penjahitan ; jika sudut saku dijahit menjadi berbentuk menyudut dan tidak berkerut

f. Langkah –langkah menjahit Saku Passepoile

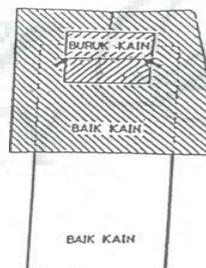
1. Dua helai kain kumai serong dengan ukuran lebar 20 cm, panjang 5 cm
2. Satu helai kain dengan ukuran 20 cm, panjang 45 cm
3. Beri tanda untuk lebar saku



Gambar 11. Bahan saku

(Sumber: Modul SMK, 2015)

4. Jahit kedua helai lapisan kumai serong dengan bahan utama, beserta bahan lapis.



Gambar 12. Bahan saku

(Sumber: Modul SMK, 2015)

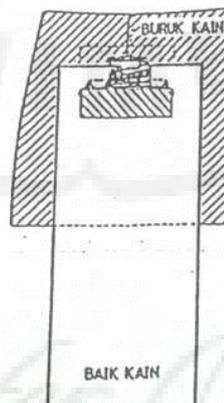
5. Guntinglah pada tempat yang telah diberi tanda untuk lebarnya saku, 1 cm sebelum sudut digunting bentuk segitiga
6. Lebar bibir saku 0,5 cm



Gambar 13. Gunting lebar saku

(Sumber: Modul SMK, 2015)

7. Balik lapisan yang telah digunting, kemudian disetrika.



Gambar 14. Guntingan dibalik

(Sumber: Modul SMK, 2015)

8. Jahit kedua segitiga di ujung saku.



Gambar 15. Jahit segitiga ujung saku

(Sumber: Modul SMK, 2015)

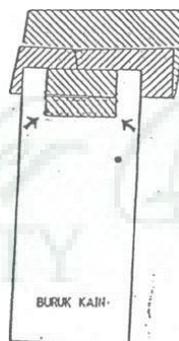
9. Jahit tepat pada bilur bawah, tidak kena pada rompok.



Gambar 16. Menjahit bilur

(Sumber: Modul SMK, 2015)

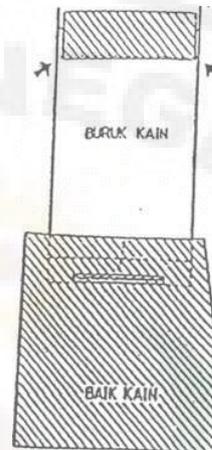
10. Jahit bagian bawah dari lapis, bahan utama tidak terjahit



Gambar 17. Jahit lapisan

(Sumber: Modul SMK, 2015)

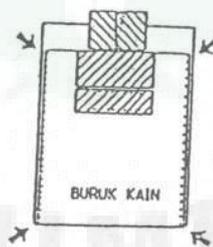
11. Jahit lapisan yang baru, turun dari garis bawah lapis saku 3 cm.



Gambar 18. Jahit lapisan yang baru

(Sumber: Modul SMK, 2015)

12. Jahit sisi saku dengan setik balik



Gambar 19. Jahit sisi saku

(Sumber: Modul SMK, 2015)

13. Jahitlah bagian atas saku dan sisi. Maka selesailah saku passepoille.



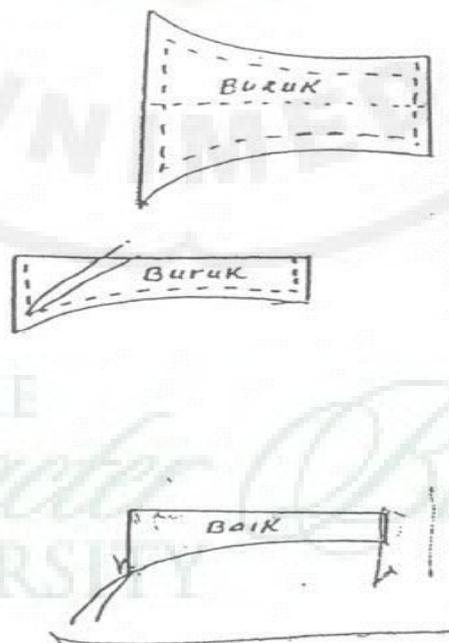
Gambar 20. Saku passepoille

(Sumber: Modul SMK, 2015)

g. Langkah –langkah Menjahit Saku Klep

Bahan yang digunakan untuk membuat saku klep sama dengan bahan saku passepoille, hanya saja ditambah untuk klep dengan ukuran, lebar 12 cm dan panjang 5 cm. Langkah ke 2 sampai dengan langkah 10 sama dengan cara pembuatan saku passepoille.

11. Gunting bahan klep sesuai dengan pola klep, beri tanda kemudian gunting viselin sesuai pola klep kemudian disetrika.
12. Jahitlah sisi kiri, kanan, dan bagian bawah, pada saat menjahit, pada sudut kiri dan kanan beri 2 helai benang untuk pertolongan.
13. Baliklah klep dengan cara menarik dua helai benang keluar, sehingga bagian ujung runcing, kemudian setrika.



Gambar 21. Pola klep

(Sumber: Modul SMK, 2015)

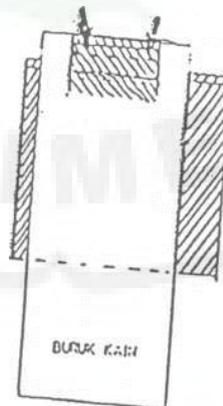
14. Selipkan klep pada lubang saku bagian atas, klepnya menghadap ke bawah.



Gambar 22. Klep diselipkan ke lubang saku

(Sumber: Modul SMK, 2015)

15. Kampuh klep bagian atas jahit pada lapisan bahan pada bagian dalam, bahan utama tidak terjahit



Gambar 23. Jahit lapisan dalam

(Sumber: Modul SMK, 2015)

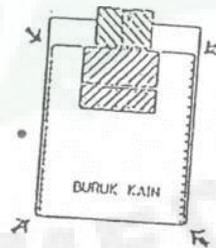
16. Gunting lapisan baru dengan ukuran lebar 20 cm, panjang 8 cm
17. Jahitlah lapisan yang baru pada lapisan saku, turun 3 cm dari tepi bawah kain lapis saku



Gambar 24. Jahit lapisan baru

(Sumber: Modul SMK, 2015)

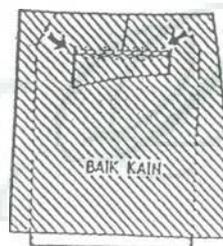
18. Jahitlah sisi saku, bagian atas saku dengan setik balik



Gambar 25. Jahit sisi saku

(Sumber: Modul SMK, 2015)

19. Jahitlah bilur atas. Maka selesailah saku klep



Gambar 26. Hasil jadi saku klep

(Sumber: Modul SMK, 2015)

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan berkaitan dengan pengembangan pembelajaran interaktif, yaitu :

- a. Andy Sudarmaji (2015) dalam penelitiannya tentang pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Lectora Inspire untuk mata pelajaran sistem AC menyimpulkan bahwa hasil penilaian dari uji coba pemakaian untuk media pembelajaran yang dibuat mendapatkan rerata skor sebesar 3,4 dalam kategori layak. Sehingga disimpulkan bahwa dengan merujuk pada penilaian dari ahli materi, ahli media, uji coba produk, dan uji coba pemakaian dapat dinyatakan media pembelajaran sistem AC dengan basis aplikasi Lectora Inspire layak digunakan sebagai media pembelajaran.

- b. Lina Purwanti (2014) dalam penelitiannya tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Ikatan Ion Dan Ikatan Kovalen Untuk Siswa Kelas X SMAN 11 KERINCI berdasarkan Validasi dari ahli media dilakukan sebanyak dua kali dengan skor 68 % dengan kategori sedang dan 85,3 % dengan kategori sangat baik. Sedangkan validasi ahli materi juga dilakukan sebanyak dua kali dengan skor 68 % dengan kategori baik dan 86,6 % dengan kategori sangat baik. Uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil untuk melihat respon siswa terhadap media ini mendapat persentase sebesar 84,6 % dan dikategorikan sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran ini layak digunakan oleh guru dan siswa sebagai media pendukung pembelajaran materi ikatan ion dan ikatan kovalen.

C. Kerangka Berpikir

Penggunaan komputer sangat banyak memberikan manfaat. Salah satu manfaat yang dapat dirasakan dalam dunia pendidikan adalah pengembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif yang dibuat dengan berbantuan komputer dan diterapkan dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan produk media pembelajaran yang dirasa sangat membantu peserta didik dalam memahami materi

Multimedia Interaktif sebagai media pembelajaran yang memiliki komponen yang sangat kompleks dibutuhkan untuk membantu proses pembelajaran bagi siswa. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar bila media pembelajaran yang digunakan merupakan perpaduan antara unsur audio, gambar, animasi, video, serta dapat melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajarannya. Dengan multimedia interaktif diharapkan siswa lebih aktif serta apresiatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

Dalam proses pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif, aplikasi yang digunakan sebagai media pengembang adalah Lectora Inspire. Tahap – tahap pengembangan perlu memperhatikan beberapa proses, diantaranya adalah analisis kebutuhan, mengembangkan desain produk, serta evaluasi produk media pembelajaran. setelah melewati beberapa tahap pengembangan, maka akan

dihasilkan multimedia interaktif yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Setelah siswa termotivasi untuk dapat belajar secara mandiri dengan bantuan multimedia interaktif, diharapkan tujuan belajar dari masing – masing siswa dapat tercapai. Tujuan pembelajarannya adalah dapat memberikan pengalaman serta pengetahuan yang baru. Pengalaman serta pengetahuan baru tersebut dapat digunakan sebagai dasar dalam menempuh pendidikan pada khususnya serta sebagai pondasi dalam menjalankan proses kehidupan pada umumnya.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan alternatif yang digunakan sebagai alat bantu belajar yang diperlukan guru dalam proses belajar mengajar di kelas khususnya dalam pelajaran pembuatan saku.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan teoritis dan kerangka berpikir diatas maka pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut : Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire pada Pembelajaran Pembuatan Saku Untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Pematang Siantar ?, Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif menggunakan Lectora Inspire berdasarkan penelitian dari ahli materi, ahli media dan siswa?