

BAB I

PENDAHULUAN

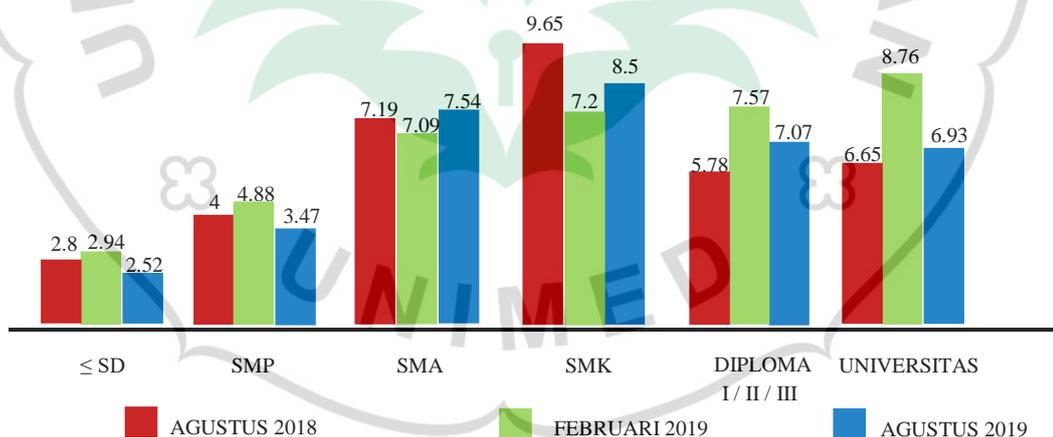
1.1 Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs (Wikipedia Indonesia). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga tingkat satuan pendidikan yang berperan menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas dan kompeten di bidangnya. Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas ialah tenaga kerja siap pakai, yakni tenaga kerja yang menunjukkan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan yang tinggi diikuti dengan moral, etika, dan karakter diri yang baik.

Pernyataan ini merupakan tujuan yang tertulis dalam Kurikulum 2013 yang secara umum merupakan penjelasan dari Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 mengenai tujuan pendidikan nasional pada pasal 3 dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja pada bidang tertentu, menyiapkan peserta didik menjadi manusia produktif yang dapat bekerja sesuai bidang keahliannya setelah melalui proses pendidikan. Pernyataan ini juga sejalan dengan Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional, tujuan penyelenggaraan SMK adalah bahwa “Pendidikan Menengah

Kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja mengembangkan sikap profesional”.

Sumatera Utara merupakan provinsi yang memiliki Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terbanyak nomor empat setelah Jawa Barat, Jawa Timur dan Jawa Tengah, yaitu dengan jumlah 1008 yang terdiri dari 268 SMK Negeri dan 740 Swasta. Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik (BPS) Sumatera Utara yang tertulis dalam “Keadaan Ketenagakerjaan Sumatera Utara Agustus 2019” mengenai Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) didapati data sebagai berikut.



Gambar 1.1 Grafik Tingkat Pengangguran Terbuka Menurut Tingkat Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan

Dilihat dari grafik Tingkat Pengangguran Terbuka menurut Tingkat pendidikan tertinggi pada Agustus 2018 - Agustus 2019, tamatan SMK merupakan angka pengangguran dan pencari kerja yang cukup tinggi, terutama pada Agustus 2018. Fakta ini tentu saling bertolak belakang dengan tujuan kurikulum 2013, sehingga hal ini perlu dikaji dan diteliti dimana letak kesalahannya.

SMK Negeri 2 Medan dan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang bergerak di bidang Teknologi dan Rekayasa (Engineering Technology) yang menerapkan kurikulum 2013 dalam proses pembelajarannya dan sekaligus tempat dimana penelitian ini dilakukan. Instalasi Motor Listrik merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diikuti siswa kelas XI jurusan Teknik Instalasi Listrik. Pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik mengacu pada kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013. Secara umum tujuan yang tertulis pada kurikulum 2013 untuk mata pelajaran Instalasi Motor Listrik adalah selain daripada kemampuan dalam aspek keterampilan (praktikum), siswa juga di tuntut untuk menguasai pelajaran secara teoritis.

Hermanto Elisa Pakpahan S.Pd.,Gr, salah satu guru bidang studi Instalasi Motor Listrik di SMK Negeri 2 Medan, mengatakan bahwa masih ada beberapa kekurangan siswa yang perlu dievaluasi, diantaranya adalah kurangnya perhatian siswa ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, kurangnya kemampuan siswa dalam menangkap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini disebabkan karena siswa merasa jenuh dan bosan ketika guru memberikan materi pembelajaran, karena pada kenyataannya siswa cenderung lebih senang dan antusias ketika melaksanakan praktikum. Berdasarkan informasi tersebut, fakta menunjukkan pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik belum sesuai dengan tujuan kurikulum 2013, maka dari itu diperlukan sebuah media untuk menyajikan materi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk fasilitas 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 siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak serta mempertimbangkan daya serap materi pelajaran.

Teknologi saat ini sudah membuka banyak peluang di berbagai bidang kehidupan terutama di bidang pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Information Communication Technology* (ICT) adalah suatu media yang dapat memudahkan dalam memproses, memanipulasi, mengelola serta memindahkan informasi yang dibutuhkan (Rahim M. Yusuf, 2011). “Dalam dunia pendidikan penggunaan ICT semakin diminati, berbagai teknologi dan aplikasi pendukung telah banyak dikembangkan” (Shalikhah, 2016).

Menurut Mahmudah dkk, (2018) *Lectora inspire* adalah *software* pengembangan pembelajaran secara *elektronik (e-learning)* yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan. Hal ini dikarenakan *Lectora inspire* tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang sulit. *Lectora inspire* memiliki latar belakang yang sudah lazim serta sudah mengenal ataupun menguasai *Microsoft Office*. *Lectora inspire* adalah salah satu aplikasi berbasis ICT yang dapat digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif.

Lectora Inspire merupakan sebuah *software authoring tools* atau alat pengembangan pembelajaran elektronik yang dikembangkan oleh *Travantis Corp* yang menggabungkan beberapa unsur seperti teks, gambar, suara, video menjadi sebuah media pembelajaran yang interaktif

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbantu *Lectora inspire* oleh Nursidik, H dkk (2018) untuk tingkat SMP dinyatakan layak oleh ahli materi dan media, ditinjau dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran dengan kriteria “Baik”. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Yoto dkk (2015) mengenai multimedia interaktif berbantu *Lectora inspire* untuk SMA dinyatakan sangat valid melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan dan reviu ahli. Penelitian oleh Prasetyo S (2015) Pengembangan media *lectora inspire* untuk tingkat Madrasah Ibtidaiyah”, hasil penilaian *reviewer* kualitas produk *lectora inspire* mendapatkan kriteria sangat baik. Penelitian oleh Wijaya, Anggi Hadi dkk. (2014) Pengaruh aplikasi *Lectora Inspire* mata diklat SOD terhadap hasil belajar siswa kelas X Jurusan Teknik Komputer siswa memperoleh rata-rata 81,14.

Beberapa penelitian terdahulu mengenai penggunaan *Lectora Inspire* untuk mendapatkan hasil yang signifikan baik dari penggunaan maupun reviu ahli, tetapi apakah penggunaan *Lectora Inspire* untuk SMK Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik terkhususnya pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik akan mendapatkan hasil yang sama seperti penelitian diatas. Untuk membuktikannya, maka penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul

“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik SMK Medan T.P 2020/2021”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru dikelas.
2. Diperlukan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik SMK Medan.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif *Lectora inspire*. untuk mata pelajaran Instalasi Motor Listrik SMK Medan pada Kompetensi Dasar Komponen Utama dan Kendali, Menerapkan Instalasi Motor Listrik Berbagai Kendali dengan materi sistem kendali motor tiga fasa dengan kontrol magnetik. Aspek yang diukur ialah tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan .

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire* untuk mata pelajaran Instalasi Motor Listrik kelas XI TITL SMK Medan ?
2. Bagaimana tingkat kevalidan Media Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan?

3. Bagaimana tingkat kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan ?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pembuatan media pembelajaran interaktif dengan *Lectora Inspire* untuk mata pelajaran Instalasi Motor Listrik kelas XI TITL SMK Medan.
2. Mengetahui tingkat kevalidan Media Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan.

1.6 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Kelas XI TITL SMK Negeri 2 Medan”, maka didapat beberapa manfaat yang dapat diambil secara teoritis dan secara praktis.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan menambah pengetahuan tentang pengembangan media ajar khususnya media pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran kepada guru untuk memberikan alternatif dalam memilih ataupun membuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

2. Secara Praktis

a. Bagi peserta didik

Media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dan mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran.

b. Bagi guru

Media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* diharapkan dapat menambah wawasan baru dan menjadi alternatif dalam penggunaan media pembelajaran untuk mengajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* yang dikembangkan dapat menjadi pengayaan *E-Learning* SMK Negeri 2 Medan sebagai bentuk fasilitas sekolah yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.