

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pekerjaan Dasar Elektromekanik merupakan mata pelajaran dasar program keahlian di SMK. Pekerjaan Dasar Elektromekanik memiliki 9 (sembilan) dasar kompetensi yang wajib diikuti oleh seluruh siswa yaitu : 1) menerapkan K3 sesuai manual standart operasional prosedur dibidang pekerjaan elektromekanik, 2) menganalisis jenis-jenis bahan kerja elektromekanik, 3) memilih alat dan bahan kerja elektromekanik dari bahan non logam, 4) memilih alat dan bahan kerja elektromekanik dari bahan logam, 5) memilih alat dan bahan kerja kelistrikan elektromekanik, 6) mengidentifikasi pekerjaan elektromekanik, 7) menganalisis pekerjaan elektromekanik dari bahan non logam, 8) menganalisis pekerjaan elektromekanik dari bahan logam, 9) menganalisis pekerjaan kelistrikan elektromekanik aplikasi. Pemberian kompetensi tersebut agar siswa memiliki dasar keahlian untuk mata pelajaran berikutnya dan bekal bekerja di dunia usaha dan dunia industri.

Sifat mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik ini adalah wajib bagi seluruh siswa baru kelas X disemester pertama (ganjil) sehingga tidak memiliki syarat khusus untuk siswa bisa mengikuti mata pelajaran ini. Jumlah jam pelajaran keseluruhannya adalah 68 JP (@45 menit) untuk semua kompetensi dasar selama dua semester.

Penelitian ini mengambil kompetensi dasar (KD) mengenai menerapkan K3 sesuai manual standart operasional prosedur dibidang pekerjaan elektromekanik

dengan jumlah pertemuan sebanyak 12 JP (@45 menit) yang dilakukan dalam tiga pertemuan. Materi yang mencakup kompetensi dasar tersebut yaitu: 1) Konsep Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3), 2) Tujuan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3), 3) Undang-Undang Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3), 4) Rambu-Rambu Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3), 5) Pencegahan Kecelakaan, 6) Pertolongan Pertama Pada Korban Gangguan Listrik, 7) Penanggulangan Kecelakaan, 8) Pengaman Sekring Dalam Instalasi Listrik, 9) Alat Pelindung Diri (APD).

Penerapan dan menggunakan media pembelajaran disekolah sudah dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran. Media yang sangat umum digunakan oleh guru ialah *power point*. *Power point* merupakan media presentasi yang mudah digunakan oleh siapapun bahkan pemula sekalipun dan juga media ini tidak memerlukan spesifikasi perangkat (komputer atau laptop) yang tinggi untuk menginstalnya. Namun sayangnya penggunaan media *power point* ketika proses pembelajaran berlangsung memiliki hasil yang kurang maksimal. Hal inilah yang terjadi juga pada materi konsep penerapan K3 yang memiliki hasil yang kurang memuaskan. Materi dasar K3 yang merupakan konsep dasar keselamatan kerjadimana materi pembelajaran lebih dominan ke pembelajaran teori dan banyak konsep-konsep keselamatan kerja yang baik dan benar yang harus dipahami oleh siswa saat melakukan pekerjaan kelistrikan baik dibengkel listrik maupun dilapangan. Jika proses penyampaian pembelajaran menggunakan media konvensional seperti power point saja dimana materi pembelajaran lebih dominan teori akan membuat siswa cepat bosan dan kurang tertarik mengikuti proses

pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang diharapkan kurang maksimal. Hal lain yang juga bisa mempengaruhi proses pembelajaran yang kurang maksimal diantaranya siswa kurang fokus ketika mengikuti pembelajaran, siswa tidak memiliki literasi pembelajaran mandiri, ruang kelas yang terlalu besar, dan media pembelajaran yang kurang interaktif sehingga sulit bagi siswa untuk memahami konsep dari suatu materi.

Dengan banyaknya hambatan yang terjadi pada kegiatan belajar mengajar pada pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik, suatu cara alternatif pun harus ditempuh untuk mengatasi kendala-kendala tersebut. Langkah-langkah perbaikan proses pembelajaran dapat dimulai dengan bantuan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Irwan<sup>RS</sup> Tambunan dan Sukarman Purba (2017) di Universitas Negeri Medan tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Untuk Mata Pelajaran Dasar Dan Pengukuran Listrik Kelas X Di SMK Swasta Imelda Medan yang menunjukkan hasil bahwa secara keseluruhan responden menilai *software* media pembelajaran sangat menarik, kreatif juga terstruktur dan memenuhi indikator kelayakan sebesar 4,4 dari para ahli media, 4,3 dari ahli materi dan 4,23 dari para siswa atau dalam kriteria Sangat Baik. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran sangat baik dilakukan melihat dari penilaian para responden dan juga tanggapan positif dan mendukung untuk media pembelajaran berbasis *software* media pembelajaran ini. Para siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik.

*Software Lectora Inspire* merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. *Lectora Inspire* saat ini banyak diterapkan di beberapa lingkungan instansi pendidikan karena sangat mudah dalam penggunaannya untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. *Lectora Inspire* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif *software* untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Fitur-fitur yang disediakan *Lectora Inspire* sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran. *Lectora Inspire* juga dapat menggantikan proses pembelajaran dengan tatap muka yang mengarahkan siswa untuk datang ke sekolah dengan cara guru memublikasikannya ke dalam bentuk HTML yang fungsinya untuk ditampilkan sebagai website di internet.

Dengan menggunakan *Lectora Inspire* ini diharapkan dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar dan membantu siswa memahami materi pelajaran khususnya materi pekerjaan kelistrikan elektromekanik pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka diperlukan perbaikan yang dapat mendorong siswa untuk lebih termotivasi dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif *Lectora Inspire*, dengan harapan media tersebut dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menarik serta memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran yang disajikan. Penelitian ini merupakan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran

multimedia interaktif *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik di SMKN 1 Percut Sei Tuan.

### 1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pemanfaatan fasilitas disekolah yang kurang maksimal.
2. Kegiatan pembelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik kurang variatif sehingga siswa kurang aktif dan bersemangat saat proses pembelajaran.
3. Kurangnya pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran
4. Belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* untuk mata pelajaran khususnya pada materi menerapkan K3 sesuai manual standart operasional prosedur dibidang pekerjaan elektromekanik.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian ini lebih terfokus. Penelitian ini difokuskanhanya sampai tahap pengembangan media *Lectora Inspire* mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik materi menerapkan K3 sesuai manual standart operasional prosedur dibidang pekerjaan elektromekanik di kelas X TIPTL SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Penilaian kelayakan dilakukan oleh Ahli Media dan Ahli Materi.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah dan batasan masalah yang dipaparkan di atas maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* untuk mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik ?
2. Bagaimana hasil pengembangan serta kelayakan media dan materi pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik ?

#### 1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Adapun tujuan pengembangan produk sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik untuk peserta didik kelas X TIPTL di SMKN 1 Percut Sei Tuan.
2. Menghasilkan dan mengetahui kelayakan media dan materi pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik untuk peserta didik kelas X TIPTL di SMKN 1 Percut Sei Tuan.

#### 1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Melalui penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik Kelas X TIPTL SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan” maka terdapat beberapa manfaat yang dapat diambil secara teoritis dan secara praktis.

### 1.6.1. 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.

### 1.6.2. Secara Praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

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

#### b. Bagi Guru

Media pembelajaran *Lectora Inspire* diharapkan dapat menambah wawasan baru dan menjadi alternatif dalam penggunaan media pembelajaran untuk mengajar yang dapat memberikan hasil yang efektif dan optimal.

#### c. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan bahan atau literatur/model desain media pembelajaran yang praktis dan menarik dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterampilan sehingga dapat melatih kemandirian peserta didik dalam belajar.

### 1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *Lectora Inspire* dalam bentuk aplikasi *windows executable (.exe)*. media ini berfungsi untuk membantu siswa dalam belajar Pekerjaan Dasar Elektromekanik tentang menerapkan K3 sesuai manual standart operasional prosedur dibidang pekerjaan elektromekanik dalam kurikulum 2013 di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Isi dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan antara lain :

1. Media pembelajaran *Lectora Inspire* dikemas dalam bentuk *soft copy.exe*.
2. Media pembelajaran ini mudah digunakan oleh guru dan mudah diinstal.
3. Media pembelajaran ini disusun untuk membuat inovasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan ajar yang dapat digunakan untuk mengajar di kelas.
4. Gambar dan video merupakan salah satu upaya pendukung untuk memperjelas materi yang akan disampaikan pada peserta didik.
5. Soal interaktif terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Untuk memulai pengerjaan soal, peserta didik diharuskan menekan tombol "*Next*". Waktu pengerjaan soal atau *timer* akan langsung berjalan setelah menekan tombol "*Next*". Waktu yang diberikan untuk mengerjakan soal adalah 20 menit.
6. Susunan media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* terdiri dari menu ; 1). Cover, 2). Menu petunjuk, 3). Menu kompetensi, 4). Menu materi, 5). Menu video, 6). Menu latihan, 7). Menu pustaka, dan 8). Menu profil.



7. Media pembelajaran ini memperdalam pada aspek kognitif.

### 1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan memiliki arti penting dalam dunia pendidikan terutama untuk menghasilkan produk yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran. Beberapa alasan mengapa perlu dilakukan penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik kelas X pada sub pokok bahasan “menerapkan K3 sesuai manual standar operasional di bidang pekerjaan elektromekanik” ini dapat menjadi media belajar bagi peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan mereka terkait penerapan K3 di sekitar mereka maupun di industri.
2. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik karena menggunakan media yang design lebih menarik dan mungkin masih baru bagi beberapa kalangan peserta didik.
3. Bagi pendidik, penelitian ini memberikan alternatif pemilihan media pembelajaran.

### 1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki asumsi dan keterbatasan. Asumsi dan keterbatasan yang terdapat dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut :

### 1.9.1. Asumsi

Beberapa asumsi penelitian pengembangan ini meliputi :

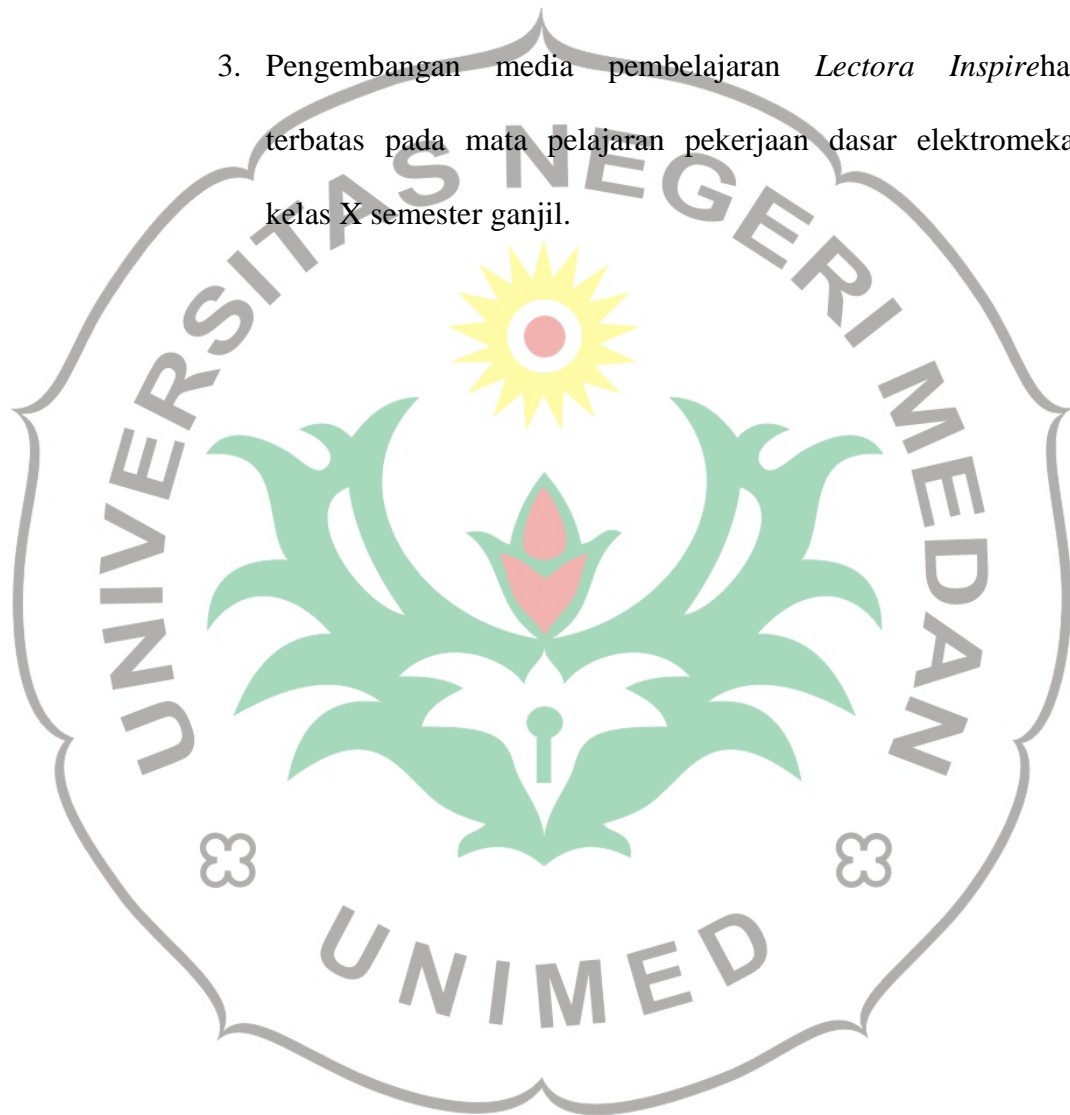
1. Pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik menggunakan model ADDIE ini telah tervalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran.
2. Pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik menggunakan model ADDIE ini hanya sampai pada tahap ke-3 yaitu tahap *Development* (Pengembangan) dikarenakan pandemi Covid-19.
3. Pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik menggunakan model ADDIE ini dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta pengambilan makna dari belajar pekerjaan dasar elektromekanik.

### 1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* ini meliputi :

1. Mengharuskan pemakaian komputer dalam penggunaannya.
2. Pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* hanya terbatas pada materi KD 3.1 dan lebih terfokus pada penerapan K3 dalam pekerjaan elektromekanik.

3. Pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* hanya terbatas pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik kelas X semester ganjil.



THE *Character Building*  
UNIVERSITY