

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran yang baik adalah harapan semua elemen yang terlibat dalam pendidikan di lingkungan sekolah. Elemen yang dimaksud mulai dari guru dan siswa serta adanya interaksi yang dilakukan karena akan berkontribusi pada peningkatan sumber daya manusia. Dalam proses pembelajaran tentunya membutuhkan unsur-unsur pembelajaran yang salah satunya adalah media pembelajaran. Proses pembelajaran membutuhkan media sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dalam rangka merangsang peserta didik agar aktif dalam belajar. Sebagaimana yang tertulis di dalam Undang-Undang Dasar Negara Nomor 20 pasal 1 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu (1) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Salah satu instansi yang bergerak di bidang pendidikan adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan merupakan jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan potensi siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu (Peraturan Pemerintah nomor 29 tahun 1990). Tujuan pendidikan menengah kejuruan menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003, terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus.

Tujuan khusus dari pendidikan menengah kejuruan yaitu: 1) menyiapkan peserta didik agar menjadi produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang tersedia sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dikuasainya; 2) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir yang ulet dan gigih dan mampu berkompentensi, menyesuaikan diri di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya; 3) mempersiapkan peserta didik dengan ilmu pengetahuan teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan 4) mempersiapkan peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

SMK Swasta PAB 1 Helvetia merupakan sekolah yang mempersiapkan siswanya agar siap di dunia kerja di bidangnya masing-masing. Salah satu program keahlian yang ada di sekolah ini adalah mata pelajaran Gambar Teknik Mesin. Mata pelajaran Gambar Teknik merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang diajarkan di kelas X Teknik Mesin di SMK Swasta PAB 1 Helvetia. Mata pelajaran Menggambar Teknik terdiri atas beberapa kompetensi dasar, salah satunya adalah Mengintegrasikan Persyaratan Gambar Proyeksi Piktorial (3D) Berdasarkan Aturan Gambar Proyeksi.

Berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 1 Desember 2020, penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Teknik kelas X SMK Swasta PAB 1 Helvetia masih sangat minim, yang mana guru hanya menggunakan buku pelajaran dan papan tulis dalam mengajar di

kelas. Guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis komputer dan belum bisa membuat media pembelajaran interaktif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran, hal ini bertujuan agar proses pembelajaran tidak membosankan bagi para siswa. Karena dengan pemberian perlakuan melalui media pembelajaran, penyampaian materi pembelajaran oleh guru diharapkan dapat memberikan rangsangan kepada siswa untuk lebih antusias dalam belajar. Sebab pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien serta dapat membantu pemahaman siswa dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya sebuah perubahan metode pada proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong siswa lebih aktif dan komunikatif dalam proses belajar. Salah satu metode yang perlu diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran harus dikemas secara menarik dan menyenangkan agar dapat menarik perhatian siswa untuk terus belajar. Media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu salah satunya

pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*

Media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan dan praktis. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* mempunyai keunggulan antara lain biaya yang lebih murah, mendukung konten multimedia (Trisna, 2018). Media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini tidak memerlukan akses internet secara terus menerus dalam

penggunaannya, karena media yang dihasilkan berupa *output* yang dapat dibuka dan disimpan pada perangkat komputer yang dimiliki guru ataupun siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini dibuat semenarik mungkin, agar siswa lebih tertarik dan tidak jenuh untuk belajar Gambar Teknik.

Oleh karena itu, penulis termotivasi untuk meneliti dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada materi pelajaran Gambar Teknik dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Mesin Kelas X Teknik Pemesinan SMK Swasta PAB 1 Helvetia”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan berbagai macam masalah pembelajaran yang terjadi, yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Gambar Teknik masih menggunakan papan tulis dan proses pembelajaran hanya terpusat pada guru sehingga menyebabkan siswa cenderung bosan dan proses pembelajaran dirasa kurang menarik.
2. Belum ada penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Gambar Teknik Mesin.
3. Media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* belum pernah diterapkan pada mata pelajaran Gambar Teknik kelas X di SMK Swasta PAB 1 Helvetia.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah diuraikan di atas, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan pembelajaran. Mengingat keterbatasan penulis dalam hal kemampuan, waktu, materi serta untuk membuat penelitian semakin terarah, maka dibuat pembatasan masalah, masalah dibatasi dengan melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar proyeksi piktorial dan proyeksi orthogonal dan melakukan uji kelayakan media pembelajaran interaktif melalui validasi dari beberapa ahli, di antaranya ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran serta siswa sebagai *user* (pengguna) pada mata pelajaran Gambar Teknik Mesin kelas X Teknik Pemesinan SMK Swasta PAB 1 Helvetia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Gambar Teknik Mesin kelas X Teknik

Pemesinan SMK Swasta PAB 1 Helvetia?

2. Apakah media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran Gambar

Teknik Mesin berdasarkan vlidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran dan siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti. Adapun tujuan dari penelitian tersebut antara lain:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Gambar Teknik Mesin kelas X Teknik Pemesinan SMK PAB 1 Helvetia.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Gambar Teknik Mesin Kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan di SMK Swasta PAB 1 Helvetia.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti
Memberikan tambahan pengetahuan dalam menghasilkan dan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kriteria bahan ajar serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

2. Bagi Siswa
Hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar dengan menggunakan media yang menarik sehingga memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa.

3. Bagi Guru

Memberikan inovasi dalam dalam proses belajar mengajar, sehingga pelaksanaan pembelajaran tidak monoton dan menambah pengetahuan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Media pembelajaran berupa file yang dapat disimpan di DVD, Flashdisk, dan media penyimpanan lainnya.
2. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* memuat konten materi dalam bentuk teks, gambar dan video serta adanya latihan soal untuk siswa.
3. Tampilan yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam menggunakannya.
4. Materi yang terdapat di dalamnya sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.
5. Dapat digunakan pada komputer dengan spesifikasi rendah sehingga memudahkan penggunaannya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif *lectora inspire*, diharapkan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik sehingga dapat mendorong motivasi siswa dalam belajar. Pengembangan ini juga bertujuan supaya guru dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis komputer.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran interaktif *lectora inspire* ini mampu membuat peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran Gambar Teknik Mesin.
- b. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri.
- c. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai bidangnya.
- d. Isi dari angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak atau tidaknya produk untuk digunakan.

Pengembangan ini mempunyai batasan-batasan dalam implementasinya, yaitu sebagai berikut:

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif terbatas yang berisi materi pelajaran Gambar Teknik pada semester genap
- b. Uji validasi dilakukan oleh ahli dan uji coba pada pengguna
- c. Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas X Teknik Pemesinan SMK

Swasta PAB 1 Helvetia.