

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

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, ahklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan bagian terpenting yang tidak bisa dilepaskan dan selalu melekat dalam kehidupan manusia. Pendidikan menjadi aspek utama terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat menciptakan manusia menjadi individu yang bermanfaat baik untuk diri sendiri, bangsa maupun negara. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan sebaik –baiknya agar sesuai dengan tujuan, sehingga kualitas sumber daya manusia (SDM) harus diimbangi dengan meningkatnya kualitas pendidikan.

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilihat dari keberhasilan proses pembelajaran. proses pembelajaran dikatakan berhasil jika telah sesuai dengan standar proses yang telah diatur dalam peraturan pemerintah. proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara iteraktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk mengembangkan kretivitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis pesertadidik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan meningkatkan kegiatan pembelajaran yaitu dengan menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan mengajak siswa untuk melihat hal yang dipelajari lebih konkrit. Menurut Sadiman, dkk(2010:7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan

kepenerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

Beberapa Penelitian dibidang pendidikan juga menyimpulkan bahwa betapa pentingnya media sebagai sarana dalam membantu proses pembelajaran. Beberapa penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran untuk mengetahui dan meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya adalah Penelitian yang dilakukan oleh Irwan RS Tambunan dan Sukarman Purba pada tahun 2016 yang menunjukkan keberhasilan dari media pembelajaran *Lectora inspire* yang efektif dan sangat membantu siswa dalam memahami pelajaran serta guru saat memberikan pengajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Baharuddin di SMK Negeri 2 Tameang pada tahun 2013 menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan ketrampilan guru dalam membuat suatu pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut penulis tertarik untuk menemukan solusi dan mencari media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan membantu guru dalam proses mengajar.

Menggunakan media sebagai sarana penyampaian informasi atau pengetahuan sangat membantu dalam meningkatkan proses pemahaman. Penggunaan Media juga sangat diminati oleh siswa dikarenakan, media dapat membantu apa sebenarnya yang sedang atau yang akan dipelajari. Dengan Pembelajaran melalui media siswa diharapkan mudah mengerti, kreatif dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik, sehingga siswa juga diharapkan menjadi semakin berminat untuk mempelajari suatu pelajaran di sekolah.

Hambatan dalam proses pembelajaran dapat diantisipasi dengan adanya media pembelajaran. media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk mengurangi noise atau gangguan tetapi media pembelajaran juga dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. media pembelajaran berfungsi mengatasi keterbatasan pengalaman siswa dan keterbatasan ruang kelas sehingga memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan. media

pembelajaran sendiri dapat dipakai dalam proses pembelajaran untuk memberikan kejelasan informasi. media pembelajaran juga mampu membantu guru dalam menyamakan persepsi siswa tentang gambaran suatu benda atau lingkungan. oleh sebab itu, para guru dituntut mampu memberikan pembelajaran dengan dukungan media pembelajaran.

Proses pembelajaran dasar listrik dan elektronika dikelas masih bersifat konvensional antara guru dan siswa yaitu dengan metode ceramah, diskusi, dan penugasan. Dengan menggunakan metode tersebut siswa akan cenderung bosan, pasif, dan minat belajar akan menjadi berkurang.

Seorang guru harus mampu memberikan stimulus baru kepada para siswa agar siswa - siswanya dapat memberikan perhatian kepada gurunya. Siswa menganggap belajar adalah sesuatu yang membosankan dan tidak menyenangkan apalagi siswa harus duduk selama berjam-jam. Oleh sebab itu daya serap setiap siswa terhadap kalimat yang guru sampaikan relative kecil, karena tidak semua siswa memiliki perhatian yang sama terhadap gurunya. siswa juga hanya dapat menggunakan indera pendengaran saja apabila proses pembelajaran tanpa adanya media pembelajaran. siswa akan belajar lebih banyak perhatian dan paham dengan materi pembelajaran jika materi yang disampaikan disajikan dengan adanya audi serta visual yang jelas. Dalam mengembangkan potensi seorang siswa harus disertai dengan meningkat moral dan akhlak dari siswa tersebut, sehingga terwujud pendidikan yang berkarakter, disiplin, dan berketerampilan seorang siswa. Seorang guru juga diwajibkan dapat menguasai teknologi yang dapat dikembangkan selama pembelajaran berlangsung, sehingga antar siswa dan guru terjadi interaksi.

Unsur teknologi dalam media pembelajaran di butuhkan agar siswa mampu menghadapi persaingan dunia yang semakin ketat. Hal tersebut menuntut siswa agar lebih kreatif serta mampu belajar secara mandiri. Digunakannya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan lebih menyenangkan tentunya pembelajaran akan benar-benar lebih

bermakna. Salah satu media pembelajaran yang mudah dikembangkan dan mengandung unsur teknologi adalah menggunakan *lectora inspire*.

*Lectora inspire* merupakan *software* yang dirancang sebagai media presentasi dan membuat program media pembelajaran. Hampir seperti *powerpoint* akan tetapi *lectora* lebih memiliki *software* dukungan yang lebih lengkap, antara lain adalah *flypaper*, *camtasia*, *snagit*. Banyak sekali keunggulan yang dimiliki oleh *lectora inspire* sehingga memungkinkan guru membuat media pembelajaran yang menarik serta mudah dibuat dan digunakan. *Lectora* sendiri mampu digunakan sebagai pembuatan *website*, *e-learning interaktif*, presentasi, serta media pembelajaran. Konten yang dikembangkan dengan *software lectora* dapat dipublikasikan dalam berbagai input seperti *HTML*, *single file executable*, *CD-ROM*, standart *e-learning*. Fitur yang dimiliki sangat mendukung dalam pengembangan media pembelajaran *interaktif*.

*Lectora inspire* memiliki beberapa menu yang mempermudah pengguna dalam menciptakan media pembelajaran *interaktif*, diantaranya : (1) memiliki menu untuk menambahkan tombol ke dalam media pembelajaran secara langsung, (2) tersedia menu untuk membuat serta mengolah soal evaluasi, (3) tersedia menu untuk mengolah gambar, video, serta animasi, (4) tersedia *template* yang sangat lengkap sebagai dasar desain pembuatan media pembelajaran. (5) cara penggunaan yang sangat mudah seperti *power point* namun memiliki banyak keunggulan.

SMK Negeri 2 Tebing Tinggi merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berada di kota Tebing Tinggi. SMK Negeri 2 Tebing Tinggi memiliki banyak jurusan salah satunya jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) dengan mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika sangat penting dipelajari karena ini merupakan dasar pengetahuan dari Listrik. Di SMK Negeri 2 Proses pembelajaran yang dilakukan masih dengan metode konvensional yaitu ceramah dan mencatat dari papan

tulis. Sehingga membuat siswa cenderung pasif dan sulit memahami apa yang sedang dipelajari tanpa ada benda nyata atau visual yang jelas yang bisa membuat siswa memahami apa yang sedang mereka pelajari.

Perkembangan teknologi sekarang ini sangat mungkin untuk membuat suatu media pembelajaran yang interaktif yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, menjadi salah satu sumber belajar bagi siswa, dapat menjadi pengganti kurangnya alat disekolah dan fungsi guru sebagai sumber informasi atau pengetahuan bagi siswa, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bebasis *Lectora inspire* Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di TITL SMK Negeri 2 Tebing Tinggi”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka identifikasi masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi guru masih menggunakan metode konvensional atau ceramah pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika.
2. Siswa lebih cenderung pasif saat mengikuti proses pembelajaran karena tidak adanya alat perantara komunikasi yang konkret kepada siswa
3. Kurangnya pemanfaatan alat teknologi dalam menyampaikan informasi selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Rendahnya hasil belajar siswa.

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya masalah yang akan diteliti, perlu adanya pembatasan masalah agar mempermudah penelitian dan memungkinkan tercapainya hasil penelitian yang lebih baik. Oleh karena itu, penulis hanya mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan Media

Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora inspire* Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika dengan mencakup materi teori kelistrikan, pengenalan komponen elektronika, dan penggunaan komponen elektronika.

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

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dirumuskan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah media pembelajaran interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Siswa Kelas X Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik Di SMK Negeri 2 Tebing Tinggi yang dikembangkan Berbasis *Lectora Inspire* layak dan memenuhi syarat.
2. Bagaimanakah Efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Siswa Kelas X Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik Di SMK Negeri 2 Tebing Tinggi

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

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan masalah penelitian ini adalah :

1. Mengetahui apakah media pembelajaran Berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika siswa kelas X jurusan teknik instalasi tenaga listrik di SMK negeri 2 tebing tinggi dapat dikembangkan dan layak untuk media pembelajaran.
2. Menguji efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang diinginkan dengan dua sasaran manfaat, yaitu sebagai berikut :

### 1. Manfaat teoritis

Memperluas keilmuan aplikasi media pembelajaran sebagai khususnya pengembangan dalam bidang media pelajaran kelistrikan.

### 2. Manfaat praktis

a.Membantu siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru mata pelajaran dasar listrik dan elektronika.

b.Memberikan masukan kepada guru disekolah, media yang dapat digunakan sebagai upaya membangkitkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang bervariasi dan tidak membosankan.