

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

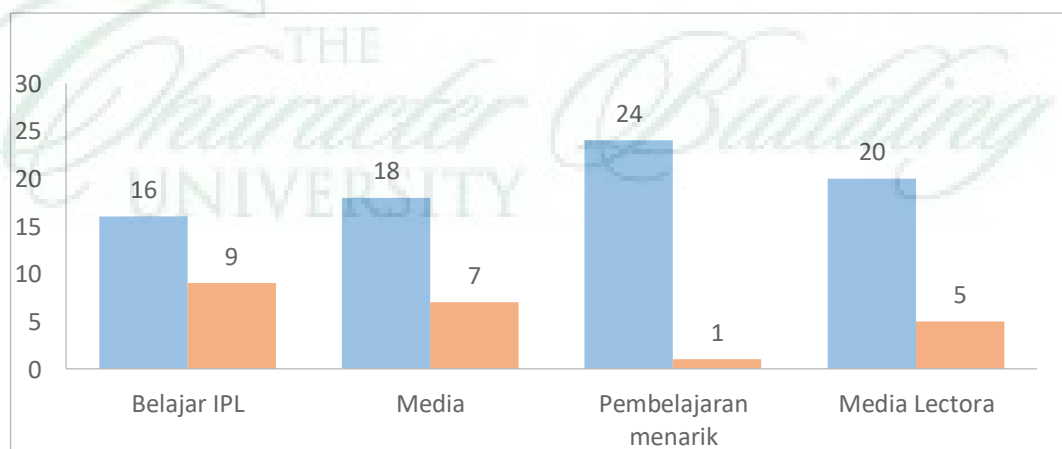
Perkembangan teknologi yang merata dan semakin marak di setiap bidang kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan membuat tenaga pendidik untuk mengikuti laju perkembangan teknologi. Dalam pendidikan abad 21 teknologi sudah menjadi pelengkap utama dalam setiap kegiatan pembelajaran. Inovasi-inovasi baru muncul untuk menunjang kegiatan pembelajaran sebagai dampak dari perkembangan teknologi. Keterampilan menggunakan teknologi membantu lebih cepat mendapatkan informasi serta meningkatkan *life skills* sebagai modal bekerja, dan pendidik dengan mudah mengembangkan bahan belajar.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi pada zaman sekarang ini, Indonesia sebagai negara berkembang dituntut untuk mengikuti arus globalisasi dunia, terbukti sudah diadaptasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia untuk mengembangkan kurikulum baru dan sistem online serta mengembangkan pendidikan menuju Indonesia Kreatif tahun 2045. Adaptasi dilakukan untuk mencapai kesesuaian konsep dengan kapasitas peserta didik dan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikannya.

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan, maka seorang guru bukan hanya mentransferkan ilmunya melalui buku akan tetapi seorang guru dapat menggunakan ICT (*Information Communication and Technology*) dengan alat bantu multimedia

interaktif menggunakan bermacam-macam *software* yang dipadukan dengan bentuk-bentuk media visual seperti video untuk menciptakan serta mengembangkan metode dan materi pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan keefektifan dalam proses pembelajaran sehingga kualitas pendidikan menjadi lebih baik. ICT memiliki kemampuan yang sangat luar biasa untuk menyampaikan informasi. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi kejenuhan peserta didik dalam belajar. Media yang digunakan bukan hanya satu, tetapi lebih dari satu media atau multimedia (teks, grafik, gambar, audio, visual) yang dapat disajikan dalam waktu yang bersamaan. Multimedia pembelajaran memiliki keunggulan dibandingkan media lain, hal ini karena penggabungan seutuhnya teknologi komputer dari multimedia pembelajaran, audio serta video yang dikombinasikan dengan baik sehingga dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap informasi yang disampaikan. Interaktif artinya ada balikan yang diberikan oleh media kepada peserta didik yang memberikan perintah kepada media yang digunakan.

Tabel 3.1 Angket Pra Penelitian



Berdasarkan angket pada pra penelitian diperoleh data dari 25 peserta didik kelas XI TITL di SMK Swasta Dwiwarna Medan bahwa dalam memahami pelajaran Instalasi Penerangan Listrik peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran karena pendidik masih menggunakan media yang sederhana, yakni powerpoint. Berdasarkan angket tanggapan peserta didik yang telah disebarkan kepada 25 peserta didik, sejumlah 16 peserta didik berpendapat sumber belajar yang digunakan adalah modul pembelajaran tanpa menggunakan media sebanyak 18 peserta didik berpendapat mereka jarang mendapatkan suatu media berupa software, sebanyak 24 peserta didik menyukai pembelajaran dengan tampilan dan isi yang menarik, dan sebanyak 20 peserta didik belum pernah menggunakan media pembelajaran instalasi penerangan listrik dalam bentuk multimedia berupa aplikasi *Lectora Inspire*.

Wawancara pendidik pelajaran IPL (Instalasi Penerangan Listrik) memberikan informasi bahwa dalam proses pembelajaran minat belajar peserta didik pada saat belajar IPL masih kurang. Pendidik menyatakan penggunaan multimedia pembelajaran seperti *power point*, video pembelajaran yang ditampilkan menggunakan LCD didepan kelas sudah digunakan. Namun karena pembelajaran masih berpusat pada pendidik dalam menjelaskan serta keterbatasan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran, peserta terkesan belajar monoton serta jenuh sehingga kurang termotivasi dan konsentrasi. Pendidik juga belum menemukan multimedia interaktif dengan model pembelajaran yang sesuai khususnya pada materi IPL. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran inovatif, baru. Hasil analisis beberapa data tersebut, maka *software* yang

digunakan sebagai media pembelajaran seperti *Lectora Inspire* diperlukan dalam proses pembelajaran.

*Lectora Inspire* merupakan program yang efektif dalam membuat media pembelajaran. *Lectora Inspire* merupakan software pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. *Lectora Inspire* menyediakan template yang siap digunakan untuk memasukkan materi pembelajaran, selain itu di dalam *Library Lectora Inspire* sudah terdapat banyak gambar, animasi, karakter animasi yang dapat kita gunakan secara langsung dan dapat digunakan untuk menggabungkan flash, merekam video, menggabungkan gambar, dan *screen capture*.

Telah dilakukan penelitian-penelitian sebelumnya terkait multimedia pembelajaran interaktif *lectora Inspire*. A. Puri Laksani, I G. Ratnaya, dan I P. Suka Arsa dalam hasil pengembangannya berupa media pembelajaran interaktif teknik listrik dan elektronika berbasis *lectora inspire* 17. Angga Kurniawan dan Yudha Anggana Agung dalam penelitiannya tentang pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* pada mata pelajaran teknik elektronika dasar. Benny Santho Yosep dalam penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dalam pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik. Penelitian yang dilakukan oleh Maria Veronika Simanjuntak yang meneliti pengembangan multimedia berbasis adobe flash CS3 untuk pembelajaran instalasi penerangan listrik.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti menganggap perlu dilakukan penelitian berbasis *Lectora Inspire* pembelajaran sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Di SMK Swasta Dwiwarna Medan”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, terdapat beberapa masalah yang muncul, diantaranya yaitu:

1. Kurangnya penggunaan dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang inovatif dan menarik.
2. Diperlukan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif secara menarik dan efektif seperti *Lectora Inspire*.
3. Adanya tuntutan pembaharuan guna kemajuan dalam bidang pendidikan khususnya dalam penggunaan multimedia pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Peneliti membatasi pengembangan multimedia interaktif pada pelajaran Instalasi Penerangan Listrik dikembangkan dengan *Lectora Inspire* yang berupa teks, gambar, dan video. Penelitian pengembangan ini dikembangkan sampai tahap kelima yaitu revisi desain.
2. Kompetensi Dasar yang digunakan adalah KD 3.1 dan KD 4.1.

3. Pengujian produk yang dibuat hanya meliputi pengujian produk berupa kelayakan multimedia pembelajaran.
4. Konten media berisi ranah kognitif peserta didik

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

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, penulis mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahap pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*?
2. Apakah multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* layak digunakan pada pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI?

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

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana tahap pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire*.
2. Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Wawasan keilmuan diharapkan bertambah setelah dikembangkannya multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada pelajaran Instalasi Penerangan Listrik kelas XI.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi peneliti

Agar dapat memberikan sebuah pengalaman langsung mengenai pengembangan media berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire pada pelajaran Instalasi Penerangan Listrik kelas XI.

### b. Bagi pendidik mata pelajaran

Mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran menggunakan media berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire pada pelajaran Instalasi Penerangan Listrik kelas XI.

### c. Bagi Peserta Didik

Mempermudah proses pembelajaran dan dapat membantu pemahaman mengenai pelajaran Instalasi Penerangan Listrik.