

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 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, 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 terciptakan manusia menjadi individu yang bermanfaat baik untuk diri sendiri, bangsa dan 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 standart proses yang telah diatur dalam peraturan pemerintah. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk mengembangkan kretivitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

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 dalam (Hidayati & Susanti, 2013) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

Menggunakan media sebagai sarana penyampaian informasi atau pengetahuan sangat membantu dalam meningkatkan proses pemahaman, penguunaan. 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 disekolah.

Hambatan dalam proses pembelajaran dapat di antisipasi dengan adanya media. 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 berintraksi 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.

Dari observasi dan wawancara di sekolah proses pembelajaran sistem engine kendaraan ringan ini masih menggunakan metode ceramah, diskusi dan

penugasan. Dengan menggunakan metode tersebut siswa akan cenderung pasif dan bosan dalam proses pembelajaran, belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis android.

Seorang guru harus mampu memberikan stimulus baru kepada para siswa agar siswa-siswanya dapat memberikan perhatian kepada gurunya. Siswa menganggap belajar adalah suatu 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, kaarena tidak semua siswa memiliki perhatian yang sama terhadap gurunya. Siswa juga haya dapat menggunakan indera pendengaran saja apabila proses pembelajaran tanpa adanya media pembelajaran. Siswa akan belajar lebih banyak perhatiin dan paham dengan materi pembelajaran jika materi yang disampaikan dengan adanya audio serta visual yang jelas.dalam pengembangan potensi seorang siswa harus disertai dengan peningkatan moral dan akhlak dari siswa tersebut, sehingga terwujud pendidikan yang berkarakter, disiplin dan berketerampilan seorang siswa. Seorang guru juga diwajibkan dapat menguasai teknologi yag dapat dikembangkan selama pembelajaran berlangsung, sehingga antar siswa dan guru terjadi interaksi.

Unsur teknologi dalam media pembelajaran dibutuhkam 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 adaah menggunakan *Lectora Inspire*.

Software *Lectora Inspire* adalah alat pengembangan media pembelajaran, dan juga dikenal sebagai perangkat lunak authoring, dikembangkan oleh Perusahaan Trivantis. *Lectora Inspire* adalah aplikasi untuk presentasi sejenis Power Point yang sudah di kenal luas. *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik online maupun offline yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah (Romadhan & Rusimamto, 2015)

Dari hasil analisa di sekolah di dapatkan bahan ajar, soal dan jawaban ujian tahun 2022/2023, dan Modul Ajar perlu ditingkatkan hasilnya, sehubungan dengan itu peneliti mencoba mencari solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

Permasalahan disekolah yang berhubungan dengan pelajaran sistem engine kendaraan ringan perlu ditingkatkan melalui penelitian, dimana data yang diperoleh pada topik-topik tertentu berdasarkan kompetensi meliputi modul ajar.

Dari analisa modul ajar, soal yang buat guru sudah baik dan jawaban siswa sudah banyak yang benar, kemudian dihubungkan dengan kunci jawaban siswa tersebut, dimana dari 35 siswa menjawab soal yang benar hanya 27%.

Hasil dari pengamatan, guru menggunakan media pembelajaran sudah bagus dimana kompetensi yang dijabarkan di modul ajar sudah dibahas dengan cukup lengkap pada bahan ajar dan praktek. Dari hasil obeservasi, beberapa siswa yang nilainya belum mencapai KKM merasa pembahasan materi oleh guru perlu ditingkatkan melalui **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan**

Lectora Inspire Berbasis Android Pada Teori Sistem Engine Kendaraan Ringan".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran pemeliharaan mesin kendaraan ringan ini masih menggunakan metode ceramah, diskusi dan penugasan sehingga membuat siswa cenderung pasif dan bosan.
2. Nilai ujian siswa tergolong rendah sehingga harus di kembangkan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan nilai ujian siswa.
3. Belum adanya media pembelajaran berbasis android yang diterapkan di SMK Negeri 4 Medan.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar peneliti ini terpusat dan terarah untuk menyelesaikan hal hal yang berhubungan dengan permasalahan yang teridentifikasi, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan harus mampu mengatasi permasalahan melalui serangkaian uji.
2. Dalam penelitian ini materi yang digunakan adalah Elemen 5 Sistem Engine Kendaraan Ringan yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka
3. Untuk meningkatkan hasil belajar perlu dikembangkan media pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan hasil belajar.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang di uraikan diatas, maka rumusan masalah yang dapat dirincikan dari ketiga sumber diatas adalah

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Andoid Menggunakan Lectora Inspire Pada Teori Sistem Engine Kendaraan Ringan di Kelas XI TKR SMK Negeri 4 Medan?
2. Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Andorid Menggunakan Lectora Inspire Pada Teori Sistem Engine Kendaraan Ringan di Kelas XI TKR SMK Negeri 4 Medan?
3. Bagaimana Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Lectora Inspire Pada Teori Sistem Engine Kendaraan Ringan Di Kelas XI TKR SMK Negeri 4 Medan?.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang di atas, maka tujuan penelitian antara lain:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Lectora Inspire* di kelas XI TKR SMK Negeri 4 Medan.
2. Mengukur kelayakan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Lectora Inspire* dikelas XI TKR SMK Negeri 4 Medan.
3. Menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Lectora Inspire* di kelas XI TKR SMK Negeri 4 Medan.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, manfaat penelitian dapat dilihat dari beberapa sudut pandang antara lain:

1. Bagi guru, dapat membantu dalam meningkatkan wawasan pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa, dapat dijadikan sebagai sarana dan sumber belajar yang menarik, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.
3. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang baru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis android.
4. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang baru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dan membantu mengatasi permasalahan yang ada.
5. Bagi penelitian lebih lanjut, dapat dijadikan referensi dari penelitian yang dilakukan mengenai media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran dengan aplikasi Lectora Inspire dalam teori sistem engine kendaraan ringan untuk kelas XI TKR yang akan dikemas dalam bentuk aplikasi android. Spesifikasi produk hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan disekolah maupun diluar sekolah yang ditandai bahwa produk yang dihasilkan sudah valid oleh ahli materi, media, desain.
2. Media pembelajaran ini dapat di akses di IOS dan andorid versi 4.4 sampai android 14.
3. Media pembelajaran membuat materi tentang sistem engine kendaraan ringan yang sesuai dengan kompetensi yang terdapat di kurikulum Merdeka

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini peting dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasari oleh kurangnya minat belajar dan rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajran. Adanya media pembelajaran berbasis android ini dapat dijadikan sebagai sarana dan sumber belajar untuk peserta didik megulang materi yang belum dipahami.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan kerbatasan dalam proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis andoid pada mata teori sistem engine kendaraan ringan ini adalah sebagai berikut:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

1. media yang digunakan dapat membantu siswa dalam belajar
2. Peserta didik dapat memanfaatkan *smartphone* agar menjadi lebih bermanfaat
3. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas dan kelayakan media yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran.

1.9.2 Keterbatasan pengembangan.

1. Media pembelajaran ini hanya terbatas yang berisi materi Elemen 5 pada teori sistem engine kendaraan ringan
2. Uji coba penelitian ini hanya dibatasi pada siswa kelas XI TKR SMK Negeri 4 Medan.
3. Uji validasi pada ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran.
4. Media yang dikembangkan hanya dapat dioperasikan siswa yang sudah memiliki *smartphone* dengan sistem operasi *android*