

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era zaman sekarang penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat di perlukan, dapat dilihat dari perkembang teknologi yang semakin canggih, sebab peran teknologi dalam pendidikan sangat penting dan saling berkaitan. Setiap institusi pendidikan perlu menghasilkan lulusan yang berkualitas dan berkompeten dibidangnya masing-masing. Pada era globalisasi, pendidikan mempunyai peranan penting, yaitu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan kompeten.

Setiap siswa lulusan SMK dituntut untuk mempunyai suatu keahlian yang siap dalam dunia kerja, karena dalam dunia SMK telah melaksanakan program Pendidikan Sistem Ganda (PSG) yaitu dengan melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) agar setiap siswa lulusan SMK mempunyai pengalaman dalam dunia usaha/industri sebelum terjun secara nyata setelah lulus sekolah, sehingga dapat mengurangi angka pengangguran. Namun, dari data badan pusat statistika diatas, lulusan SMK di Indonesia masih kurang berkualitas/kompeten dalam dunia usaha/industri. Dari perihal tersebut menjaditantang pemerintah dalam mengurangi pengangguran diindonesia terutama pada tamatan SMK, agar nantinya setiap lulusan SMK lebih kompeten, dan banyak terserap di dunia usaha/industri sesuai dengan keahliannya masing-masing.

Pembelajaran di kelas dinyatakan sebagai pembelajaran yang berkualitas bila guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, dan dalam proses pembelajaran didukung dengan media atau bahan ajar yang memotivasi siswa dalam berperan aktif pada proses pembelajaran.

SMK Swasta Dwiwarna Medan merupakan lembaga pendidikan kejuruan yang mengajarkan bidang ilmu kelistrikan, salah satunya adalah jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL). Dalam proses pembelajaran dikelas XI TITL di SMK Swasta Dwiwarna Medan, tepatnya pada mata pelajaran perbaikan peralatan listrik terdapat beberapa permasalahan, diantaranya adalah kurang terlibatnya siswa dalam proses pembelajaran, hal itu dikarenakan kurangnya bahan ajar yang interaktif untuk menuntun siswa lebih mengerti materi pembelajaran, metode belajar yang digunakan dalam proses mengajar juga masih menggunakan metode konvensional atau ceramah, dan proses pembelajaran juga masih belum pernah menggunakan *software lectora inspire*. Dimana pada penggunaan *software lectora inspire* sebagai bahan ajar, mempermudah pengimputan penyampaian materi dari guru kepada siswa dibandingkan pada penggunaan bahan ajar sebelumnya pada mata pelajaran perbaikan peralatan listrik, pengoperasian *software lectora inspire* lebih sederhana dan mudah digunakan oleh guru atau siswa, dan penggunaan *software lectora inspire* juga dapat menciptakan hubungan komunikasi yang aktif antar guru dan siswa. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar yang interaktif dengan berbasis *software lectora inspire* sebagai pendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis *software lectora inspire* pada mata pelajaran perbaikan peralatan listrik menjadi produk utama dalam penelitian ini, pada penelitian ini menggunakan *software* atau aplikasi *lectora inspire*. Dengan menggunakan bahan ajar berbasis *software lectora inspire* dalam proses pembelajaran siswa akan lebih aktif saat belajar karna *software lectora inspire* ini memiliki komponen atau tools yang dapat dirangkai dengan lengkap dalam membuat

bahan ajar pada mata pelajaran perbaikan peralatan listrik lebih interaktif seperti membuat materi perbaikan peralatan listrik lebih terperinci dengan menggabungkan gambar, video, serta animasi ke dalam materi pembelajaran perbaikan peralatan listrik dan setelah itu dapat pula dilaksanakan evaluasi bagi siswa dengan mengerjakan kuis perbaikan peralatan listrik, dalam kuis tersebut siswa dapat mengetahui benar salahnya jawaban siswa tersebut dengan menekan tools perbaikan. Dalam *software lectora inspire* ini juga dapat membuat tools untuk serangkaian cara kerja peralatan listrik dan cara kerjanya, seperti rangkaian pada komponen pemanan dan cara perawatannya sehingga menarik perhatian siswa dan mengajak siswa lebih berinteraksi dalam proses pembelajaran.

Hal ini dapat di katakan berdasarkan hasil wawancara langsung dengan Guru bidang studi Teknik Instalsi Tenaga Listrik di SMK Swasta Dwiwarna Medan, yang dilaksanakan pada tanggal 10 s/d 12 Maret 2022, diperoleh bahwa proses pembelajaran pada kelas perbaikan peralatan listrik tersebut masih kurang memuaskan dengan nilai rata-rata 70 (tujuh puluh) sedangkan standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 75 (tujuh puluh lima), dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 1.1 Data Nilai Mata Pelajaran Perbaikan Peralatan Listrik XI TITL

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
2020/2021	<75	13	44,82 %	D
	75,00 - 79,99	9	31,03 %	C
	80,00 - 89,99	4	13,79 %	B
	90,00 – 100	3	10,34 %	A
Jumlah		29	100	

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu bahan ajar interaktif berbasis *Software lectora inspire*, dengan ini juga dapat mengajak guru untuk dapat menggunakan bahan ajar interaktif menjadi salah satu bukti keseriusan dalam mengajar, serta membuat guru menjadi lebih kreatif dan inovatif. Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah tersebut dan saran dari guru pengampu, diangkat sebuah penelitian untuk skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Software Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Perbaikan Peralatan Listrik pada Kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik Gedung di SMK Swasta Dwiwarna Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar lebih rumit dan sulit untuk dapat diikuti oleh siswa.
2. Metode belajar yang digunakan guru masih menggunakan metode konvensional atau ceramah.
3. Kurangnya bahan ajar yang interaktif untuk menuntun siswa lebih mudah mengerti terhadap materi yang disampaikan guru.
4. Guru belum pernah menerapkan bahan ajar berbasis *software lectora inspire*.
5. Kurangnya hubungan komunikasi yang aktif antar guru dan siswa pada proses pembelajaran

1.3. Pembatasan Masalah

Melihat sangat luasnya hal-hal yang berperanguh dalam proses pengembangan bahan ajar berbasis *software lectora inspire* ini. Maka pembatasan masalah dalam peneliti ini melingkup:

1. Pengembangan bahan ajar interaktif hanya dalam bentuk pembelajaran yang menggunakan *software Lectora Inspire*, pada mata pelajaran perbaikan peralatan listrik di SMK Swasta Dwiwarna Medan.
2. Penelitian hanya dilaksanakan pada mata pelajaran Perbaikan Peralatan Listrik Kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Swasta Dwiwarna Medan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar yang interaktif dengan menggunakan *software Lectora inspire* untuk siswa kelas XI mata pelajaran perbaikan peralatan listrik di Kelas XI TITL di SMK Swasta Dwiwarna Medan?
2. Bagaimana efektifitas dari pengembangan bahan ajar berbasis *software Lectora inspire* sebagai bahan ajar yang interaktif berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi dan siswa?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap bahan ajar berbasis *software lectora inspire* pada mata pelajaran perbaikan peralatan listrik di Kelas XI TITL di SMK Swasta Dwiwarna Medan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan bahan ajar interaktif pada mata pelajaran perbaikan peralatan listrik berbasis *software lectora inspire* pada siswa kelas XI TITL SMK Swasta Dwiwarna Medan.
2. Untuk mengetahui keefektifan bahan ajar berbasis *software lectora inspire* pada mata pelajaran perbaikan peralatan listrik kelas XI TITL SMK Swasta Dwiwarna Medan.
3. Untuk mengetahui respon pengguna terhadap bahan ajar berbasis *software lectora inspire* pada mata pelajaran perbaikan peralatan listrik kelas XI TITL SMK Swasta Dwiwarna Medan.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Dapat menjadi inspirasi dan motivasi untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan motivasi dan menciptakan daya tarik serta rasa senang belajar pada siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat digunakan sebagai bahan pembandingan untuk penelitian yang lebih relevan.

4. Bagi pembaca

Dapat menjadi sebagai bahan acuan atau perbandingan penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran yang diterapkan.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini antara lain :

1. Bahan ajar interaktif dengan memanfaatkan *software lectora inspire* dalam pengembangan pembelajaran.
2. Bahan ajar interaktif yang dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran perbaikan peralatan listrik kelas XI kurikulum operasional sekolah.
3. Tampilan bahan ajar interaktif berbasis *software lectora inspire*, dibuat semenarik mungkin untuk mendorong semangat belajar siswa.
4. Bahan ajar interaktif berbasis *software lectora inspire* dikembangkan sebagai media pendukung pembelajaran siswa.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan bahan ajar berbasis *software* ini di upayakan untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran berbasis *software lectora inspire* ini bertujuan untuk melengkapi pembelajaran yang ada serta memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari kembali materi yang kurang dikuasai diluar jam pelajaran atau dirumah.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan dalam ruang lingkup pada penelitian ini adalah:

1 Asumsi Pengembang

- a. Pengembangan bahan ajar menggunakan *software lectora inspire* dapat mempermudah pengimputan dan penyampian materi oleh guru kepada siswa dibandingkan dengan penggunaan *power point* pada mata pelajaran perbaikan peralatan listrik. Pengoperasian dan penggunaan *software lectora inspire* lebih sederhana dan mudah digunakan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran perbaikan peralatan listrik oleh guru dan siswa.
- b. Penggunaan bahan ajar interaktif berbasis *software lectora inspire* dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru kepada siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran.

2 Keterbatasan Pengembang

- a. Pengembangan *Software lectora inspire* sebagai bahan ajar untuk Kelas XI TITL ini, tergantung pada penyaji materi.
- b. Implementasi produk hanya dilakukan pada siswa SMK Swasta Dwiwarna Medan kelas XI TITL.