

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

“Tantangan terbesar menghadapi revolusi industri 4.0 adalah dalam menciptakan teknologi dan pendekatan baru yang menghubungkan dunia fisik dan digital. Di era ini kolaborasi menjadi sangat penting, terutama dalam proses komersialisasi hasil penelitian yang tepat guna yang dilakukan oleh akademisi yang dapat di aplikasikan dan dipasarkan oleh pembisnis atau industri.”(Aldianto,2018:68).

Sukartono (2019:14) Era revolusi 4.0 akan berdampak pada peran pendidikan khususnya peran pendidikannya. Jika peran pendidik masih mempertahankan sebagai penyampai pengetahuan, maka mereka akan kehilangan peran seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan metode pembelajarannya. Kondisi tersebut harus diatasi dengan menambah kompetensi pendidik yang mendukung pengetahuan untuk eksplorasi dan penciptaan melalui pembelajaran mandiri.

Untuk itu pemerintah telah menetapkan tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang termuat di dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu: mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

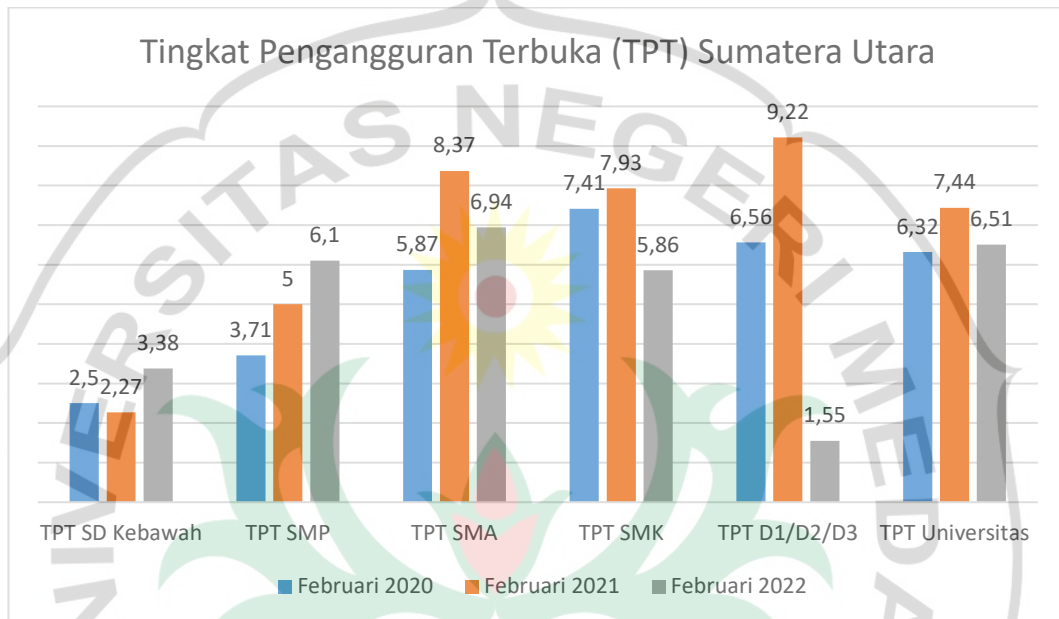
mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kecenderungan proses pembelajaran yang didapati di sekolah-sekolah dominan terhadap pembelajaran yang ekspositori dan kurang dalam membuat media belajar yang kreatif yang diterapkan guru. Komponen yang mempengaruhi kualitas pendidikan diantaranya adalah guru, siswa, materi belajar, sumber belajar, media, sarana dan prasarana serta proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut dapat berhubungan dengan kepercayaan diri siswa dilingkungan sekolah, baik dalam menjalin hubungan dengan teman sebaya, maupun dengan guru di sekolah. Selain itu faktor motivasi juga memberikan kontribusi dalam mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Belum lagi masalah ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan potensi diri sehingga motivasi untuk belajar akan lebih terbangun, dengan artian siswa dapat menemukan apa yang dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs.(Wikipedia Indonesia). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga tingkat satuan pendidikan yang berperan menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas dan kompeten di bidangnya. Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas ialah tenaga kerja siap

pakai, yakni tenaga kerja yang menunjukkan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan yang tinggi diikuti dengan moral, etika, dan karakter diri yang baik. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMK Negeri 1 Lubuk Pakampada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik adalah 75. Nilai KKM ini diberlakukan berdasarkan pertimbangan mengenai target lulusnya bahwa lulusan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam harus mampu bersaing di dunia kerja ataupun di universitas ternama. Pada kenyataannya, hasil belajar siswa secara umum masih berada dibawah nilai KKM.

Sumatera Utara merupakan provinsi yang memiliki Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terbanyak nomor tujuh setelah Jawa Barat, Kep. Riau, DKI Jakarta, Sumatera Barat, Aceh dan Jawa Tengah, yaitu dengan jumlah 974 yang terdiri dari 269 SMK Negeri dan 705 Swasta. Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik (BPS) Sumatera Utara yang tertulis dalam “Keadaan Ketenagakerjaan Sumatera Utara Februari 2022” mengenai Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) didapati data sebagai berikut:



Gambar 1.1 Grafik Tingkat Pengangguran Terbuka Menurut Tingkat Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan

Fakta ini tentu saling bertolak belakang dengan tujuan kurikulum 2013, sehingga hal ini perlu dikaji dan diteliti dimana letak kesalahannya.

SMK Negeri 1 Lubuk Pakam merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang bergerak di bidang Teknologi dan Rekayasa (*Engineering Technology*) yang menerapkan kurikulum 2013 dalam proses pembelajarannya dan sekaligus tempat dimana penelitian ini dilakukan.

Instalasi Motor Listrik merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diikuti siswa kelas XI jurusan Teknik Instalasi Listrik. Pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik mengacu pada kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013. Secara umum tujuan yang tertulis pada kurikulum 2013 untuk mata pelajaran Instalasi Motor Listrik adalah selain

daripada kemampuan dalam aspek keterampilan (praktikum), siswa juga di tuntut untuk menguasai pelajaran secara teoritis.

Drs. Syarif Muda, salah satu guru mata pelajaran Instalasi Motor Listrik di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam, mengatakan bahwa masih ada beberapa kekurangan siswa yang perlu dievaluasi, diantaranya adalah kurangnya perhatian siswa ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, kurangnya kemampuan siswa dalam menangkap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena pembelajaran hanya menggunakan buku yang diberikan dari sekolah, menggunakan power point dalam penyampaian materi dan modul di gunakan ketika melakukan praktek. Hal ini disebabkan karena siswa merasa jenuh dan bosan ketika guru memberikan materi pembelajaran, karena pada kenyataannya siswa cenderung lebih senang dan antusias ketika melaksanakan praktikum. Berdasarkan informasi tersebut, fakta menunjukkan pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik belum sesuai dengan tujuan kurikulum 2013, maka dari itu diperlukan sebuah media untuk menyajikan materi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Proses pembelajaran akan efektif dan efisien, jika guru berupaya membantu siswa agar bisa belajar dan mengembangkan segala potensi dalam dirinya. Majid (2016, h.4) menyatakan bahwa pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai strategi, metode dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram untuk siswa dapat belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Media

pembelajaran termasuk dalam sumber belajar yang dapat membantu proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, agar siswa dapat menyerap materi belajar dengan baik dan kegiatan belajar menjadi lebih efektif.

Arsyad (2017, h.4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Variasi bentuk media pembelajaran semakin berkembang dari waktu ke waktu, mulai dari media audio, visual, audio visual, dan multimedia. Media pembelajaran berbasis multimedia cenderung lebih interaktif, karena gabungan dari media teks, gambar, video, dan animasi dalam satu program berbasis komputer.

Teknologi saat ini sudah membuka banyak peluang di berbagai bidang kehidupan terutama di bidang pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Information Communication Technology* (ICT) adalah suatu media yang dapat memudahkan dalam memproses, memanipulasi, mengelola serta memindahkan informasi yang dibutuhkan (Rahim M. Yusuf, 2011). “Dalam dunia pendidikan penggunaan ICT semakin diminati, berbagai teknologi dan aplikasi pendukung telah banyak dikembangkan” (Shalikhah, 2016).

Menurut Mahmudah dkk, (2018) *Lectora inspire* adalah *software* pengembangan pembelajaran secara *elektronik (e-learning)* yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan. Hal ini dikarenakan *Lectora inspire* tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang sulit. *Lectora inspire*

memiliki latar belakang yang sudah lazim serta sudah mengenal ataupun menguasai *Microsoft Office*. *Lectora inspire* adalah salah satu aplikasi berbasis ICT yang dapat digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif. *Lectora Inspire* merupakan sebuah *software authoring tools* atau alat pengembangan pembelajaran elektronik yang dikembangkan oleh *Travantis Corp* yang menggabungkan beberapa unsur seperti teks, gambar, suara, video menjadi sebuah media pembelajaran yang interaktif

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbantu *Lectora inspire* oleh Nursidik, H dkk (2018) untuk tingkat SMP dinyatakan layak oleh ahli materi dan media, ditinjau dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran dengan kriteria “Baik”. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Yoto dkk (2015) mengenai multimedia interaktif berbantu *Lectora inspire* untuk SMA dinyatakan sangat valid melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan dan reviu ahli. Penelitian oleh Prasetyo S (2015) Pengembangan media *lectora inspire* untuk tingkat Madrasah Ibtidaiyah”, hasil penilaian *reviewer* kualitas produk *lectora inspire* mendapatkan kriteria sangat baik. Penelitian oleh Wijaya, Anggi Hadi dkk. (2014) Pengaruh aplikasi *Lectora Inspire* mata diklat SOD terhadap hasil belajar siswa kelas X Jurusan Teknik Komputersiswa memperoleh rata-rata 81,14.

Beberapa penelitian terdahulu mengenai penggunaan *Lectora Inspire* untuk mendapatkan hasil yang signifikan baik dari penggunaan maupun revidi ahli, tetapi apakah penggunaan *Lectora Inspire* untuk SMK Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik terkhususnya pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik akan mendapatkan hasil yang sama seperti penelitian diatas. Untuk membuktikannya, maka penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Kelas XI TITL di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru masih berpedoman pada satu buku yang diberikan dari sekolah.
2. Guru masih menggunakan media pembelajaran powerpoint.
3. Guru masih menggunakan modul sebagai alat pembelajaran ketika melakukan praktek.
4. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik.
5. Penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran Instalasi Motor Listrik masih terbatas.
6. Diperlukan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

1.3 Pembatasan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini perlu dibatasi agar masalah yang dibahas dapat lebih fokus dan tidak terlalu luas. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam pada kompetensi dasar memahami prinsip kerja komponen pengendali motor listrik dan menerapkan instalasi motor listrik berbagai kendali pada indikator mengidentifikasi instalasi motor listrik dengan kendali semi otomatis. Penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap *Develop* (pengembangan), tidak sampai tahap *Disseminate* (penyebaran).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut, yaitu:

1. Bagaimanamembuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire* untuk mata pelajaran Instalasi Motor Listrik kelas XI TITL diSMK Negeri 1 Lubuk Pakam?
2. Bagaimana tingkat kevalidan Media Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan ?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pembuatan media pembelajaran interaktif dengan *Lectora Inspire* untuk mata pelajaran Instalasi Motor Listrik kelas XI TITL di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.
2. Mengetahui tingkat kevalidan Media Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan.

1.6 Manfaat Penelitian

Selain dari tujuan utama yang hendak dicapai dalam suatu penelitian, juga terdapat manfaat sebagai dampak tercapainya tujuan penelitian tersebut. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan menambah pengetahuan tentang pengembangan media ajar khususnya media pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran kepada guru untuk memberikan alternatif dalam memilih ataupun membuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

2. Secara Praktis

a. Bagi peserta didik

Media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dan mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran.

b. Bagi guru

Media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* diharapkan dapat menambah wawasan baru dan menjadi alternatif dalam penggunaan media pembelajaran untuk mengajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* yang dikembangkan dapat menjadi pengayaan *E-Learning* SMK Negeri 1 Lubuk Pakam sebagai bentuk fasilitas sekolah yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.