

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan sebuah proses yang akan selalu dilalui oleh seluruh manusia dalam setiap fase kehidupan. Melalui pendidikan, seseorang manusia mampu memiliki pengetahuan, keterampilan dan pemikiran yang lebih maju. Dengan adanya pendidikan seorang manusia diharapkan mampu menyelesaikan berbagai masalah yang akan dihadapinya di dalam hidupnya. Pendidikan juga dibutuhkan dalam membentuk karakter manusia yang baik, sehingga memiliki pendidikan yang baik merupakan kebutuhan yang sangat penting pada masa ini.

Seiring perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, cenderung akan mempengaruhi segenap kehidupan sosial, ekonomi, politik, budaya, serta pendidikan dan pelatihan. Dalam bidang pendidikan, inovasi adalah hal yang mutlak dilakukan, karena tanpa inovasi akan terjadi ketertinggalan pada dunia pendidikan kemudian akan berimbas pada elemen-elemen kehidupan yang lain seperti politik, ekonomi, sosial dan lain-lain. Suatu perubahan, termasuk perubahan di bidang pendidikan dapat dikatakan sebagai bentuk inovasi apabila perubahan tersebut dilakukan dengan sengaja dan untuk memperbaiki kondisi sebelumnya agar lebih menguntungkan demi meningkatkan kehidupan yang lebih baik.

Oleh sebab itu, inovasi pada dasarnya merupakan ide cemerlang yang memunculkan hal baru seperti praktik-praktik tertentu, produk dari suatu hasil olah pikir dan olah teknologi yang diterapkan melalui tahapan tertentu untuk

memecahkan persoalan yang timbul dan memperbaiki suatu keadaan tertentu atau proses tertentu yang terjadi di masyarakat. Dalam bidang pendidikan misalnya, untuk memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi, telah banyak contoh model-model inovasi dalam berbagai bidang seperti usaha pemerataan pendidikan, peningkatan mutu, peningkatan efektifitas dan efisiensi pendidikan, dan relevansi pendidikan. Dalam dunia pendidikan, metode pembelajaran kini semakin berkembang. Inovasi yang berbentuk metode dapat berdampak pada perbaikan sistem pembelajaran dan meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan.

Dengan demikian, metode baru atau cara baru dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat menjadi suatu upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sementara itu, inovasi dalam teknologi juga perlu diperhatikan mengingat banyak produk dari hasil teknologi dapat dipergunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, seperti penggunaannya untuk teknologi pembelajaran, serta pengelolaan informasi pendidikan.

Ditemukan beberapa guru masih menggunakan powerpoint. Suasana ruang teori yang satu gedung dengan praktek menyebabkan proses pembelajaran teori kurang kondusif karena ributnya suara didalam gedung tersebut. Hanya beberapa siswa memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika berlangsung. Setelah melakukan observasi SMK Negeri 2 Medan menerapkan kurikulum 2013. Meskipun sekolah tersebut masih mengembangkan upaya penyerdehanaan dan tematik-integratif.

Hal tersebut berarti proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 dilakukan dengan mengintegrasikan berbagai kompetensi dari beberapa mata pelajaran ke

dalam tema-tema. SMK Negeri 2 Medan merupakan suatu lembaga pendidikan yang mengajarkan bidang ilmu kelistrikan, salah Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL). Metode mengajar digunakan di SMK Negeri 2 Medan masih bersifat ceramah dan menggunakan media mengajar yang digunakan adalah media *power point* yang biasa sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam menguasai materinya.

Berdasarkan wawancara dengan guru produktif mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 2 Medan yaitu Bapak Hermanto Elisa Pakpahan, S.Pd pada tanggal 02 Maret 2020, diperoleh bahwa pada sekolah tersebut kegiatan belajar mengajar masih diajarkan berdasarkan metode ceramah, serta hasil belajar siswa kelas X TITL untuk mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kurang memuaskan dengan nilai rata-rata 65 (enam puluh lima) sedangkan standar KKM yang telah diterapkan oleh pihak sekolah adalah 75 (tujuh puluh lima).

Faktor penghambat keberhasilan siswa yaitu : (1) Metode yang digunakan sampai saat ini masih metode konvensional sehingga membuat minat dan motivasi peserta didik rendah dalam memahami materi yang disampaikan, (2) kurangnya pembelajaran berbasis multimedia sehingga sampai saat ini masih menggunakan modul sebagai pembelajaran yang menyebabkan siswa sulit untuk belajar secara mandiri, (3) kurangnya ketersediaan media yang mendukung untuk menyelenggarakan pembelajaran terpadu seperti buku bacaan dan buku elektronik sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Pada proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 2 Medan, berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh

peneliti bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika tersebut saat ini sudah memakai kurikulum 2013 dan tercantum pada RPP dengan menggunakan *Active Learning*, namun faktanya guru belum secara optimal melaksanakan rencana pembelajaran yang tertuang dalam RPP.

Pada proses pembelajaran, siswa kurang berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar dimana siswa malas untuk membaca buku, berimajinasi, mengantuk dan membuat keributan. Sehingga proses belajar mengajar tidak berjalan dengan baik maka hasil belajar tidak memuaskan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil tes belajar siswa mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75. Berikut daftar nilai observasi sekolah yang diperoleh dari guru bidang studi Dasar Listrik dan Elektronika kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik.

Tabel 1. 1 Perolehan Nilai Hasil Belajar DLE Kelas X Jurusan TITL

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
2016/2017	<75	18	55	D
	75.00-79.99	10	28.44	C
	80.00-89.99	4	10.14	B
	90.00-100	3	6.42	A
Jumlah		35	100	
2017/2018	<75	17	45.44	D
	75.00-79.99	12	34.12	C
	80.00-89.99	5	10.78	B
	90.00-100	2	9.66	A
Jumlah		36	100	

Sumber : SMK Negeri 2 Medan

Berdasarkan tabel 1.1, dapat diketahui bahwa pada siswa memperoleh nilai dibawah KKM yaitu 75, pada tahun ajaran 2016/2017 sebanyak 55% dan pada tahun ajaran 2017/2018 sebanyak 45,44%. Melihat data-data tersebut masih ada beberapa persentase peserta didik yang perlu ditingkatkan. Hal tersebut menjadi bukti bahwa mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika yang diperoleh peserta didik masih banyak dibawah standar KKM dan Media pembelajaran interaktif juga perlu dikembangkan supaya dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa yaitu jika siswa memiliki nilai $\geq 75\%$ pada hasil belajar. Media pembelajaran interaktif yaitu cara siswa memperoleh pengalaman belajar untuk mencapai tujuan.

Media pembelajaran interaktif berkenaan dengan proses pencapaian tujuan sedangkan proses itu sendiri berkaitan dengan bagaimana pengalaman belajar atau isi kurikulum terorganisasikan. Hal tersebut dikarenakan siswa kurang tertarik dan bosan dengan media pembelajaran *powerpoint* yang digunakan oleh guru. Presentasi *powerpoint* yang digunakan untuk menyampaikan materi tentang Dasar Listrik dan Elektronika menampilkan teks dan gambar. Dan *power point* memiliki keterbatasan dan membuat guru yang mengampu mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kesulitan dan rumit dalam mengembangkan secara maksimal aplikasi *powerpoint* guna membuat tampilan presentasi yang lebih menarik.

Aplikasi *powerpoint* tidak memiliki menu yang digunakan untuk : (1) menambahkan tombol secara langsung,(2) membuat soal evaluasi,(3) membuat gambar serta animasi tampilan presentasi, (4) menambahkan template yang lengkap untuk digunakan sebagai dasar desain tampilan presentasi. Berdasarkan

permasalahan yang ada, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran pada Dasar Listrik dan Elektronika yang menggunakan aplikasi *powerpoint* kurang menarik minat dan perhatian siswa. Sedangkan di SMK Negeri 2 Medan tersebut mempunyai potensi, seperti guru dan sekolah sudah memiliki media pembelajaran seperti laptop dan komputer. Tetapi guru masih menggunakan media *powerpoint* dalam media pembelajaran yang memiliki beberapa kekurangan tersebut.

Dari permasalahan itu guru dan sekolah membutuhkan media baru yang bisa membuat guru mudah dan tidak terjadi kesulitan maupun kerumitan dalam menggunakan media pembelajaran agar memberi sensasi menarik bagi siswa dalam suatu pembelajaran. Guru belum mengetahui aplikasi *lectora inspire* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan mudah seperti *powerpoint* serta dengan hasil yang lebih menarik bagi siswa. Aplikasi *lectora inspire* merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Penggunaan alat bantu seperti media pembelajaran berbasis Aplikasi *lectora inspire* pada mata pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika diharapkan dapat membantu untuk menyampaikan materi dikelas sekaligus menarik minat belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran ini juga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar semakin meningkat dan tidak membosankan. Aplikasi *lectora inspire* merupakan program yang efektif dalam membuat media pembelajaran. Aplikasi *lectora inspire* merupakan *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Karena Aplikasi

lectora inspire memiliki antarmuka yang familiar dengan kita yang telah mengenal maupun menguasai *microsoft office*. (Muhammad Mas'ud, 2012:3).

Dengan menggunakan Aplikasi *lectora inspire*, materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar peserta didik. *Lectora inspire* memiliki beberapa menu yang mempermudah pengguna dalam menciptakan media pembelajaran interaktif, diantaranya :

- a. Memiliki menu untuk menambahkan tombol ke dalam media pembelajaran secara langsung,
- b. Tersedia menu untuk mengolah gambar, video, serta animasi,
- c. Tersedia menu untuk membuat serta mengolah soal evaluasi,
- d. Tersedia template yang sangat lengkap sebagai dasar desain pembuatan media pembelajaran.
- e. Cara penggunaan yang sangat mudah seperti *powerpoint* namun memiliki banyak keunggulan.

Peneliti ingin mengembangkan media *lectora inspire* , agar menambah potensi baru dan pengalaman baru dalam media pembelajaran kelas X TITL mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis akan melakukan penelitian untuk proposal dengan judul “ Pengembangan

Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Pada Kelas X TITL SMK Negeri 2 Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berkenaan dengan penelitian ini, yaitu :

- a. Kurangnya semangat belajar siswa pada mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika.
- b. Media pembelajaran yang digunakan guru selama dalam proses belajar mengajar kurang efektif sehingga kurang menimbulkan ketertarikan para siswa untuk belajar.
- c. Guru masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media *powerpoint* guna membuat media pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika yang lebih menarik di SMK Negeri 2 Medan.
- d. Kurangnya media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 2 Medan.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dari latar belakang, identifikasi masalah, maka penulis perlu membatasi masalah dalam penelitian ini adalah

- a. Penelitian hanya dilaksanakan terhadap mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X TITL di SMK Negeri 2 Medan
- b. Pengembangan Media aplikasi *lectora inspire* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif.

- c. Materi yang diteliti hanya pada KD 3.11-3.12 tentang menerapkan pengukuran besaran listrik dengan osiloskop, menerapkan hukum-hukum rangkaian listrik arus bolak-balik pada ranah pengetahuan/teori.
- d. Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini penulis menggunakan *Borg and Gall* dengan metode *Research and Development*.

Penulis juga menggunakan media ini dengan harapan semua siswa menjadi lebih tertarik untuk mempelajari materi dengan dibubuhi media yang menarik, sehingga minat dan respon belajar siswa semakin bertambah baik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X TITL SMK Negeri 2 Medan ?
- b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada mata pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X TITL SMK Negeri 2 Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas, maka tujuan utamanya dalam penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Negeri 2 Medan .
- b. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada mata pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 2 Medan.

1.6 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika dengan pokok bahasan yaitu menerapkan pengukuran besaran listrik dengan osiloskop, menerapkan hukum-hukum rangkaian listrik arus bolak-balik.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini dilengkapi dengan teks, gambar, animasi, video, dan kuis. Media pembelajaran berisikan penjelasan tentang materi Dasar Listrik dan Elektronika serta terdapat soal-soal untuk evaluasi. Spesifikasi minimum media ini *lectora Inspire* adalah

1. *Processor Intel 1.5 GHZ, 1 GB RAM, 900 mb HD*
2. *OS Windows (Xp, Vista, Win 7, Win 8, Win 9, Win 10)*
3. *Flash Player 8.0*
4. *Browser*
5. *Microsoft Dirext X 9*
6. *Microsoft NET Framework 3.5*

1.7 Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian diatas, dapat dirumuskan beberapa manfaat penelitian, yang penulis susun sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan manfaat antara lain :

1. Memberikan dedikasi teori pengembangan media pembelajaran interaktif.
2. Memberikan penerangan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini memberikan manfaat antara lain :

a. Bagi Guru

- 1) Membantu sebagai masukan guna memperbaiki proses pembelajaran dengan menstabilkan media pembelajaran
- 2) Manfaat untuk guru, penelitian ini dapat menjadi motivasi untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

- 1) Manfaat untuk sekolah, hasil penelitian dapat digunakan sebagai *alternative* media pembelajaran.
- 2) Penelitian ini akan memberikan masukan berharga bagi sekolah dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika.

c. Bagi Siswa

Manfaat untuk peserta didik, penelitian ini dapat meningkatkan pengalaman belajar dan sumber belajar peserta didik dalam memahami materi Dasar Listrik dan Elektronika dimana pun peserta didik berada.

Bagi Peneliti

- d. Hasil penelitian ini dapat menambah ilmu untuk membangun media pembelajaran guna sebagai bahan bandingan yang relevan di kemudian hari.