

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang tidak terlepas kaitannya dengan suatu proses belajar. Pendidikan sendiri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik dan peserta didik, yang memiliki tujuan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan serta penambahan wawasan secara luas. Proses kegiatan belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Sebuah institusi pendidikan yang dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang berkualitas akan melahirkan output yang berkualitas pula. Proses pembelajaran yang berkualitas akan mampu mengintegrasikan *multiple intelligence* yang dimiliki peserta didik meliputi kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual. Dengan demikian, jika hanya satu kecerdasan yang ditumbuhkembangkan oleh sebuah institusi pendidikan, maka institusi tersebut hanya memberikan sedikit bekal hidup kepada peserta didiknya. Pendidikan dilaksanakan guna menciptakan individu yang berwawasan luas serta membentuk peradaban bangsa yang bermartabat.

Perkembangan pendidikan saat ini menuntut para guru memiliki kemampuan lebih. Pengelolaan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan akan memudahkan guru bersama dengan siswa melakukan proses kegiatan belajar mengajar secara maksimal, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Oleh karena itu, eksistensi guru bukan hanya sekedar mampu melakukan *transfer of knowledge* kepada peserta didik.

Seorang guru juga dituntut mampu mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, menggairahkan serta memberikan kesan yang mendalam bagi peserta didiknya. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, seyogyanya siswa tidak lagi dipandang sebagai objek pendidikan yang hanya dipandang sebagai botol kosong yang akan diisi dengan seperangkat ilmu pengetahuan. Pada hakikatnya mereka telah memiliki potensi atau fitrah yang dapat dikembangkan sesuai dengan kecerdasan dasarnya. Seorang guru seluas mungkin memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar secara nyata agar mereka mampu berfikir kritis dan berpartisipasi aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber ilmu, karena ilmu telah dapat diperoleh dari berbagai sumber melalui teknologi informasi. Diantaranya faktor pendidik, fasilitas atau sarana dan prasarana, lingkungan belajar, kurikulum yang digunakan. Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk fasilitas sekolah guna meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif akan meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar lebih banyak, mengerti apa yang dipelajari dengan baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dapat mendorong motivasi belajar siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak serta mempertinggi daya serap materi pelajaran.

Hasil dari observasi wawancara dengan guru bidang studi Konstruksi dan Utilitas Gedung yang dilakukan di SMK Negeri 5 Medan didapat bahwa aktivitas belajar siswa yang kurang optimal, sebagian besar siswa mendapat nilai sebatas

KKM (daftar nilai hasil belajar siswa XI DPIB 3) hal ini dikarena penyampaian materi hanya secara tertulis melalui *Google Classrom*, dengan *Google Classroom* tingkat persensi kehadiran siswa masih rendah dan *Google Classrom* belum menjadi media pembelajaran yang menuntun siswa untuk lebih mudah mengerti terhadap materi yang disampaikan, baik secara *online* maupun *offline* sehingga dapat menumbuhkan kemandirian belajar siswa (wawancara dengan guru bidang studi DPIB). Berikut data nilai siswa XI DPIB 3 mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung (KUG) yang diperoleh dari guru bidang studi, hasil dari observasi pada tanggal 26 November 2020:

Tabel 1. Nilai siswa XI DPIB 3 Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung (KUG)

| No | Interval | Jumlah Siswa | Persentasi | Kriteria |
|--------------|----------|--------------|-------------|---------------|
| 1 | 74-79 | 17 | 65,38 % | Rendah |
| 2 | 80-85 | 7 | 26,92 % | Tinggi |
| 3 | 86-91 | 2 | 7,69 % | Sangat Tinggi |
| Total | | 26 | 100% | |

Tuntutan media pembelajaran pada era globalisasi sebenarnya tidak hanya baik dan menarik saja, akan tetapi harus sesuai dengan perkembangan yang pada era globalisasi. Pendidikan pada masa era globalisasi saat ini mengharuskan siswa siap dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat. Perkembangan teknologi yang semakin pesat sebenarnya mampu membantu siswa agar lebih mudah dalam menerima pembelajaran, akan tetapi hal ini kembali lagi ke guru, apakah guru mampu membuat media pembelajaran dalam kelas menjadi lebih menarik disertai dengan unsur teknologi.

Unsur teknologi dalam media pembelajaran di butuhkan agar siswa mampu menghadapi persaingan dunia yang semakin ketat. Hal tersebut menuntut siswa

agar lebih kreatif serta mampu belajar secara mandiri. Digunakan 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 adalah menggunakan *lectora inspire*.

Lectora inspire adalah perangkat lunak *Authoring Tool* untuk pengembangan konten elearning yang dikembangkan oleh *Triviant Corporation*. *Lectora inspire* dapat digunakan untuk membuat kursus pelatihan online, penilaian, presentasi, serta dapat mengkonversi presentasi dari microsoft powerpoint ke dalam konten *e-learning*. *Lectora inspire* sangat mudah untuk digunakan dalam mengembangkan konten Multimedia. Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *Lectora* dapat dipublikasikan ke berbagai format seperti HTML, *Single File Executable*, dan CD-ROM. Konten *Lectora inspire* ini kompatibel dengan standart industri e-learning, seperti SCROM dan AICC. *Lectora inspire* juga kompatibel dengan standar berbasis Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS). *Lectora inspire* memungkinkan pengguna untuk membuat tes dan survei menggunakan kombinasi

benar atau salah, pilihan ganda, pencocokan, *drag* dan *drop*, esai, dan format jawaban singkat.

Lectora inspire software yang dirancang sebagai media presentasi dan membuat program media pembelajaran. Hampir seperti *power point* akan tetapi

Lectora lebih memiliki *software* dukungan yang lebih lengkap antara lain adalah *flypaper*, *camtasia*, *snagit*. *Flypaper* adalah media yang digunakan untuk menggabungkan gambar, video, *flash*, animasi dan lain-lain, yang dapat terintegrasi dengan *lectora inspire*. *Camtasia* adalah media yang digunakan untuk merekam

layar monitor dan juga dapat digunakan untuk mengedit video. *Snagit* adalah media yang digunakan untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu serta dapat dibagikan dalam bentuk file gambar.

Banyak sekali keunggulan yang dimiliki oleh *Lectora inspire* sehingga memungkinkan guru membuat media pembelajaran yang menarik serta mudah dibuat dan digunakan. *Lectora* sendiri mampu digunakan sebagai pembuatan *website*, *e-learning*, presentasi, serta media pembelajaran. Konten yang dikembangkan dengan *software lectora* dapat dipublikasikan dalam berbagai input seperti *HTML*, *single file executable*, *CD-ROM*, standart *e-learning*. Fitur yang dimiliki sangat mendukung dalam pengembangan media pembelajaran.

Lectora inspire memiliki beberapa menu yang mempermudah pengguna sebagai media pembelajaran, diantaranya: (1) memiliki menu untuk menambahkan tombol ke dalam media pembelajaran secara langsung, (2) tersedia menu untuk membuat serta mengolah soal evaluasi, (3) tersedia menu untuk mengolah gambar, video, serta animasi, (4) tersedia *template* yang sangat lengkap sebagai dasar desain pembuatan media pembelajaran. (5) cara penggunaan yang sangat mudah seperti *power point* namun memiliki banyak keunggulan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang baru, mudah serta efisien yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Lectora***

***Inspire* Pada Mata Pelajaran Kontruksi Dan Utilitas Gedung Kelas XI DI SMK Negeri 5 Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Pada umumnya guru hanya menggunakan media *Google Classroom* dalam menyampaikan materi pembelajaran serta tugas-tugas.
2. Kurangnya media pembelajaran yang menuntun siswa untuk lebih mudah mengerti terhadap materi yang disampaikan guru.
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran *lectora inspire* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung.
4. Dengan media pembelajaran yang digunakan saat ini siswa masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan guru.

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan penulis dalam hal waktu, tenaga dan luasnya permasalahan, maka penelitian dibatasi pada lingkup:

1. Media yang dikembangkan adalah media pembelajaran menggunakan *software Lectora Inspire*.
2. Fokus materi yang diteliti adalah mata pelajaran Kontruksi Dan Utilitas Gedung Kelas XI DPIB 3 pada kompetensi dasar yaitu menerapkan dan melaksanakan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja, dan lingkungan.
3. Objek dari penelitian ini adalah mata pelajaran Kontruksi dan Utilitas Gedung Kelas XI DPIB 3. Subjek dari penelitian ini adalah 2 ahli materi, 1 ahli media dan 10 siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 5 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan dan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan program aplikasi *Lectora inspire* untuk siswa SMK Negeri 5 Medan kelas XI DPIB 3?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *Lectora inspire* pada mata pelajaran kontruksi dan utilitas gedung kelas XI pada kompetensi dasar menerapkan dan melaksanakan prosedur keselamatan dan Kesehatan kerja, dan lingkungan?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Lectora inspire* sebagai media pembelajaran yang inovatif berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi dan siswa?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Mengembangkan media pembelajaran kontruksi dan utilitas gedung berbasis aplikasi *Lectora inspire* pada siswa SMK Negeri 5 Medan kelas XI DPIB 3.
2. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *Lectora Inspire* pada mata pelajaran kontruksi dan utilitas gedung kelas XI DPIB 3 pada kompetensi dasar menerapkan dan melaksanakan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja, dan lingkungan.

3. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Lectora inspire* pada siswa SMK Negeri 5 Medan kelas XI DPIB 3.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah sehingga dapat menjadi bahan alternatif media pembelajaran.

2. Bagi Guru

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

3. Bagi Siswa

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

4. Bagi Peneliti

Dapat menjadi pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran yang layak dipakai dalam proses pembelajaran, sekaligus bahan referensi untuk mendapatkan gelar sarjana.

5. Bagi pembaca

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