

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Guru merupakan sumber pesan yang sangat penting, meskipun guru bukan merupakan satu-satunya sumber belajar akan tetapi guru memiliki peranan penting dalam proses penyampaian sebuah pesan kepada siswa-siswanya. Segala ide atau gagasan yang dipikirkan dan disediakan oleh guru disusun dalam bentuk pesan atau *message* berupa materi pembelajaran. Materi pembelajaran ini yang harus disampaikan dengan baik kepada para siswa-siswanya. Akan tetapi dalam proses penyampaian materi terkadang memiliki banyak kendala atau biasa disebut dengan *noise*.

Hambatan dalam proses pembelajaran dapat diantisipasi dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk mengurangi *noise* atau gangguan tetapi media pembelajaran juga dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. Media pembelajaran sendiri dapat digunakan sebagai media komunikasi yang 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 di tuntut untuk mampu memberikan pembelajaran dengan dukungan media pembelajaran yang baik dan menarik.

Tuntutan media pembelajaran pada era globalisasi sebenarnya tidak hanya

baik dan menarik saja, akan tetapi harus sesuai dengan perkembangan yang ada pada era globalisasi. Sebab, pendidikan pada era globalisasi saat ini mengharuskan siswanya siap dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat. Perkembangan teknologi yang semakin pesat sebenarnya mampu membantu siswa-siswa agar lebih mudah dalam menerima pembelajaran, akan tetapi hal ini kembali lagi kepada guru, apakah guru mampu membuat media pembelajaran dalam kelas menjadi lebih menarik disertai dengan unsur teknologi. Unsur teknologi dalam media pembelajaran dibutuhkan agar siswa mampu menghadapi persaingan dunia yang semakin ketat. Hal tersebut menuntut siswa agar lebih kreatif serta mampu belajar secara mandiri. Salah satu media pembelajaran yang mudah dikembangkan dan mengandung unsur teknologi yaitu menggunakan *lectora inspire*.

Lectora inspire merupakan *software* yang dirancang sebagai media presentasi dan membuat program media pembelajaran. Hampir seperti *power point* akan tetapi *lectore inspire* lebih memiliki *software* dukungan yang lebih lengkap, antara lain adalah *flypaper*, *camtasia*, dan *snagit*. Banyak sekali keunggulan yang dimiliki oleh *lectora inspire* sehingga memungkinkan guru membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. *Lectora* sendiri mampu digunakan sebagai pembuatan *website*, *e-learning interaktif*, presentasi, serta media pembelajaran. Konten yang dikembangkan dengan *software lectora inspire* dapat dipublikasikan dalam berbagai input seperti *HTML*, *single file excuatable*, *CD-ROM*, dan *standart learning*.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs (UU Nomor 20 Tahun 2013, Pasal 18 ayat 3). Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu (UU Nomor 20 Tahun 2013 Penjelasan Pasal 15).

Berdasarkan pengamatan pada saat melaksanakan observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan, peneliti menyimpulkan bahwa pada saat pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan media pembelajaran. Lebih lanjut aktivitas siswa dalam pembelajaran relative pasif mendengarkan penjelasan guru. Hal ini berakibat siswa kurang berminat menjalani pembelajaran dan belajarnya relative rendah. Berdasarkan hasil wawancara tersebut guru menyarankan agar membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran

Media pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis audio, media pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot, quora, video pembelajaran, serta

yang lainnya. Maka dari itu peneliti akan menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora Inspire* bermaksud mengembangkan pembelajaran untuk membantu memberi rangsangan dalam proses belajar mengajar kelas XI-A Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan yang ada di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Terdapatnya sarana prasarana yang cukup seperti LCD, Komputer atau laptop serta penunjang lainnya dalam menjalankan media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* ini membuat pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan di sekolah.

Penelitian Pengembangan dalam konteks pendidikan, sampai sekarang telah berkembang berbagai model penelitian dan pengembangan sistem, proses, bahan atau pun perangkat pendidikan (Saryono, LP2-UM). Saryono juga menjabarkan model pengembangan yang populer sampai sekarang ada tujuh model yaitu: Model Kemp (1994), Model sistem Dick dan Carey (1990;2000), Model Smith dan Rangga (1993), Model 4D (1974), Model Borg dan Gall (1983/2003), Model R-D-R, dan Model R2D2.

Desain pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D merupakan model yang telah teruji dengan empiris, dikembangkan oleh Thiagarajan, dan semmel adapun dari model 4D tersebut yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Adapun kelebihan model 4D yaitu dalam menentukan

tujuan pembelajaran khusus akan melibatkan analisis materi dan analisis tugas, sehingga dapat mempermudah dalam menjabarkan tujuan.

Dari penjelasan latar belakang tersebut, penulis terdorong dan termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran dengan mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan Dan Jembatan Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Aktivitas dan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran Konstruksi Jalan Dan Jembatan yang berlangsung di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam masih rendah.
- b. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan sehingga proses pembelajaran terkesan kurang menarik dan monoton.
- c. Belum ada penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Konstruksi Jalan Dan Jembatan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.
- d. Media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* belum pernah diterapkan pada mata pelajaran Konstruksi Jalan Dan Jembatan di SMK Negeri 1

Lubuk Pakam.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang serta identifikasi masalah, maka penelitian ini di batasi di antaranya sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* pada mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan hanya mencakup KD - 3.3 yaitu memahami jenis konstruksi jembatan dan KD - 4.3 yaitu menyajikan berbagai jenis konstruksi jembatan.
- b. Subjek penelitian adalah siswa – siswi kelas XI-A program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan.
- c. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan *Lectora Inspire* dengan Model 4D.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran konstruksi Jalan Dan Jembatan menggunakan *lectora inspire* untuk siswa kelas XI-A Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?
- b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran pada mata pelajaran konstruksi Jalan Dan Jembatan menggunakan *lectora inspire* untuk

siswa kelas XI-A Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Dari uraian rumusan masalah diatas, adapun tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran konstruksi Jalan Dan Jembatan menggunakan *lectora inspire* untuk siswa kelas XI-A Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.
- b. Mengetahui kelayakan media pembelajaran pada mata pelajaran konstruksi Jalan Dan Jembatan menggunakan *lectora inspire* untuk siswa kelas XI-A Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi Peserta Didik

Sebagai sarana untuk terus meningkatkan kemampuan bekerja sama dan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi Jalan Dan Jembatan dengan menggunakan media *Lectora Inspire*.

b. Bagi Tenaga Pendidik

Menambah alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan bervariasi sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik.

c. Bagi Mahasiswa

Menjadi kajian yang dapat digunakan sebagai bahan peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *lectora inspire*.

d. Peneliti

Memberikan pengalaman dan wawasan baru dalam melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan *lectora inspire* yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

- a. Media pembelajaran ini dalam bentuk “Lectora Inspire” yaitu jenis didalamnya berupa audio, video, gambar sehingga siswa dapat memutarinya kembali.
- b. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan materi konstruksi jembatan yang dikemas dalam bentuk file berformat, EXE dan CD yang dapat

dioperasikan dengan menggunakan komputer/leptop.

- c. Media pembelajaran ini berupa file yang dapat disimpan di flashdisk, DVD media dan lainnya.
- d. Media ini dapat menarik perhatian siswa, karena materi disajikan dengan penggabungan dalam bentuk audio visual, gambar, video.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dengan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *lectora inspire* pada mata pelajaran konstruksi Jalan Dan Jembatan kelas XI-A program keahlian desain pemodelan dan informasi bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam, diharapkan produk media pembelajaran yang dihasilkan dapat membantu guru dalam menambah alternatif media pembelajaran yang akan digunakan selama kegiatan belajar mengajar sehingga dapat menarik minat belajar siswa.