

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi dikala ini, kemajuan teknologi dan informasi adalah sesuatu yang umum terjadi di kalangan masyarakat. Kemajuan teknologi serta informasi berpengaruh terhadap segenap dimensi kehidupan baik di bidang politik, ekonomi, sosial, budaya, terlebih di area pendidikan. Pendidikan menjadi tonggak dalam kenaikan martabat manusia di Indonesia sehingga pembelajaran di Indonesia butuh menyertai pertumbuhan zaman agar mampu bersaing dengan bangsa yang lain (Fatkhurrohman & Susilowibowo, 2019).

Melalui supervisi dan pengajaran, pendidikan bertujuan untuk membekali generasi penerus bangsa dengan keterampilan akademik dan non-akademik yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Permasalahan dan keberhasilan dalam pelaksanaannya tidak luput dari perhatian para pendidik. Salah satu tantangan dalam dunia pendidikan adalah pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEKS). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan hasil dari pembaruan yang disusun dengan baik dan dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia. Teknologi informasi dan komunikasi memegang peranan penting dalam perkembangan yang terjadi di bidang Pendidikan (Octavina & Susanti, 2021).

Media pembelajaran dapat disebut sebagai media jika mengandung informasi atau pesan instruksional yang dapat digunakan dalam proses

pembelajaran. Media pembelajaran adalah media untuk menyampaikan pesan yang mengandung maksud serta tujuan dalam pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting bagi peserta didik untuk membantu mereka mendapatkan konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Media yang tepat akan menghasilkan *output* yang memuaskan termasuk dalam hal penyampaian materi untuk hasil yang lebih baik. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran juga akan membawa hasil yang baik. Jadi guru harus memunculkan ide-ide kreatif terkait media pembelajaran (Hasan, 2021).

Dalam Pendidikan, pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru atau pendidik. Dalam kegiatannya terdapat beberapa langkah yaitu penelitian, perancangan, produksi dan pengujian (Nuralan, 2020).

Saat ini penggunaan media pembelajaran dapat digunakan oleh guru dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya komputer/laptop, *smartphone* dan jaringan internet dalam membantu meningkatkan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi adalah suatu alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru didalam kelas. Melalui pembelajaran berbasis teknologi, situasi pembelajaran dapat berlangsung dengan baik untuk memberikan pemahaman spesifik terhadap materi yang dipaparkan (Anwar & Anis, 2020).

Pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dilakukan salah satunya adalah dengan penggunaan media berbantu *software*. Dikutip dari (Aini, Anggoro & Putra, 2018) bahwa pelaksanaan pembelajaran berbantuan *software* yang

merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran penting dalam meningkatkan tingkat pemahaman siswa.

Menurut Purwanti (2019), penggunaan *software* diharapkan dapat mengatasi beberapa masalah seperti efisiensi waktu dalam proses pembelajaran yang berarti dimana siswa tetap belajar materi yang akan dipelajari tanpa kehadiran guru. Menggunakan multimedia berbasis *software*, materi yang disampaikan dapat diberikan lebih lengkap, lebih menarik, dan lebih efisien waktu, serta memungkinkan siswa belajar secara mandiri dalam memahami suatu konsep pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan khususnya pada mata pelajaran prakarya di SMA Negeri 11 Medan, peneliti memperoleh hasil bahwa pembelajaran yang dilakukan disekolah masih menggunakan metode konvensional dengan bahan ajar yang digunakan adalah media buku teks dan jobsheet. Penggunaan media pembelajaran seperti *powerpoint* sudah mulai dilakukan beberapa kali dalam kesempatan pembelajaran akan tetapi masih belum maksimal. Oleh sebab itu, masih banyak siswa yang kurang memahami pembelajaran terutama dalam materi pembuatan kerajinan tangan dari limbah. Sulitnya siswa memahami proses pembuatan kerajinan tangan dari limbah berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa padahal banyak siswa yang serius dalam belajar prakarya. Dapat dilihat dari hasil nilai praktik siswa dalam pembuatan kerajinan tangan dari limbah yang masih belum mencapai KKM yaitu 75. Dari 34 orang siswa terdapat 10 (29,41%) siswa mencapai nilai ketuntasan sedangkan 24 (70,58%) siswa belum

mencapai nilai ketuntasan. Untuk itu diperlukannya media pembelajaran yang cocok dengan berbantu *software* dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar tetap berjalan efektif dan tujuan pembelajaran tercapai.

Pengembangan media berbasis *software* dapat membantu guru dan siswa pada saat melakukan proses pembelajaran. Salah satunya yaitu *software Lectora Inspire*. Penyajian materi menggunakan *Lectora Inspire* secara visualisasi akan lebih menarik dikarenakan dapat memuat gambar, animasi, teks, video dan suara yang dapat membantu siswa memahami pembelajaran dibandingkan dengan penyajian materi dengan metode konvensional.

Dalam jurnalnya Komariah, dkk (2022) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar siswa terutama pada materi karakteristik bahan tekstil.

Hayati (2019) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa penggunaan *software Lectora Inspire* untuk mata pelajaran prakarya terdapat pengaruh yang signifikan dengan hasil uji praktikalitas sebesar 91% dengan kategori sangat praktis. Serta perbedaan hasil *pretest* dengan *posttest* dilihat berdasarkan perolehan hasil t_{hitung} sebesar $5,89 >$ dari t_{tabel} sebesar 2,06.

Dengan demikian, mengikut permasalahan yang ada di SMA Negeri 11 Medan, peneliti berupaya untuk menyelesaikan masalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran baru yang mudah serta *efisien* dan mampu menggugah minat dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran prakarya, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian

dengan menarik judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Prakarya Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Medan**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi, yaitu:

1. Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran oleh guru.
2. Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* hanya dilakukan beberapa kali serta tidak memuat prosedur pembuatan produk didalamnya.
3. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *Lectora Inspire*.
4. Keterbatasan waktu membuat guru kesulitan mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan kerajinan secara berulang-ulang.
5. Siswa banyak yang serius dalam belajar prakarya namun kesulitan memahami prosedur pembuatan, sehingga produk yang dihasilkan belum maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup permasalahan dan banyaknya kendala, pentingnya di beri batasan. Luasnya batasan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Materi yang digunakan pada pengembangan media adalah materi pembuatan kerajinan tangan dengan bahan limbah anorganik berupa botol plastik.
2. Pembuatan produk kerajinan tangan berupa tas tangan (*Hand Bag*).

3. Media yang dikembangkan dalam bentuk halaman-halaman yang menampilkan materi berupa poin-poin bahasan dan gambar (*slide*), serta video tutorial membuat kerajinan di aplikasi *lectora inspire*.
4. Pengembangan media dibuat memakai aplikasi/software *lectora inspire*
5. Pembuat tas berbentuk bulat memakai bahan botol plastik bekas dengan diameter 18 cm dan tinggi tas 9 cm.
6. Pembuatan tas dilapisi dengan limbah tekstil yaitu kain perca batik dan kain perca polos yang dianyam.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran yang menarik menggunakan *lectora inspire* pada mata pelajaran prakarya kelas X di SMA Negeri 11 Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menggunakan *lectora inspire* pada mata pelajaran prakarya kelas X di SMA Negeri 11 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Pengembangan dari penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran yang menarik menggunakan *lectora inspire* pada mata pelajaran prakarya kelas X di SMA Negeri 11 Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan *lectora inspire* pada mata pelajaran prakarya kelas X di SMA Negeri 11 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan referensi untuk peneliti selanjutnya terkait pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *lectora inspire*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Memfasilitasi peserta didik untuk belajar lebih mandiri dalam memahami pembelajaran pembuatan kerajinan dari limbah seperti tas dari botol plastik.

b. Bagi Guru

Membantu guru untuk menyampaikan materi pembuatan kerajinan dari limbah seperti tas dari botol plastik sehingga pembelajaran lebih optimal.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dengan pemanfaatan media *lectora inspire*.

d. Bagi Peneliti

Menumbuhkan kreativitas peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran serta mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan penelitian ini yaitu:

1. Dengan aplikasi *lectora inspire*, materi dibuat sesederhana mungkin namun jelas dengan disertai video, teks, suara, animasi transisi yang memuat tutorial pembuatan kerajinan.
2. Video tutorial yang ditampilkan diaplikasi *lectora inspire* ini berisi materi yaitu alat dan bahan membuat kerajinan tas tangan (*hand bag*) dari limbah botol plastik dan langkah-langkah pembuatan produk tas dari limbah botol plastik.
3. Media pembelajaran menggunakan *lectora inspire* dapat disajikan dengan menggunakan LCD Proyektor dan laptop ketika guru menyampaikan pembelajaran, sedangkan siswa dapat mengakses nya kembali di rumah dengan berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan *smartphone*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan media pembelajaran menggunakan *lectora inspire* dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Produk pengembangan ini dapat dijadikan sumber belajar mandiri bagi peserta didik agar mudah digunakan dalam memahami pembuatan kerajinan dari limbah seperti tas dari botol plastik.
2. Produk pengembangan ini dapat membantuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pembuatan kerajinan dari limbah seperti tas dari botol plastik.

3. Media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai rujukan guru untuk mengembangkan media ajar serupa pada materi pembahasan dan mata pelajaran lainnya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi yang melatarbelakangi penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan materi berdasarkan pada standar kompetensi dasar di SMA Negeri 11 Medan, agar dapat dipakai siswa kelas X.
2. Media *lectora inspire* diasumsikan dapat lebih efektif dalam membantu menyampaikan materi pembuatan kerajinan dari limbah seperti tas dari botol plastik.
3. Media *lectora inspire* diasumsikan dapat membantu peserta didik untuk belajar pembuatan kerajinan dari limbah seperti tas dari botol plastik secara mandiri.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilaksanakan hanya dibatasi pada materi pembuatan kerajinan dari limbah yaitu tas tangan (*hand bag*) dari botol plastik.
2. Uji validitas dilakukan pada validasi ahli materi dan ahli media.
3. Media *lectora inspire* hanya tersedia dalam bentuk file yang dapat dibagi dan di sebarakan melalui *flashdisk*, *bluetooth*, ataupun media *handphone* dan lainnya.