

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu bentuk kegiatan yang penting bagi kehidupan manusia. Dunia pendidikan saat ini telah mengalami perkembangan sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang pesat sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan juga berpengaruh pada materi pembelajaran juga penyampain materi pada proses kegiatan belajar mengajar. Proses kegiatan belajar mengajar merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik yang dilakukan dengan pembelajaran. Kurang maksimalnya proses pembelajaran mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai peserta didik secara maksimal. Banyak faktor yang mempengaruhi tingkat keberhasilan pembelajaran, baik dari peserta didik itu sendiri, maupun faktor lain seperti, pendidik/guru, penggunaan metode dan media pembelajaran.

Menurut Gagne (dalam Suprijono 2013) pendidikan tidak terlepas dari suatu proses belajar, dimana belajar adalah perubahan kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktifitas. Berdasarkan pembukaan UUD 1945, salah satu yang menjadi tujuan dan kewajiban bangsa Indonesia adalah untuk mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara. Untuk mencapai tujuan tersebut banyak hal

dan upaya yang telah dilakukan pemerintah. Salah satunya adalah dengan mendirikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu sub sistem dari Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan kejuruan memiliki peran strategis dalam mendukung secara langsung orientasi pembangunan nasional, khususnya dalam penyiapan tenaga kerja terampil dan terdidik yang dibutuhkan oleh dunia kerja. Pendidikan kejuruan merupakan sistem pendidikan yang menuntut peserta didiknya untuk dapat menguasai kompetensi tertentu sesuai dengan jurusan yang diambil. Mutu lulusan suatu pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan dalam suatu lembaga pendidikan. Sejalan dengan kemajuan teknologi saat ini yang semakin pesat, dunia pendidikan juga perlu mengadakan inovasi atau mengadakan sesuatu yang baru dalam berbagai bidang. Keberhasilan suatu sistem pendidikan itu dapat dilihat dari kualitas seorang guru harus mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan inovasi yang dilakukan saat melakukan proses belajar.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), merupakan sekolah lanjutan setelah Sekolah Menengah Pertama (SMP) bagi siswa siswi yang mempunyai kebutuhan pendidikan dalam bidang keahlian teknik. salah satu program keahlian dalam pendidikan di tingkat SMK adalah Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL). Tujuan teknik instalasi tenaga listrik adalah menciptakan tenaga yang terampil menengah yang diharapkan setelah lulus dapat langsung berkecimpung dalam dunia kerja bagi peserta didik. SMK Negeri 5 Medan adalah lembaga pendidikan yang

mengajarakan bidang ilmu kelistrikan, salah satu matapelajaran yang diajarkan adalah Instalasi Motor Listrik di kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL).

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 5 Medan bahwa proses pembelajaran menggunakan metode ceramah dan praktik. Bahan ajar yang digunakan berupa buku pelajaran yang dimiliki oleh guru dan media yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran berupa papan tulis dan bahan-bahan praktik. Proses belajar mengajar sebenarnya sudah cukup efektif dibagian praktiknya namun kadang menimbulkan kejenuhan saat belajar teori tentang instalasi motor listrik dan kurangnya interaksi antara siswa dengan guru. Faktor ini disebabkan karena kurangnya ketertarikan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Guru juga kurang mengerti dengan penggunaan perkembangan media saat ini. Untuk mengatasi hal tersebut guru memperbanyak jam praktek. Menurut Ibu Martha Pakpakhan, S.T, guru matapelajaran instalasi motor listrik SMK Negeri 5 Medan, hasil belajar pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika sudah mencapai Standar Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan oleh sekolah yaitu 75. Akan tetapi nilai ini total dari nilai praktik dan teori dan kekurangan siswa adalah dibagian teori, ini menandakan kurangnya penguasaan materi oleh siswa pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik.

Langkah pengembangan mutu SMK dijalankan antara lain dengan meningkatkan kualitas SMK. Kualitas pendidikan di sekolah ditentukan oleh berbagai faktor, antara lain: faktor guru, siswa, proses pembelajaran, lingkungan, sarana dan prasarana pembelajaran serta waktu pembelajaran. Faktor-faktor tersebut di dalam pelaksanaannya tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang

lainnya sehingga saling mendukung. Rendahnya mutu pendidikan salah satunya disebabkan proses pembelajaran yang belum efektif. Pembelajaran yang efektif dapat terwujud apabila pembelajaran sesuai sasaran dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat (Agus wedi, 2016).

Melihat faktor keadaan tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Instalasi Motor Listrik di SMK Negeri 5 Medan. Dengan pengembangan media pembelajaran interaktif, diharapkan dapat membantu guru menjelaskan materi pelajaran dan guru memberikan variasi media pembelajaran, sehingga guru tidak bergantung pada buku pelajaran dan papan tulis dalam menyampaikan teori instalasi motor listrik. Siswa sebagai penerima pelajaran, akan lebih mudah dalam menguasai materi yang disampaikan dan lebih menarik perhatian.

Media pembelajaran merupakan sarana sangat penting untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dengan baik, sehingga informasi pelajaran yang diterima dengan mudah dan dipahami peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan dapat memperbesar perhatian peserta didik terhadap informasi yang disampaikan oleh guru. Sekolah merupakan lembaga yang dirancang untuk melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran interaktif akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi siswa mengenai mata pelajaran sistem komputer. Multimedia membawa dampak yang baik bagi pendidik, karena dengan adanya multimedia pendidik berpeluang untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik.

Media pembelajaran berbasis komputer sangat bermanfaat hal itu disebabkan, karena komputer sebagai alat bantu pembelajaran dapat menampilkan berbagai jenis media seperti teks, gambar, animasi, audio maupun video. Salah satu software yang cukup mendukung adalah *Lectora Inspire 17* yang biasa digunakan untuk membuat media pembelajaran berupa gambar, video, audio, animasi dan untuk membangun kebutuhan *e-learning*. Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman lapangan, SMK Negeri 5 Medan memiliki 1 Lab komputer dengan memiliki beberapa komputer yang layak digunakan, potensi ini dapat digunakan untuk penerapan media guna menunjang proses belajar mengajar dalam kelas, sehingga dalam menyampaikan materi siswa lebih mudah memahami sebelum terjun langsung kelapangan.

Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini bermaksud mengkonsep metode pembelajaran yang berbasis media interaktif yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. Penggunaannya ditunjukkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan juga untuk membantu para siswa dalam memahami materi yang diajarkan secara mandiri.

Metode pembelajaran tersebut merupakan metode pembelajaran dengan bantuan komputer. Metode ini diwujudkan melalui pengembangan media pembelajaran instalasi motor listrik menggunakan *software* komputer. Rekayasa ide pembelajaran dilakukan dengan mengemas materi multimedia berupa tulisan, contoh gambar, video, animasi, dan latihan memecahkan soal. Materi

pembelajaran tersebut disajikan dalam suatu kesatuan menggunakan *software Lectora Inspire*.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Instalasi motor listrik belum maksimal dibagian teori.
2. Keterbatasan alokasi waktu untuk menjelaskan isi materi, membuat kurangnya penyampaian pesan isi materi antara guru dan peserta didik.
3. Perbedaan gaya belajar, minat, dan kemampuan siswa yang sulit diatasi oleh guru dalam setiap pertemuan, dan masih banyaknya siswa yang bermain-main saat proses belajar mengajar sedang berlangsung.
4. Kecenderungan untuk menghafal materi tanpa memahami menyebabkan siswa tidak tertarik pada materi yang disampaikan oleh guru dan mengakibatkan hasil belajar siswa menurun.
5. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang efektif dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Instalasi Motor Listrik perlu ditingkatkan melalui pemanfaatan pembelajaran berbasis media Interaktif.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah serta identifikasi masalah masalah tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu dan memudahkan proses belajar mengajar pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik. Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah yaitu:

1. Media yang digunakan dalam pembelajaran Dasar Listrik Elektronika adalah *Lectora Inspire* sebagai alat bantu pembelajaran.
2. Peneliti menggunakan software *Lectora Inspire 17* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran instalasi motor listrik terhadap siswa kelas XI TITL di SMK N 5 Medan.
3. Peneliti hanya membahas tentang bagaimana kelayakan media interaktif.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang dituliskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Perancangan pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik siswa kelas XI SMK Negeri 5 Medan?
2. Apakah media interaktif yang dikembangkan layak digunakan pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik siswa kelas XI SMK Negeri 5 Medan?

## 1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan diadakannya penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui proses rancangan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire 17* dalam pembelajaran Instalasi Motor Listrik.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* yang dirancang agar media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini layak digunakan pada mata pelajaran instalasi motor listrik.

## 1.6 Manfaat Pengembangan produk

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peningkatan mutu pendidikan. Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Untuk Siswa

1. Mempermudah Siswa dalam memahami materi pelajaran Instalasi Motor Listrik berbasis *Lectora Inspire* yang menarik yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar Siswa.
2. Menjadikan Siswa lebih mandiri dalam proses pembelajaran karena materi yang disampaikan melalui media *Lectora inspire* yang dijalankan oleh Siswa itu sendiri.
3. Meningkatkan interaksi antara Guru dan Siswa karena Siswa didorong untuk bertanya langsung kepada guru apabila Siswa mendapat kendala dalam memahami media berbasis *Lectora Inspire*.



### 1.6.2 Untuk Guru

1. Membantu Guru dalam hal menyampaikan materi yang diajarkan serta memahami kemampuan Siswa dalam menerima materi yang diterima karena Guru hanya perlu menjelaskan permasalahan yang dijumpai Siswa dalam materi media tersebut.
2. Dengan adanya media ini diharapkan dapat membantu Guru dalam menjelaskan bahasan materi pelajaran, sehingga dapat memudahkan guru untuk menolong para siswa menerima serta memahami pelajaran yang disampaikan.

### 1.6.3 Untuk Sekolah

1. Memberikan sumbangan pemikiran untuk media pembelajaran pada sekolah dengan memanfaatkan IPTEK pada proses pembelajaran agar tercapai suasana sekolah modern yang memotivasi para guru maupun Siswa untuk menciptakan inovasi-inovasi yang dapat mendorong perkembangan pendidikan di Negara ini.
2. Mampu mengaplikasikan dan mengembangkan pengetahuan dibidang ekstraksi kelistrikan.

### 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Untuk mendesain media tersebut bisa menggunakan *Software Lectora Inspire*. Dengan berbagai fasilitas yang tersedia di dalam aplikasi tersebut memungkinkan para tenaga pengajar untuk membuat suatu media pembelajaran yang tidak membosankan dan lebih menarik. Sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang dibahas. Selain itu dengan digunakannya media

pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* akan menuntut siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media interaktif dilakukan agar bisa mengatasi masalah-masalah yang dihadapi guru dalam pembelajaran. media ini menyajikan materi dengan sebaik mungkin dan disajikan dengan berbagai bentuk, seperti gambar, audio, animasi dan video sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dan membuat minat belajar siswa meningkat. Penggunaan media ini juga membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.. Contoh lain dari penggunaan media pembelajaran berbasis komputer adalah pemanfaatan video animasi tentang Instalasi Motor Listrik pada kotak kontak, dan alat-alat listrik lainnya.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Kehadiran media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini memang tidak akan bisa menggantikan pembelajaran dengan tatap muka dalam kelas. Kehadiran media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire 17* ini ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran yang ada serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari kembali materi yang kurang dikuasai.

Adapun asumsi dan keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:

1. *Software* yang digunakan untuk mengembangkan media adalah *Lectora Inspire 17* yang memiliki kapasitas *file* sebesar 1,2 GB. *Lectora Inspire*

17 bisa dijalankan pada sistem operasi *Windows 7*/lebih (32/64 bit) atau *Mac* (32/64 bit).

2. Hasil produk akan berformat (.exe) dan(.swf) yang bisa dijalankan di komputer/laptop dan bisa disimpan di *flashdisk* atau *Compact Disk* (CD). Agar hasil produk bisa dijalankan, komputer/laptop harus memiliki *software Lectora Inspire 17*.
3. Komputer/laptop yang digunakan memiliki RAM 2 GB/lebih, memiliki sistem operasi *Windows 7*/lebih (32/64 bit) atau *Mac* (32/64 bit).



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY