

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi serta era globalisasi merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi oleh setiap bangsa tak terkecuali oleh bangsa Indonesia. Jika dihadapi dengan persiapan baik dan matang, hal tersebut dapat menjadi sebuah keuntungan. Penduduk Indonesia dapat mengembangkan potensinya sampai ke mancanegara serta dapat mensejahterakan masyarakat Indonesia karena banyaknya peluang usaha yang akan tercipta. Di sisi lain, jika tidak siap menghadapi kemajuan teknologi dan era globalisasi maka penduduk Indonesia hanya akan menjadi masyarakat yang pasif serta konsumtif.

Untuk mensikapi hal di atas, diperlukan beberapa faktor sebagai landasan masyarakat Indonesia guna memperkuat daya saing. Diantaranya SDA (Sumber Daya Alam), SDM (Sumber Daya Manusia), sarana dan prasarana serta kebijakan pemerintah yang mendukung warga negara Indonesia. Dalam hal ini SDM merupakan faktor yang paling penting dan utama dikarenakan SDM yang nantinya akan mengelola semua faktor yang lain agar mempunyai nilai jual yang maksimal.

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam mempengaruhi kualitas dari SDM. Pendidikan dilaksanakan guna menciptakan individu yang berwawasan luas serta membentuk peradaban bangsa yang bermartabat. Hal tersebut dapat kita tinjau dalam Undang-Undang No. 20 Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu :

“Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Keberhasilan suatu sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan harus didukung dengan kemajuan standar pendidikan dan tenaga pendidikan. Hal ini terkait dengan kemampuan guru dalam mendesain suatu proses pembelajaran dimana terjadinya suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang merupakan alat untuk menyampaikan informasi dan ilmu pengetahuan yang menarik dan efisien serta menyenangkan.

Kepentingan masalah yang sering terjadi berkenaan dengan media pembelajaran adalah adanya keterbatasan media dan pemanfaatannya. Keterbatasan media yang sangat kurang menyebabkan para pendidik sulit untuk membangun suatu proses pembelajaran yang menarik dan efektif. Memilih masalah pengembangan media pembelajaran, agar serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada dapat lebih terlihat menarik. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga pengembangan pembelajaran lebih layak dan efektif.

Sementara menurut (Arikunto : 2006) bahwa guru diharapkan sanggup menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas tinggi sehingga mampu menghasilkan prestasi belajar siswa. Fungsi yang dapat di perankan guru dalam

pembelajaran, yakni : (1) sebagai perancang pembelajaran, dimana seorang guru diharapkan mampu merancang pembelajaran agar dapat terlaksana secara efektif dan efisien, (2) pengelola pembelajaran, dimana seorang guru harus mampu mengelola seluruh proses kegiatan pembelajaran dengan menciptakan kondisi belajar yang dinamis dan kondusif, dan (3) evaluator pembelajaran.

Menurut Sudjana dalam (Sumantri 2015 : 304) alasan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar adalah sebagai berikut : (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, (2) Bahan pembelajarannya akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap pembelajaran, (4) Siswa banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan fungsi yang telah diuraikan, maka perlu adanya perbaikan proses pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dan lebih aktif dalam mengikuti pelajaran, sehingga lebih dapat memahaminya dan meningkatkan hasil belajar.

Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan akan membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran bisa lebih menarik dan efektif untuk mendorong siswa lebih mudah dalam memahami konsep-konsep pembelajaran penguasaan instalasi motor listrik.

Terdapat banyak aplikasi untuk mengembangkan konten multimedia interaktif saat ini, diantaranya adalah *Macromedia Flash*, *Power Point*, *LCDS*, serta *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* merupakan alat pengembangan pembelajar elektronik (*elearning*), yang dikembangkan oleh *Triviant's Corporation*. *Lectora* dapat digunakan untuk membuat kursus pelatihan online, penilaian, dan presentasi sebuah materi. *Lectora* merupakan aplikasi pengembang yang simpel, sehingga memungkinkan *non-programmer* dapat mengembangkan konten *elearning* atau multimedia intraktif.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Medan adalah salah satu sekolah bidang keteknikan. Menurut survei yang berhasil di dapatkan dari guru bidang studi bahwasanya hasil evaluasi siswa kelas XI TITL untuk mata pelajaran Instalasi Motor Listrik dianggap kurang baik dengan nilai rata-ratanya 7,5. Sedangkan standar KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah adalah 8,0.

Berdasarkan data yang penulis dapatkan dilapangan Bapak Hermanto, selaku guru bidang studi menyatakan faktor penghambatan keberhasilan siswa yaitu : (1) Sampai saat ini metode pembelajaran yang di laksanakan masih menggunakan metode konvensional. (2) Dikarenakan ruang belajar yang berada pada bengkel praktikum, mengakibatkan konsentrasi siswa menjadi tidak efisien dan sulit untuk memahami pelajaran yang disampaikan. (3) Minimnya pengetahuan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia sehingga sampai sekarang masih menggunakan modul sebagai media pembelajaran yang menyebabkan siswa sulit untuk belajar secara mandiri.

Melihat keadaan tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Aplikasi *Lectora Inspire* merupakan salah satu *software* yang dapat di

kembangkan menjadi media pembelajaran intraktif. *Lectora inspire* dapat digunakan untuk menggabungkan *flash*, merekam video, menggabungkan gambar, dan *screen capture*.

Lectora inspire didesain khusus bagi pemula, sehingga keunggulan dari *lectora inspire* sangat mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran dan dapat membuat materi uji atau *evaluasi*. Para guru yang tidak terlalu mahir mengoperasikan komputer, akan dengan mudah menggunakan aplikasi ini. Dengan menggunakan program aplikasi *Lectora Inspaire* kita dapat menggunakannya dalam menyiapkan bahan ajar bagi siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *Lectora inspire* dapat di publish secara *online* maupun *offline*. Siswa dapat belajar mandiri dengan media pembelajaran tersebut. Evaluasi yang terdapat dalam *lectora inspire*, dapat menampilkan *feed back* yang menunjukkan jawaban benar atau salah dan skor yang bisa diketahui secara langsung. Sehingga memudahkan para guru untuk melakukan penilaian karena sudah otomatis muncul skor atau nilai.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan guru selama dalam proses belajar mengajar kurang efektif sehingga kurang menimbulkan ketertarikan siswa untuk belajar.
2. Guru kesulitan dalam mengembangkan aplikasi yang ada guna membuat media pembelajaran pada materi pelajaran Instalasi Motor Listrik yang lebih menarik di SMK Negeri 2 Medan.

3. Minat belajar siswa yang rendah karena suasana ruang belajar yang sekaligus bengkel dan keterbatasan media pembelajaran yang dirancang di SMK Negeri 2 Medan .

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta keterbatasan penulis, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian hanya dilakukan terhadap Materi Pelajaran Instalasi Motor Listrik Kelas XI di SMK Negeri 2 Medan T.A 2020/2021.
2. Media yang dikembangkan hanya dalam bentuk media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspaire*.
3. Dalam pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspaire* ini penulis menggunakan metode penelitian R & D dan pengembangan model ADDIE.
4. Untuk melihat keefektivitasan media pembelajaran *Lectora Inspaire*, peneliti hanya melihat hasil validasi media dan materi yang di tujukan kepada dosen ahli.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi, dan batasan masalah yang terdapat di atas, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspaire* pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik kelas XI di SMK Negeri 2 Medan ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *aplikasi lectora inspire* pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik kelas XI di SMK Negeri 2 Medan ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain :

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Lectora Inspaire* pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik kelas XI di SMK Negeri 2 Medan.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *aplikasi lectora inspire* pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik kelas XI di SMK Negeri 2 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Lectora Inspaire*.
2. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi pihak SMK.
3. Sebagai referensi bagi program studi Pendidikan Teknik Elektro UNIMED serta sebagai bahan masukan dan rujukan peneliti yang lain dalam melakukan penelitian yang relevan di kemudian hari.
4. Memberi masukan kepada guru di sekolah, media dapat digunakan sebagai upaya membangkitkan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang efektif berbasis aplikasi *Lectora Inspaire*.