

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan teknologi yang semakin cepat dan pesat di era globalisasi merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi oleh setiap bangsa tanpa terkecuali oleh bangsa Indonesia. Maka harus dihadapi dengan persiapan yang baik dan matang, hal tersebut dapat menjadi sebuah keuntungan dan kemajuan. 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 pada era globalisasi maka penduduk Indonesia hanya akan menjadi masyarakat yang pasif serta konsumtif dan tertinggal.

Menyikapi hal tersebut, diperlukannya beberapa faktor sebagai landasan masyarakat Indonesia untuk memperkuat daya saing. Diantaranya Sumber Daya Alam (SDA), Sumber Daya Manusia (SDM), sarana dan prasarana serta kebijakan pemerintah yang mendukung warga negara Indonesia. Persaingan yang terjadi pada era globalisasi ini menumbuhkan kompetisi antar bangsa, sehingga menuntut adanya pengembangan kualitas sumber daya manusia yang nantinya akan mengelola semua faktor yang lain agar mempunyai nilai jual yang maksimal.

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam mempengaruhi kualitas dari Sumber Daya Manusia (SDM). Pendidikan dilaksanakan untuk menciptakan individu yang berwawasan luas serta membentuk peradaban bangsa yang bermartabat. Salah satu upaya untuk membangun sumber daya manusia

(SDM), yaitu dengan menyelenggarakan pendidikan kejuruan atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan memiliki peran untuk mempersiapkan peserta didik agar siap bekerja baik secara mandiri maupun bekerja di industri. Untuk dapat bekerja dan bersaing secara mandiri maupun di industri, lulusan SMK harus memiliki kompetensi yang disyaratkan pada dunia kerja. Untuk mendapatkan keterampilan dan pengetahuan yang baik tentu berawal dari sekolah kejuruan itu sendiri. Proses pembelajaran yang menjadi kunci utama dalam melahirkan lulusan yang berkualitas.

Hal tersebut berarti dalam proses pembelajaran dapat terselenggara secara lancar, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran memiliki banyak faktor yang sangat berpengaruh di dalamnya, diantaranya faktor pendidik, fasilitas atau sarana dan prasarana, lingkungan belajar, kurikulum yang digunakan, input dari peserta didik tersebut sendiri. Fasilitas atau sarana dan prasarana sekolah terwujud dalam berbagai bentuk.

Beberapa hal yang termasuk didalam fasilitas sekolah diantaranya yaitu ruang teori, ruang praktik, perpustakaan, laboratorium, media pembelajaran dan lain - lain. Untuk mencapai tujuan yang maksimal pada proses pembelajaran, maka setiap komponen fasilitas sekolah harus dalam keadaan kondisi yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. 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 minat belajar peserta didik, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak serta mempertinggi daya serap materi pelajaran.

Media pembelajaran dapat dibagi kedalam beberapa kelompok, diantaranya adalah media grafis, media audio, dan media proyeksi. Dewasa ini, media proyeksi terutama media proyeksi gerak sangat berpotensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dikarenakan efektif serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Media proyeksi gerak yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri adalah media pembelajaran interaktif.

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

Berdasarkan hasil observasi dan tinjauan langsung di SMK Negeri 13 Medan didapatkan data bahwa di Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik memiliki fasilitas komputer, *proyektor*, serta ruang teori di dalam bangunan bengkel atau ruang praktek. Metode guru mengajar masih menggunakan metode ceramah dengan sistem ekspositori. Namun penggunaan media pembelajaran masih belum dilakukan dalam proses pembelajaran. Padahal guru sudah memiliki laptop dan

sekolah juga memiliki fasilitas LCD-Proyektor. Media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas papan tulis yang digunakan sebagai media untuk menggambar dan menulis dan buku paket sebagai penjelasan definisi isi mata pelajaran. Guru lebih sering menjelaskan materi menggunakan cara konvensional dengan metode ceramah. Hal tersebut dapat menyebabkan peserta didik bosan atau kurang tertarik bahkan sulit untuk memahami dengan metode ekspositori yang digunakan oleh guru.

Guru mata pelajaran hanya menggunakan media papan tulis yang digunakan untuk gambar kerja atau gambar rangkaian, *jobsheet* untuk media mengajar, dan tidak menggunakan peralatan media pembelajaran lainnya seperti peralatan komputer dan *proyektor*, sehingga kurang interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar sehingga banyak peserta didik yang kurang memahami isi materi.

Metode pembelajaran ekspositori dengan ceramah yang dijalankan oleh guru tidak mampu menarik perhatian peserta didik, dengan metode ini guru tidak melibatkan peserta didik dalam proses belajar, guru hanya mengajar dengan mengandalkan papan tulis dan buku atau *jobsheet* yang dimiliki, sedangkan untuk menyampaikan materi peserta didik harus dilibatkan dalam proses belajar dan harus aktif dan terlibat dalam diskusi, materi pelajaran yang baik juga harus diisi dengan gerak, suara, gambar, video, animasi, dan lain-lain sehingga dapat memberikan kemudahan pemahaman bagi siswa dalam memahami pelajaran.

Masalah – masalah yang timbul dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran dan observasi kepada peserta didik yaitu di perlukannya pengembangan

media pembelajaran yang bersifat interaktif pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik, keberadaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat mengatasi kendala – kendala, dan mempercepat proses pembelajaran dan menjadi terobosan dibidang media pembelajaran interaktif, sehingga dapat menjadi bahan acuan untuk mata pelajaran lainnya dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif. Sehingga siswa lebih mudah dalam memahami isi dari materi mata pelajaran yang diberikan. Gaya belajar visual teks tidak lebih baik daripada visual gambar, tidak berbeda dengan *auditori*, dan lebih baik daripada kinestetik dalam meningkatkan memori jangka pendek (Hany Anneke, 2015:3).

Kemajuan teknologi dewasa ini menghasilkan beberapa aplikasi yang bermanfaat dalam dunia pendidikan. Beberapa aplikasi tersebut dapat digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang sangat menarik. Aplikasi *Lectora Inspire* merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif sekaligus terdapat gambar, animasi, karakter animasi yang dapat digunakan langsung karena disediakan *template* yang dapat dengan mudah diaplikasikan, terdapat software pendukung yang terinstal otomatis ketika menginstal aplikasi *lectora*, seperti *flypaper*, *camtasia* dan *snagit*, dapat digunakan untuk menggabungkan flash, video, gambar ataupun *screen capture*.

Lectora Inspire dapat digunakan sebagai salah satu alternative aplikasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa. *Lectora Inspire* memiliki beberapa menu yang mempermudah pengguna dalam menciptakan media pembelajaran interaktif, diantaranya :

- 1) Terdapat menu didalamnya sehingga dapat menambahkan tombol ke dalam media pembelajaran secara langsung,
- 2) Tersedia menu untuk membuat serta mengolah soal evaluasi,
- 3) Tersedia menu yang dapat mengolah gambar, video, serta animasi,
- 4) Tersedia template yang sangat lengkap sebagai dasar desain pembuatan media pembelajaran.
- 5) Cara penggunaan yang sangat mudah untuk diaplikasikan seperti *powerpoint* namun memiliki banyak keunggulan.

Uraian latar belakang diatas melatar belakangi untuk membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *software Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik. Media yang dikembangkan selanjutnya akan dinilai kelayakannya oleh beberapa pakar terkait dengan kelayakan isi atau materi pada media yang meliputi kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) serta kelayakan media pembelajaran. Berdasarkan masalah yang dijelaskan dilatar belakang penulis berniat untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi yang merupakan tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik Di SMK Negeri 13 Medan”**

1.2. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi, diantaranya :

1. Rendahnya minat belajar peserta didik dalam memahami mata pelajaran Instalasi Motor Listrik di kelas XI TITL SMK Negeri 13 Medan.
2. Siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan guru dengan metode ekspositori atau konvensional. Sehingga respon siswa juga terlihat bosan dengan gambar pada papan tulis.
3. Kurangnya motivasi peserta didik untuk belajar sendiri dengan materi yang diajarkan di dalam kelas.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran untuk mata pelajaran instalasi motor listrik di kelas XI TITL SMK Negeri 13 Medan.

1.3. Pembatasan Masalah

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Instalasi Motor Listrik kelas XI banyak variabel yang bersangkutan dalam penelitian ini, karena keterbatasan dan kebutuhan dalam penelitian maka masalah dibatasi sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *Software Lectora Inspire* untuk mata pelajaran Instalasi Motor Listrik di kelas XI TITL SMK Negeri 13 Medan.

2. Materi yang disajikan disesuaikan dengan kompetensi dasar yang terdapat pada silabus, yaitu Gambar kerja rangkaian kontrol dan pelaksanaan instalasi motor satu phasa dan motor tiga phasa berbagai kendali *non programmable logic control* (non PLC) di kelas XI TITL SMK Negeri 13 Medan, khusus pada mata pelajaran instalasi motor listrik.

1.4.Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik berbasis aplikasi *Lectora Inspire* untuk siswa kelas IX Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Negeri 13 Medan?
2. Apakah media pembelajaran yang dihasilkan telah memenuhi kelayakan sebagai media pembelajaran interaktif di kelas serta sebagai bahan belajar mandiri untuk siswa kelas IX Jurusan Teknik Instalasi Tenaga listrik di SMK Negeri 13 Medan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik berbasis aplikasi *Lectora Inspire* untuk siswa kelas IX Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Negeri 13 Medan.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif yang dihasilkan sebagai media pembelajaran di kelas serta sebagai bahan belajar mandiri untuk siswa kelas IX Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Negeri 13 Medan. Kelayakan media dilihat dari data angket yang disebar baik ke siswa, ahli materi, dan ahli media.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini mempunyai manfaat antara lain :

- a. Memberikan kontribusi teori Pengembangan media pembelajaran interaktif.
- b. Memberikan informasi tentang pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini mempunyai manfaat antara lain :

- a. Bagi pengembang , memberikan pengetahuan tentang penggunaan aplikasi *Lectora Inspire* serta pemanfaatannya.
- b. Bagi guru memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi instalasi listrik serta optimalisasi penggunaan komputer dalam proses pembelajaran.

- c. Bagi Kepala Sekolah sebagai Informasi untuk pengembangan pembelajaran yang lebih baik kedepannya.
- d. Menciptakan suasana proses pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa.
- e. Referensi bagi pengembang selanjutnya yang akan melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan berupa aplikasi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik dengan pokok bahasan yaitu Macam-macam dan prinsip kerja komponen pengendali motor listrik, dan Gambar kerja rangkaian kontrol dan pelaksanaan instalasi motor satu phasa dan motor tiga phasa *non programmable logic control* (non PLC). Desain diaplikasikan dalam media komputer dengan perangkat lunak (*software*) utama *Lectora Inspire* dan perangkat lunak pendukung antara lain *paint* dan aplikasi olah gambar lainnya. Media yang dikembangkan dilengkapi dengan teks, gambar, animasi, video, dan audio. Media pembelajaran berisikan penjelasan tentang materi yang disesuaikan dengan materi pokok bahasan serta terdapat soal – soal untuk evaluasi. Kapasitas penyimpanan kurang dari 500 *Mega Byte* (MB) yang dapat dengan mudah disimpan dengan mudah dalam CD maupun *Flashdisc*.