

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Guru merupakan salah satu sumber belajar yang sangat penting, meskipun guru bukan merupakan satu-satunya sumber belajar akan tetapi guru memiliki peranan penting dalam proses penyampaian sebuah pembelajaran 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*. *Noise* atau gangguan-gangguan yang muncul dapat berupa hambatan psikologis seperti kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran, serta rendahnya intelegensi siswa, selain keterbatasan psikologis terdapat juga hambatan fisiologis berupa kelelahan, keterbatasan daya indera, hambatan kultural seperti kebiasaan dan hambatan dari lingkungan.

Seorang guru harus mampu memberikan stimulus baru kepada para siswanya agar siswa-siswanya dapat memberikan perhatian kepada gurunya. Siswa menganggap belajar adalah sesuatu yang membosankan dan tidak menyenangkan apalagi siswa harus duduk selama berjam-jam. Oleh sebab itu, daya serap setiap siswa terhadap kalimat yang guru sampaikan relative kecil, karena tidak semua siswa memiliki perhatian yang sama terhadap gurunya. Siswa juga hanya dapat menggunakan indera pendengarannya saja apabila proses pembelajaran tanpa adanya media pembelajaran. Siswa akan lebih banyak perhatian dan paham dengan materi pembelajaran jika materi yang disampaikan disajikan dengan adanya audio serta visual yang jelas.

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 diuntut 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 excutable*, *CD-ROM*, dan *standart learning*.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu 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).

SMK Negeri 5 Medan adalah satu dari banyaknya SMK yang ada di Medan tepatnya berada di Jalan Timor No 36, Gaharu, Kecamatan Medan Timur, Medan. Sekolah ini memiliki 5 jurusan, yaitu teknik kendaraan ringan, teknik permesinan, teknik konstruksi kayu, teknik gambar bangunan, dan teknik instalasi tenaga listrik. Dalam jurusan teknik gambar bangunan terdapat salah satu mata pelajaran yaitu konstruksi utilitas bangunan.

Pada mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan mempelajari tentang kelengkapan fasilitas bangunan yang digunakan untuk menunjang tercapainya unsur kenyamanan, kesehatan, dan mobilitas dalam suatu bangunan. Dalam mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan akan terdapat teori dan praktek. Teori dalam mata pelajaran ini, siswa akan mendengarkan penjelasan materi yang akan disampaikan oleh tenaga pendidik dan pada prakteknya siswa akan menggambarkan materi yang telah dijabarkan oleh tenaga pendidik pada teori sebelumnya. Salah satu materi yang ada dalam mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan adalah detail kolom dan balok.

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat melaksanakan magang 3 dan wawancara terhadap guru mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan, peneliti menemukan bahwa pada saat pembelajaran guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah. Metode pembelajaran konvensional inilah yang kurang menimbulkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran dan dengan ketidaktarikan inilah siswa menjadi kurang memiliki minat belajar yang menyebabkan kurangnya konsentrasi dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran. Untuk mengatasi masalah ini perlu dilakukan beberapa perubahan dalam proses belajar mengajar seperti menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik.

Pemilihan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Lectora Inspire* ini bukanlah tanpa alasan. Terdapat beberapa penelitian yang menggunakan *Lectora Inspire* dalam membuat media pembelajaran, salah satunya

adalah penelitian oleh Anis Mahmudah dan Adeng Pustikaningsih (2019) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2019/2020. Hasil penelitian Anis Mahmudah dan Adeng Pustikaningsih berdasarkan validasi oleh ahli materi terhadap seluruh aspek mendapat kategori “sangat layak” dengan perolehan nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,53 dan penilaian dari ahli media terhadap seluruh aspek mendapat kategori “sangat layak” dengan perolehan nilai rata-rata seluruh aspek sebesar 4,48. Berdasarkan hasil perolehan kuisioner dari para ahli media dan materi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan *lectora inspire* dapat membantu proses pembelajaran.

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 Utilitas Bangunan Kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan (DPIB) Di SMK Negeri 5 Medan”**.

### **1.1. Identifikasi Masalah**

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

1. Kurang beragamnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi tentang gambar detail kolom dan balok.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru di SMK Negeri 5 Medan kurang bervariasi.
3. Guru kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik di SMK Negeri 5 Medan.
4. Minat belajar siswa yang rendah karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 5 Medan.

## 1.2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang serta identifikasi masalah, maka peneliti menitik beratkan pada masalah kurang beragamnya media pembelajaran untuk mata pelajaran Kontruksi Utilitas Bangunan di SMK Negeri 5 Medan dan sistem pembelajaran untuk mata pelajaran ini kurang menarik minat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* untuk siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 5 Medan. Untuk menghindari adanya penyimpangan dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi cakupan masalah dalam penelitian ini hanya mengenai uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa serta pengguna pada mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan pada KD 3.8 yaitu materi tentang detail kolom dan balok. Serta penelitian ini hanya sampai pada tahap Pengembangan (*Develope*).

## 1.3. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif untuk materi pembelajaran detail kolom dan balok pada mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan berbasis aplikasi *lectora inspire* untuk siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 5 Medan?

## 1.4. Tujuan Pengembangan Produk

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

1. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif detail kolom dan balok pada mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan

berbasis aplikasi *lectora inspire* untuk siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 5 Medan.

### 1.5. Manfaat Pengembangan Produk

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

1. Bagi Peserta Didik

Menarik minat peserta didik dalam pembelajaran detail kolom dan balok pada mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan sehingga dapat meningkatkan pemahaman bagi peserta didik.

2. Bagi Tenaga Pendidik

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

3. Bagi Mahasiswa

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

4. Bagi Peneliti

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