

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003). Mutu lulusan suatu pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan dalam suatu lembaga pendidikan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), merupakan sekolah lanjutan setelah Sekolah Menengah Pertama (SMP) bagi siswa-siswi yang mempunyai kebutuhan pendidikan dalam bidang keahlian teknik. Rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan belajar mengajar di SMK Teknik adalah kurikulum 2013 (K-13). Salah satu program intrakurikuler dalam pendidikan di tingkat SMK adalah Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Tujuan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan adalah menciptakan tenaga terampil menengah yang diharapkan setelah lulus dapat langsung berkecimpung dalam dunia kerja bagi peserta didik.

Studi lapangan yang dilakukan penulis pada siswa kelas X Program Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan menemukan bahwa ; (1) Siswa kesulitan menyerap materi pelajaran dengan media pembelajaran sebelumnya, media pembelajaran yang digunakan adalah media

modul cetak ; (2) Siswa kurang aktif dalam pelajaran dan berbincang – bincang pada saat guru menjelaskan materi pelajaran.

Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, merupakan pihak yang mentransfer ilmu kepada siswa. Seiring majunya perkembangan pendidikan, seorang guru dituntut untuk lebih dinamis dan kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran peserta didik. Tantangan guru saat ini adalah penyebaran informasi yang begitu cepat. Oleh karena itu guru harus selalu melakukan inovasi dalam menggunakan metode pengajaran secara terus menerus. Dalam pembelajaran mata pelajaran Mekanika Teknik, guru harus menguasai seluruh aspek bidang yang akan diajarkan. Pelaksanaan proses belajar mengajar yang selama ini berlangsung, guru mata pelajaran Mekanika Teknik pada umumnya mengajar hanya dengan metode ceramah bahkan cenderung teoritis dan beberapa alat peraga yang mengakibatkan siswa kurang mendapatkan pengalaman berkreasi, karena metode ceramah hanya mengutamakan aspek ingatan dan hafalan.

Seiring perkembangan teknologi dan komputerisasi, banyak mata pelajaran umum di sekolah yang menggunakan multimedia interaktif sebagai salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. Media ini merupakan salah satu variasi yang dianggap lebih menarik bagi peserta didik dibanding metode ceramah. Selain itu, fasilitas di sekolah sangat memadai untuk menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif, yaitu dengan laboratorium komputer. Untuk mata pelajaran sains dan sastra, pembelajaran di laboratorium komputer dengan multimedia interaktif sudah sering dijumpai. Akan

tetapi untuk mata pelajaran Mekanika Teknik menggunakan multimedia interaktif masih sangat jarang ditemui.

Banyak materi teoritis dalam Mekanika Teknik yang dapat diajarkan dengan lebih menarik dan efektif dengan mengembangkan produk multimedia interaktif. Intinya adalah bahwa laboratorium komputer yang sangat memadai belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran. Padahal umumnya peserta didik telah memiliki ketrampilan dasar menggunakan komputer karena telah mendapatkan pembelajaran teknologi dan komunikasi.

Berdasarkan hasil observasi pada saat penulis melakukan observasi di SMK Negeri 5 Medan pada tanggal 21 September 2018, SMK ini memiliki 3 Lab Komputer dengan 90 Unit Komputer potensi dapat digunakan untuk` penerapan media guna menunjang proses belajar mengajar di dalam kelas sehingga dalam menyampaikan materi siswa lebih mudah memahami. Guru Teknik Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan yang berjumlah 3 Orang sudah bisa mengoperasikan komputer dengan baik, hal tersebut dapat menunjang untuk diadakanya media pembelajaran berbasis komputer.

Dalam kenyataanya, guru masih menggunakan metode klasik yakni dengan metode ceramah kemudian siswa mendengarkan, mencatat. Penggunaan metode ceramah tanpa ada variasi dalam pembelajaran hanya efektif dimenit-menit awal sehingga dalam jangka waktu lama dapat mengakibatkan siswa jemu, kurang termotivasi yang akhirnya akan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi menurun. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan masih adanya siswa yang ribut sendiri dengan temannya ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Mekanika

Teknik ini siswa tidak dibekali dengan buku pegangan yang lengkap pada setiap mata pelajaran, sehingga apabila siswa ini tidak mencatat ketika pelajaran berlangsung maka siswa tersebut akan lebih cepat lupa terhadap materi yang disampaikan.

Media memegang peranan penting dalam hal proses komunikasi. Agar komunikasi antara guru dan siswa berlangsung baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima siswa, guru perlu menggunakan media pembelajaran. Namun kenyataan yang ada di dunia pendidikan adalah banyak dari pendidik yang tidak mengembangkan media itu sendiri dengan berbagai alasan. Kemudian dalam hal pemanfaatan media, selain daripada kreativitas pendidik yang dituntut tinggi, pertimbangan instruksional juga menjadi salah satu faktor yang menentukan.

Pemakaian media pembelajaran juga dapat membantu disaat guru tidak bisa hadir uantuk menyampaikan materi di dalam kelas seperti biasanya. Media pembelajaran ini dapat mengurangi suasana yang statis, seperti siswa yang tidak aktif dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan. Selain hal-hal yang disampaikan diatas, kegunaan lain dari penggunaan alat bantu pembelajaran yang beragam dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah menggunakan media interaktif. Media pemebelajaran dengan multimedia interaktif dapat dibuat menggunakan *Lectora Inspire* dengan menampilkan materi pelajaran melalui bantuan *Software* aplikasi sehingga dalam proses belajar

mengajar, pengajar dapat menampilkan materi pelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan.

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

Metode pembelajaran tersebut merupakan metode pembelajaran dengan bantuan komputer. Metode ini diwujudkan melalui pengembangan media pembelajaran Mekanika Teknik menggunakan software komputer. Rekayasa media pembelajaran dilakukan dengan mengemas materi multimedia berupa tulisan, contoh gambar, video, animasi, dan latihan memecahkan soal. Materi pembelajaran tersebut disajikan dalam satu kesatuan menggunakan software Lectora Inspire agar tampilannya lebih menarik dan software penunjang lainnya.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas, untuk mengetahui kelayakan media yang akan dibuat sehingga nantinya dapat di gunakan dalam proses pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan**”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Penggunaan Multimedia Interaktif dalam proses pembelajaran belum pernah dilakukan di sekolah.
2. Pembelajaran Mekanika Teknik yang disampaikan guru masih sulit dipahami oleh siswa.
3. Penggunaan komputer di SMK Negeri 5 Medan belum optimal digunakan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu memudahkan proses belajar mengajar pada mata pelajaran Mekanika teknik. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah yaitu : “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Mata Pelajaran Mekanika Teknik Pada Materi Struktur Balok Sederhana Beban Terpusat*”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, serta batasan masalah yang telah dituliskan, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran yang layak digunakan pada mata pelajaran mekanika teknik di SMK negeri 5 Medan?
2. Apakah multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran mekanika teknik?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran yang layak pada mata pelajaran Mekanika Teknik di SMK Negeri 5 Medan.
2. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif layak dijalankan oleh siswa dalam pembelajaran mekanika teknik.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Mekanika Teknik.
 - b. Adanya media pembelajaran berbasis multimedia yang dikembangkan.
 - c. Memberikan sumbangsih dan informasi pengetahuan kepada siswa, guru SMK Negeri 5 Medan dan mahasiswa Teknik Bangunan.
 - d. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan peneliti-peneliti selanjutnya yang mempunyai pembahasan penelitian yang sama.
2. Manfaat Praktis

Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan keilmuan dalam bidang metode pembelajaran Mekanika Teknik dengan menggunakan komputer dan dapat dijadikan inspirasi untuk penelitian selanjutnya.