

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek utama dalam pengembangan diri manusia dan sebagai jembatan untuk meningkatkan pengetahuan. Pendidikan berperan penting di setiap lini kehidupan manusia. Maka dari itu perlu pengarahan dan pengembangan pendidikan yang baik kepada individu, dimulai dari sejak dini hingga menuju fase dewasa. Tujuannya tidak lain, yaitu untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Hal tersebut juga sejalan dengan pengertian pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara.

Sejalan dengan pengertian di atas, (Rahmat, 2018) menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses atau usaha sadar yang dilakukan orang dewasa secara sengaja yang membawa pengaruh dalam hal meningkatkan kedewasaan siswa, sehingga siswa dapat mengembangkan potensi sebagai bekal dalam masyarakat. Pendidikan merupakan proses untuk mengembangkan potensi dalam diri individu sehingga menimbulkan perubahan diri yang lebih baik dan berkualitas dan berguna bagi diri, masyarakat, dan negara. Dalam hal ini, proses penyampaian pelajaran memerlukan komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi yang baik dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan kualitas belajar peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang kondusif. Penyampaian pendidikan membutuhkan pemilihan model, strategi, pendekatan, sumber belajar, dan media yang tepat. Hal ini juga bertujuan agar peserta didik mampu menerima dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan pendidik.

Menurut (Suyitno, 2020) Pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang mempelajari pelatihan secara spesifik yang dapat digunakan dalam dunia kerja. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan

formal yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik dalam menguasai pengetahuan dan keterampilan tertentu untuk memasuki lapangan pekerjaan sekaligus memberikan bekal untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. SMK adalah lembaga pendidikan yang memiliki beberapa program keahlian dan siswa di latih keterampilannya agar profesional di bidang keahliannya. Sangat berpengaruh terhadap keterampilan siswa Kelas X DPIB SMK N 1 Mandrehe Barat tahun ajaran 2023/2024. Salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari pada jurusan Kelas X DPIB adalah Dasar-dasar Konstruksi Bangunan (DKB) yang mengacu pada materi memahami prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH) pada pekerjaan bangunan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan peneliti di SMK Negeri 1 Mandrehe Barat, didasarkan pada proses kegiatan belajar mengajar guru, dimana masih cenderung menggunakan buku paket ataupun modul, papan tulis, serta referensi lainnya dari internet, rendahnya penguasaan materi, kurang termotivasi dalam diri siswa hal tersebut siswa hanya menyimak dan mendengarkan saja serta pasif dalam proses kegiatan belajar atau monoton. Seharusnya pendidik berperan bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik atau sekedar memberi tugas. Pendidik sebagai fasilitator dan memiliki kreatifitas dalam memberikan materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, perlu adanya suatu media pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (K3LH). Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sejalan dengan penafsiran kata media sebelumnya, (Tafonao, 2018) mengungkapkan bahwa “media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.” Secara keseluruhan, media pembelajaran merupakan suatu alat atau bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar kepada penerima. Media yang digunakan disesuaikan dengan keadaan sekolah serta tujuan pembelajarannya.

Tujuan penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan proses penyampaian informasi kepada peserta didik.

Di era perkembangan IPTEK saat ini, banyak sekali jenis media yang dapat digunakan diantaranya media pembelajaran multimedia yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan yang terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran adalah aplikasi *Lectora Inspire*. Menurut (Astuti et al, 2019) “dengan menggunakan program *Lectora Inspire* materi pembelajaran dikemas secara praktis dan menarik, karena berisi materi, contoh soal dan pembahasannya, animasi, video pembelajaran, dan soal evaluasi interaktif.” *Lectora* merupakan alat pengembangan pembelajaran elektronik yang dikembangkan oleh *Trivians Corporation*. *Software* ini dapat menampilkan gambar, musik dan berbagai template unik. *Lectora Inspire* juga menyajikan variasi evaluasi yang berupa tes sederhana diantaranya pilihan ganda, benar salah dan pertanyaan menjodohkan. Produk akhir dari media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* ini adalah berbentuk *Single File Executable* dengan *file extension .exe* yang mempermudah penggunaan tanpa harus menginstall *software Lectora Inspire*. (Muttaqin et al, 2020) mengemukakan “keunggulan *Lectora Inspire* dibandingkan dengan *software* pengembang media pembelajaran lainnya adalah *software* ini dibuat dengan konten *flash* terkemuka, tangkapan layar, perekaman, alat otorisasi yang kuat sehingga memungkinkan untuk membuat video dan konten *flash* dengan cepat.” *Lectora Inspire* mempunyai berbagai *template* yang bisa mempermudah guru untuk mengintegrasikan materi dan evaluasi dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* dapat memanfaatkan fasilitas sekolah dengan baik dan menarik perhatian siswa, lingkungan belajar menjadi lebih kondusif, santai dan menyenangkan sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi dan bisa melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, peneliti berupaya untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan melakukan pengembangan media pembelajaran baru yang mudah serta efisien dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Maka sesuai hal tersebut, peneliti

menetapkan judul penelitian “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Pada Dasar-dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah.**”

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dibuat sesuai dengan latar belakang di atas yaitu :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi memahami prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH) pada pekerjaan bangunan. ?
2. Bagaimana validitas, praktikalitas, dan efektifitas media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada materi memahami prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH) pada pekerjaan bangunan. ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin di capai pada penelitian ini adalah :

1. Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi memahami prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH) pada pekerjaan bangunan.
2. Mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora Inspire* pada materi memahami prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH) pada pekerjaan bangunan.

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah, materi memahami prosedur keselamatan dan

kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH) pada pekerjaan bangunan, siswa SMK kelas X DPIB dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran dibuat berdasarkan Kurikulum 2013 pada materi pokok memahami prosedur keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH) pada pekerjaan bangunan.
2. Media pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dengan menyajikan materi, yaitu memahami prosedur (K3LH), gambar, animasi, dan kuis.
3. Dalam pembuatan media membutuhkan komputer atau laptop.
4. Media pembelajaran bisa diakses melalui *offline* dan *online* dengan menggunakan perangkat *smartphone*, komputer ataupun laptop.