

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kegiatan yang tidak lepas dari suatu proses belajar. Pendidikan sendiri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik dan peserta didik, yang memiliki tujuan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan serta penambahan wawasan secara luas. Di dalam Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 pasal 1 dijelaskan bahwa bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pengembangan potensi diri yaitu berupa bertambahnya akan suatu ilmu pengetahuan dan mengembangkan akan wawasan peserta didik setelah melakukan kegiatan proses belajar mengajar.

Kemajuan teknologi serta era globalisasi merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi oleh setiap bangsa. Jika dihadapi dengan persiapan maka akan menjadi sebuah keuntungan, namun jika tidak siap menghadapi kemajuan teknologi dan era globalisasi maka suatu negara tersebut akan menjadi konsumtif. Dalam menghadapi hal di atas, diperlukan persiapan beberapa faktor sebagai landasan dalam memperkuat daya saing. Diantaranya SDA (Sumber Daya Alam), SDM (Sumber Daya Manusia), sarana dan Prasarana serta kebijakan pemerintah yang mendukung.

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam mempersiapkan SDM , karena melalui pendidikan akan terbentuk individu yang memiliki tingkat pengetahuan, kemampuan berfikir, berkarakter serta memiliki kualitas yang baik. Pendidikan tidak lepas dari suatu proses kegiatan belajar. Menurut Gagne dalam Suprijono (2013: 2) menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Arief S. Sadiman dkk (2014: 2), proses belajar bisa terjadi karena adanya interaksi

seseorang dengan sumber belajarnya, sumber belajar itu tidak hanya manusia melainkan bisa jadi dengan benda untuk menimbulkan interaksi yang baik.

Kualitas pendidikan yang baik tergantung pada kegiatan pembelajaran antara guru dengan murid secara efektif. Dalam proses pembelajaran terdapat faktor yang sangat berpengaruh yaitu, faktor pendidik, fasilitas atau sarana dan prasarana, lingkungan belajar, kurikulum yang digunakan, input dari siswa tersebut sendiri. Media pembelajaran merupakan bentuk fasilitas sekolah guna untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar lebih banyak, dan meningkatkan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dapat mendorong motivasi belajar siswa, memperjelas dan mempermudah konsep dan mempertinggi daya serap materi pelajaran.

Perkembangan IT di Indonesia semakin berkembang sesuai dengan perkembangan zaman pada saat ini. Hal ini ditandai dengan adanya banyak produk-produk berbasis IT yang diciptakan sebagai usaha dalam memudahkan segala bidang kegiatan untuk manusia. Salah satu bidang yang memperoleh dampak adanya perkembangan IT ini adalah di bidang pendidikan, yaitu membantu dalam bentuk perkembangan media pembelajaran interaktif. Media interaktif adalah salah satu jenis produk yang berbasis TIK yang dapat dimanfaatkan untuk media yang mampu memberikan kemudahan dan membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi terutama multimedia memiliki peranan yang penting dalam menunjang proses pembelajaran. Menurut Kadek Suartama (2010: 54), komputer sebagai salah satu produk teknologi yang dinilai tepat dan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran dan mempunyai potensi yang cukup besar untuk dimanfaatkan dalam kegiatan proses pembelajaran. Beberapa orang berpendapat dan percaya bahwa multimedia mampu membawa atau menciptakan suasana belajar yang

menyenangkan, kreatif, dan tidak membosankan dalam kegiatan proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat di bagi menjadi beberapa kelompok yaitu, media grafis, media audio, dan media proyeksi. Pada saat ini media proyeksi gerak sangat berpotensi sebagai media pembelajaran interaktif karena efektif serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun aplikasi untuk mengembangkan konten multimedia interaktif saat ini adalah *Macromedia Flash*, *Power point*, *LGDS*, serta *lectora Inspire*. *Lectora* merupakan alat pengembangan pembelajaran elektronik (*elerning*), yang dikembangkan oleh *Triviant's Corporaratin*. *Lectora* dapat digunakan untuk membuat kursus pelatihan online, penilaian, dan presentasi sebuah materi. *Lectora* merupakan aplikasi pengembangan yang simpel, sehingga memungkinkan non-programmer dapat mengembangkan konten *e-learning* atau multimedia interaktif.

Menurut Sudjana dan Rivai (2009: 2) manfaat media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar, antara lain: (1) pembelajaran yang menarik akan memotivasi siswa untuk lebih memahami dalam suasana yang menyenangkan, sehingga siswa dapat paham dengan materi tersebut, (2) penggunaan metode yang bervariasi akan membuat siswa tidak jenuh, lebih aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran, dan (3) di dalam mempermudah penyampaian materi membutuhkan demonstrasi dan pengamatan terhadap materi ajar, sehingga siswa mampu mengembangkan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga menyatakan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil dari observasi yang dilakukan di SMK Harapan Kartasura selama kegiatan Magang 2 & 3 didapatkan bahwa guru mengajar masih menggunakan media *powerpoint* yang hanya berisi materi tanpa ada video dan kuis dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan guru yang mengampu mata pelajaran Kewirausahaan kesulitan dalam mengembangkan secara maksimal aplikasi *powerpoint* guna membuat tampilan presentasi yang menarik untuk kegiatan

pembelajaran. Presentasi dengan menggunakan *Powerpoint* yang hanya biasa saja akan menciptakan suasana bosan dalam proses pembelajaran.

Presentasi *Powerpoint* yang digunakan dalam menyampaikan materi di dalam kelas pada materi seni menjual dan teknik promosi hanya menampilkan teks dan gambar. Hal tersebut disebabkan karena guru yang mengampu mata pelajaran kewirausahaan mengalami kesulitan dalam mengembangkan secara maksimal aplikasi *powerpoint* dalam membuat tampilan presentasi yang menarik bagi siswa. Aplikasi *powerpoint* tidak memiliki menu yang dapat digunakan untuk: (1) menambahkan tombol secara langsung, (2) membuat soal evaluasi, (3) membuat gambar serta animasi dalam menunjang presentasi, (4) menambahkan template yang lengkap untuk digunakan sebagai dasar tampilan presentasi. Proses dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dengan menggunakan *powerpoint* sangat rumit bagi guru yang kurang menguasai teknologi.

Kemajuan teknologi saat ini menghasilkan banyak aplikasi yang dapat digunakan di dunia pendidikan. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah aplikasi *Lectora Inspire* merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. *Lectora Inspire* dapat digunakan sebagai alternatif aplikasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Muhammad Mas'ud (2014: 1), mengungkapkan *Lectora Inspire* merupakan program efektif dalam membuat media pembelajaran. *Lectora Inspire* memiliki beberapa menu yang mempermudah pengguna dalam membuat media pembelajaran interaktif, yaitu: memiliki menu untuk menambahkan tombol secara langsung, membuat soal evaluasi, membuat gambar serta animasi dalam menunjang presentasi, menambahkan template yang lengkap untuk digunakan sebagai dasar tampilan presentasi, serta cara penggunaan yang mudah seperti *powerpoint* namun memiliki banyak keunggulan.

Berdasarkan permasalahan tentang media pembelajaran pada mata pelajaran kewirausahaan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

menggunakan aplikasi *powerpoint* kurang menarik minat dan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran, karena guru tidak memberikan tampilan yang menarik serta tidak menyerta gambar atau video untuk menunjang kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman materi pada siswa. Guru yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik siswa. Guru belum mengetahui aplikasi *Lectora Inspire* dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran dengan mudah sama seperti *powerpoint* dengan hasil yang lebih menarik bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menarik judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *LECTORA INSPIRE* PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN KELAS XI DI SMK HARAPAN KARTASURA”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi, yaitu:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kewirausahaan tentang seni menjual dan teknik promosi kelas XI di SMK Harapan Kartasura.
2. Media pembelajaran *powerpoint* yang digunakan guru pada mata pelajaran kewirausahaan materi seni menjual dan teknik promosi di SMK Harapan Kartasura kurang menarik bagi siswa.
3. Rendahnya respon dan minat belajar siswa karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran kewirausahaan pada materi seni menjual dan teknik promosi di SMK Harapan Kartasura.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti menitik beratkan pada masalah kurangnya

penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran kewirausahaan pada materi seni menjual dan teknik promosi di SMK Harapan Kartasura dan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* pada pembelajaran kewirausahaan yang kurang menarik bagi siswa. Sehingga, solusinya adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran kewirausahaan pada materi seni menjual dan teknik promosi dengan aplikasi *Lectora Inspire* pada siswa kelas XI di SMK Harapan Kartasura.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran kewirausahaan materi seni menjual dan teknik promosi berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada siswa kelas XI di SMK Harapan Kartasura?
2. Bagaimana kualitas kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* yang dihasilkan telah memenuhi kelayakan sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media kelas XI di SMK Harapan Kartasura?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* dalam pembelajaran kewirausahaan materi seni menjual dan teknik promosi kelas XI SMK Harapan Kartasura ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa pada mata pelajaran kewirausahaan materi seni menjual dan teknik promosi berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada siswa kelas XI di SMK Harapan Kartasura.
2. Untuk mengetahui kualitas kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada mata pelajaran kewirausahaan materi seni

menjual dan teknik promosi berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.

3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan penggunaan media pembelajaran yang dihasilkan dari aplikasi *Lectora Inspire* dalam pembelajaran kewirausahaan materi seni menjual dan teknik promosi kelas XI di SMK Harapan Kartasura.

F. Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan pengalaman belajar yang efektif bagi siswa sehingga mampu menambah pemahaman pada materi seni menjual dan teknik promosi pada mata pelajaran kewirausahaan.
2. Memberikan referensi pembelajaran dengan aplikasi *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran alternatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan.
3. Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi sekolah dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan pada penggunaan media pembelajaran.