

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Proses pendidikan merupakan suatu proses pembinaan, pengayoman, pengajaran dan pembentukan karakter manusia sebagai siswa, baik secara fisik maupun mental untuk mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri. Sebagaimana yang dikatakan Hamalik (2007, hlm. 79): “Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara dekat dalam kehidupan masyarakat.”

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Menurut Sagala S. (2007, hlm. 9): “Mengajar adalah membantu (mencoba membantu) seseorang untuk mempelajari sesuatu”. Tugas seorang guru sebagai seorang pendidik adalah memberi informasi dan sekaligus mengarahkan dan memberi fasilitas belajar, agar siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang disampaikan, sehingga tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai. Di samping itu, guru juga berperan dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Berdasarkan hasil pengamatan kondisi dan survey penulis di SMK Negeri 12 Bandung pada tanggal 3 Maret 2020, dalam standar kompetensi kelistrikan pesawat udara masih terdapat beberapa kendala dan permasalahan, diantaranya yaitu:

1. Pada kompetensi dasar instrument pesawat udara, penyampaian materi dengan metode ceramah secara daring menyebabkan siswa merasa jenuh dan munculnya rasa ingin mencoba menggunakan metode lain yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada hasil angket yang diberikan kepada siswa, dimana 69.7% dari siswa ingin mengetahui software yang berhubungan dengan materi pelajaran yang saya pelajari.
2. Sangat dibutuhkannya penggunaan media pembelajaran elektronik terutama perangkat lunak (*software*) secara daring yang dapat memotivasi siswa supaya lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan

jawaban siswa terhadap salah satu pernyataan dalam angket yang mereka isi, dimana 66,60% dari mereka mengemukakan bahwa saya akan merasa tertarik untuk menggunakan software dalam kegiatan belajar di kelas.

Pemilihan media serta penyampaian yang dilakukan oleh guru dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Slameto (2010, hlm. 68) mengemukakan bahwa “Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa, alat yang membantu lancarnya belajar siswa seperti buku di perpustakaan, laboratorium atau media - media lain”. Pemilihan media yang tepat dan menarik akan dapat meminimalkan timbulnya kejenuhan dari siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajardi kelas. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat dan menarik ini diharapkan mampu membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga tercipta lingkungan belajar yang aktif, dan kecenderungan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) dapat ditinggalkan.

Mata pelajaran instrument pesawat udara merupakan mata pelajaran yang wajib ditempuh siswa bidang keahlian kelistrikan pesawat udara di SMKN 12 Bandung. Implementasi dari perangkat lunak yang berkaitan secara langsung terhadap materi pelajaran yang akan disampaikan tentunya akan mampu mempermudah siswa dalam pemahaman materi pelajaran tersebut. Dalam penelitian ini penulis menggunakan sebuah perangkat lunak yaitu *Lectora Inspire*. Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran berbasis perangkat lunak *Lectora Inspire* ini diharapkan dapat membantu memudahkan dan meningkatkan pemahaman siswa tentang instrumen pesawat udara dan aplikasinya karena proses penyampaian materi di sajikan dalam bentuk visualisasi interaktif sehingga lebih memudahkan dalam memberikan gambaran terhadap suatu materi.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat terutama dalam bidang rekayasa perangkat lunak, maka penulis berusaha memasukan salah satu dari bentuk pemanfaatan perangkat lunak *Lectora Inspire* ke dalam proses pembelajaran yang mana perangkat lunak ini sangat memberikan berbagai kemudahan di dalam penggunaannya karena memiliki fitur yang lengkap seperti pengolahan presentasi *e-Learning*, gambar, animasi, dan pembuatan kuis dapat

dilakukan secara mudah dalam satu proyek dan terarah serta dapat disajikan dalam bentuk yang interaktif.

Berangkat dari permasalahan yang telah dijabarkan di atas, peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul **“PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS LECTORA INSPIRE DALAM MATA PELAJARAN INSTRUMENT PESAWAT UDARA DI SMKN 12 BANDUNG”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pemikiran di atas maka dalam penelitian ini, permasalahan yang akan dikaji, antara lain:

1. Bagaimana penilaian guru terhadap media pembelajaran audio visual Lectora Inspire pada mata pelajaran instrument pesawat udara?
2. Bagaimana pendapat siswa terhadap pembelajaran audio visual lectora inspire pada mata pelajaran instrument pesawat udara?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penilaian guru terhadap media pembelajaran audio visual Lectora Inspire pada mata pelajaran instrument pesawat udara
2. Untuk mengetahui pendapat siswa terhadap pembelajaran audio visual lectora inspire pada mata pelajaran instrument pesawat udara

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas serta untuk menjaga agar permasalahan tidak semakin meluas, maka penulisan penelitian ini hanya membatasi beberapa permasalahan yaitu:

1. Penelitian hanya dilakukan secara daring terhadap siswa kelas XI-ACE 2 Bidang Keahlian Kelistrikan Pesawat Udara SMK Negeri 12 Bandung.
2. Penelitian hanya dilakukan pada kompetensi dasar mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang prinsip kerja oil pressure indicator, fuel pressure indicator, hydraulic pressure indicator, dan pressure switch pada pesawat udara.

3. Aspek yang dinilai yaitu pendapat siswa dan penilaian guru terhadap pemanfaatan media pembelajaran tersebut secara daring.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif penggunaan media pembelajaran bagi sekolah tersebut.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan referensi dan pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran.
3. Bagi pengelola lembaga pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan kajian dalam menentukan pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan.
4. Bagi siswa, penerapan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak *Lectora* ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam memahami materi pada kompetensi dasar menjelaskan oil pressure indicator, fuel pressure indicator, hydraulic pressure indicator, dan pressure switch pada pesawat udara.
5. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana aplikasi ilmu kependidikan yang diperoleh dalam perkuliahan, dan diharapkan menjadi dasar dan masukan dalam pengembangan penelitian selanjutnya.

1.4 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini meliputi Latar belakang penelitian, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Pembatasan masalah, Manfaat penelitian dan Struktur organisasi skripsi.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian pustaka dan landasan teoritis yang mendukung dan relevan dengan permasalahan yang terdapat dalam penelitian.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional, variable penelitian, paradigma penelitian,

instrument penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, prosedur dan alur penelitian, dan waktu penelitian.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian dan pembahasan mengenai hasil penelitian.

BAB V: KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan rekomendasi bagi para pengguna hasil penelitian.