

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan teknologi memberikan kemudahan bagi berbagai aspek untuk memenuhi kebutuhan, namun belum mampu memanfaatkan teknologi secara maksimal karena berbagai alasan. Salah satunya keterbatasan biaya dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi. Padahal kemajuan teknologi sangat bermanfaat dalam berbagai bidang pendidikan untuk meningkatkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Salah satu manfaat kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk memperjelas materi yang disampaikan, sehingga proses pembelajaran lebih bermakna.

Upaya meningkatkan pendidikan adalah dengan salah satu jalannya untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berilmu, berkualitas, disiplin, memiliki keterampilan dan bertanggung jawab. Untuk meningkatkan kualitas dalam dunia pendidikan tentu saja memerlukan proses belajar yang optimal, sehingga akan diperoleh hasil pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil pembelajaran tersebut menjadi gambaran seberapa besar pemahaman peserta didik tentang materi yang disampaikan guru di kelas.

Perhatian dari peserta didik juga sangat dibutuhkan oleh guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Salah satu faktor eksternal penarik perhatian adalah kebaruan, hal-hal yang baru, yang berbeda akan dapat menarik perhatian. Hambatan dalam proses pembelajaran dapat diantisipasi dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya digunakan untuk mengurangi gangguan tetapi media pembelajaran juga dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran berfungsi mengatasi keterbatasan pengalaman peserta didik.

Proses pembelajaran berlangsung antara guru dan peserta didik. Interaksi antara keduanya dilakukan secara aktif karena adanya interaksi yang seimbang antar keduanya akan dipengaruhi oleh berbagai hal diantaranya pemahaman peserta didik, bahan pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran dan

fasilitas yang menunjang dilembaga sekolah. Pada proses belajar masih guru dalam mengajara guru masih menggunakan media *power point*. Presentasi power point yang digunakan belum maksimal dikembangkan untuk menghasilkan tampilan persentasi yang menarik.

Lectora Inspire merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk presentasi maupun media pembelajaran yang mempunyai fitur yang lebih lengkap. Soal evaluasi yang tersedia di *software lectora inspire* dengan menyajikan variasi evaluasi diantaranya soal pilihan ganda, soal benar- salah, essay dan hotspot yang memuat pertanyaan-pertanyaan mengenai materi ketenagakerjaan. *Lectora* sendiri mampu digunakan sebagai pembuatan website, presentasi, serta media pembelajaran. Konten yang dikembangkan dengan *software lectora* dapat dipublikasikan dalam berbagai input seperti HTML, *single file executable* memiliki banyak sekali fitur yang sangat mendukung dapat digunakan untuk pengembangan media sesuai dengan kebutuhan. *Lectora inspire* memiliki beberapa menu yang mempermudah pengguna dalam menciptakan media pembelajaran interaktif diantaranya memiliki menu untuk menambahkan tombol ke dalam media pembelajaran secara langsung, tersedia menu untuk membuat serta mengolah soal evaluasi, tersedia menu untuk mengolah gambar dan baground, tersedia template yang sangat lengkap sebagai dasar desain pembuatan media pembelajaran, dan cara penggunaan yang sangat mudah namun memiliki banyak keunggulan. Pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* dapat memanfaatkan fasilitas sekolah dengan baik dan menarik perhatian peserta didik, lingkungan belajar menjadi kondusif, santai dan menyenangkan sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan bisa melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Teknologi dalam bidang pendidikan salah satunya adalah perwujudan pembelajaran dengan memanfaatkan ICT (*information Communication and Technology*) untuk menciptakan serta mengembangkan media, metode dan materi pembelajaran yang menarik. Upaya perwujudan pembelajaran berupa penggunaan *personal computer* serta perangkat pendukung lainnya agar dapat meningkatkan keefektifan dalam proses pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, bahwa guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan media papan tulis, handout, buku teks dan lembar kerja peserta didik pada saat proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran tersebut membuat respon

peserta didik kurang maksimal. Peserta didik terlihat kurang antusias untuk mengikuti proses pembelajaran. Pemanfaatan fasilitas di sekolah juga kurang maksimal. Guru masih menggunakan metode konvensional padahal dalam ruangan tersebut sudah tersedia LCD Proyektor.

Sebagai langkah awal peneliti mengadakan pra survei tentang penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi. Berdasarkan hasil pra survey di MA Ma'arif NU 02 Sidorejo ditemukan beberapa masalah terkait dengan pembelajaran ekonomi diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Pra Survei Wawancara Guru Ekonomi MA Ma'arif NU 02 Sidorejo.

No	Pertanyaan	Hasil Analisis Wawancara Guru Ekonomi	Hasil Analisis Wawancara Peserta Didik
1.	Media pembelajaran apa yang digunakan saat pembelajaran dikelas	Media saat pembelajaran menggunakan power point	Menggunakan power point tetapi tampilan yang digunakan kurang menarik
2.	Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran yang didalamnya terdapat soal-soal evaluasi	Pernah, berupa soal essay dan pilihan ganda	Sering ,setiap ulangan harian dan menjelang ujian semesteran dan mengerjakan Menggunakan soal pilihan ganda dan essay
3.	Apakah guru mendorong peserata didik untuk memanfaatkan teknologi informasi (komputer, internet	Iya, karena rata-rata keseluruhan peserta didik ada yang kurang menguasai teknologi, dan ada juga yang menguasai	Memanfaatkan teknologi dengan kurang baik
4.	Bagaimana respon peserta didik saat menggunakan media pembelajaran	Respon yang diterima berbagai macam dari yang memperhatikan dan ada juga yang tidak memperhatikan	Peserta didik memahami respon dengan baik, tetapi membosankan karena materi yang diberikan cukup banyak

(Sumber: Hasil wawancara guru dan peserta didik kelas XI MA Ma'arif NU 02 Sidorejo).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Suprpti, S.Pd selaku guru mata pelajaran Ekonomi kelas XI ips 1 di MA Ma'arif NU 02 Sidorejo, diperoleh informasi bahwa di dalam proses pembelajaran ekonomi guru menggunakan

media papan tulis, *handout*, buku cetak, dan lembar kerja peserta didik, dan *power point*, namun peserta didik masih kesulitan dalam proses pembelajaran dikelas, membuat peserta didik kurang tertarik untuk membaca maupun untuk belajar. yang digunakan menggunakan media yang digunakan hanya terbatas, meskipun guru sudah menggunakan media pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik berupa diskusi kelompok. Kenyataannya dalam diskusi tersebut tidak semua peserta didik turut berdiskusi, masih ada peserta didik yang acuh sehingga tidak ikut serta dalam diskusi tersebut. Belum bervariasinya media yang digunakan dapat membuat peserta didik bosan, bahkan cenderung menyepelkan sehingga berpengaruh kepada hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Media pembelajaran media *lectora inspire* berbasis *means ends analysis* berupa media yang berisi materi dan soal dengan berbagai tipe variasi soal yang berupa soal pilihan ganda, benar-salah, essay, *hotspot*, dan gambar sebagai tampilan yang menunjang saat proses pembelajaran. Hal ini digunakan agar peserta didik menerima materi dan memecahkan masalah berupa soal evaluasi, setiap peserta didik mengerjakan tipe soal yang berbeda-beda, peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok setiap kelompok mengerjakan soal dengan tipe evaluasi yang berbeda setelah itu peserta didik dituntut untuk mengerjakan soal tersebut setelah peserta didik mengerjakan soal tersebut lalu peserta didik membacakan hasil dan kesimpulan materi pembelajaran. Dengan mengembangkan media pembelajaran *lectora inspire* ini diharapkan dapat membuat perubahan dalam membantu meningkatkan gairah semangat belajar peserta didik untuk aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, memberikan suasana belajar yang lebih baik dan lebih tertarik dengan materi ketenagakerjaan. Materi yang disampaikan secara terstruktur sesuai dengan indikator dengan pembahasan materi dan berisikan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Proses pembelajaran menggunakan media *lectora inspire* merupakan alat bantu yang mempermudah penyampaian materi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang efektif akan membantu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Sehingga media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan komputer dalam penyampaian bahan ajar sehingga peserta didik mampu memberikan respon timbal balik.

Berdasarkan hasil observasi wawancara tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran *lectora inspire* pada materi ketenagakerjaan. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* diharapkan akan lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi pada pelajaran ekonomi dan peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran ekonomi sekaligus memberikan inovasi baru kepada peserta didik dan guru melalui pengetahuan adanya perkembangan teknologi yang maju, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LECTORA INSPIRE BERBASIS MEANS ENDS ANALYSIS PADA MATERI KETENAGAKERJAAN KELAS XI MA MA’ARIF NU 02 SIDOREJO”**

B. Rumusan Masalah

Media pembelajaran yang digunakan di MA Ma’arif NU 02 Sidorejo, belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan peserta didik masih kesulitan memahami materi sehingga membuat peserta didik kurang tertarik untuk belajar. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *lectora inspire* berbasis *means ends analysis* pada materi ketenagakerjaan kelas XI yang valid dan praktis.

C. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *lectora inspire* berbasis *means ends analysis* pada materi ketenagakerjaan kelas XI MA yang valid dan praktis.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

Penelitian dan pengembangan media *lectora inspire* berbasis *mean ends analysis* ini dianggap penting karena diharapkan dapat berguna untuk:

1. Bagi guru
 - a. Meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami pengetahuan yang diberikan oleh guru

- b. Memicu kreatifitas guru dalam pembuatan media pembelajaran
 - c. Memberikan gambaran kepada guru ekonomi untuk merancang media pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi menyenangkan dan pemahaman materi peserta didik meningkat.
2. Bagi peserta didik
 - a. Membantu peserta didik untuk lebih memahami materi dalam pelajaran ekonomi
 - b. Meningkatkan hasil belajar dan semangat belajar peserta didik
 - c. Menambah wawasan pengetahuan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran *lectora inspire* dan dapat meningkatkan hasil belajar dan semangat belajar peserta didik
 3. Bagi sekolah

Memberikan referensi terkait media pembelajaran *lectora inspire* berbasis *means ends analysis* yang bisa digunakan untuk menunjang keefektifan proses pembelajaran dikelas.
 4. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman baru dalam pembuatan media pembelajaran *lectora inspire* berbasis *means ends analysis*

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Harapan dari produk yang akan dikembangkan adalah dapat dijadikan media pembelajaran yang baik untuk meningkatkan keaktifan bagi peserta didik. Produk yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan termasuk media software berupa *lectora inspire*
2. *Lectora inspire* disusun dengan tampilan yang menarik dan kreatif agar menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
3. Produk yang dihasilkan media pembelajaran *lectora inspire* ini diperuntukan untuk satu mata pelajaran yaitu mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS dengan materi Ketenagakerjaan
4. Tampilan media pembelajaran *lectora inspire* berisi daftar menu KD, Indikator, profil peneliti, materi, dan evaluasi
5. Produk yang dikembangkan berupa gambar, slide yang didalamnya terdiri dari:

- a. Materi pembelajaran ekonomi yang telah ditentukan dan sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, yang telah ditetapkan. Pada pengembangan ini peneliti memilih materi perpajakan
 - b. Latihan evaluasi dari materi yang telah dipelajari berupa soal pilihan ganda, dan soal benar- salah yang memuat pertanyaan-pertanyaan mengenai materi ketenagakerjaan
6. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan *lectora inspire* yang telah diinstal ke dalam laptop
 7. Produk akhir dari media adalah berbentuk *Single File Executable (exe)* yang bisa digunakan dikomputer atau laptop.

F. Urgensi Pengembangan

Dalam proses pembelajaran ekonomi guru menggunakan media papan tulis, *handout*, buku cetak, dan lembar kerja peserta didik, dan *power point*, namun peserta didik masih kesulitan dalam proses pembelajaran dikelas, membuat peserta didik kurang tertarik untuk membaca maupun untuk belajar. yang digunakan menggunakan media yang digunakan hanya terbatas, meskipun guru sudah menggunakan media pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik berupa diskusi kelompok. Kenyataannya dalam diskusi tersebut tidak semua peserta didik turut berdiskusi, masih ada peserta didik yang acuh sehingga tidak ikut serta dalam diskusi tersebut. Belum bervariasinya media yang digunakan dapat membuat peserta didik bosan, bahkan cenderung menyepelkan sehingga berpengaruh kepada hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Masalah ini sangat memerlukan perhatian khusus agar nantinya mampu memberikan hasil yang lebih baik salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran *lectora inspire* berbasis *means ends analysis* yang telah disesuaikan dengan kurikulum yang ada. Media pembelajaran *lectora inspire* berbasis *means ends analysis* didesain dengan tampilan yang menarik dan kreatif sehingga nantinya akan menarik minat belajar peserta didik.

G. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Lectora Inspire* berbasis *Means Ends Analysis* ini adalah sebuah media yang berisi tentang materi dan didalamnya terdapat beberapa soal-soal evaluasi media pembelajaran *lectora inspire* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mencari suatu

pemahaman yang baru yang dapat meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas. Pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* ini terdapat keterbatasan yang perlu diperhatikan:

- a. Materi yang disampaikan terbatas yaitu pada materi ketenagakerjaan dalam penggunaan media pembelajaran *lectora inspire* hanya digunakan dikelas XI dan hanya dilakukan pada satu sekolah di MA Ma'arif NU 02 Sidorejo
- b. Model penelitian pengembangan ini adalah 4-D (*Define, Design, Development, Disseminate*) tetapi hanya digunakan pada tahap design dan development atau pengembangan, sedangkan untuk tahap disseminate atau penyebaran tidak dilakukan karena keterbatasan membutuhkan waktu lama dan keterbatasan biaya
- c. Materi yang dapat disampaikan dalam *lectora inspire* hanya terbatas pada poin-poin penting yang perlu disampaikan
- d. Produk media pembelajaran yang dihasilkan masih memiliki beberapa kekurangan dikarenakan keterbatasan perangkat pembelajaran yang ada disekolah