

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pendewasaan manusia, disatu sisi pendidikan memiliki peran yang besar bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun disisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien. Namun seiring berjalannya waktu, merebaknya virus *Coronavirus Disease of 2019* (COVID 19) yang melanda seluruh negara di dunia termasuk negara Indonesia berdampak buruk bagi sistem pendidikan di Indonesia. Diawal penyebaran COVID 19 yaitu tahun 2020, sistem pembelajaran yang semulanya tatap muka di rubah menjadi daring. Setelah seiring berjalannya waktu, lebih tepatnya di akhir tahun 2021 hingga sekarang pembelajaran sudah kembali tatap muka, akan tetapi masih tetap diterapkan protokol kesehatan dan dilakukan pembatasan waktu pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis dan beberapa siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) yang dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Bulango Selatan diketahui proses pembelajaran masih belum berjalan secara maksimal, karena dilakukannya pembatasan waktu pembelajaran. Sebelum pandemi pembelajaran berakhir pada pukul 15.00 WITA, dibandingkan dengan sekarang pembelajaran berakhir pukul 12.00 WITA, sehingga waktu belajar siswa akan semakin singkat menyesuaikan dengan waktu berakhirnya pembelajaran. Kemudian dalam proses pembelajaran, guru hanya memberikan materi dan siswa diminta untuk mencatat materi dan

mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dengan kata lain, masih kurangnya variasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran, terutama dalam materi unsur-unsur warna *Cyan, Magenta, Yellow, Key* (CMYK) dan *Red, Green, Blue* (RGB) maupun Format Gambar. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa pada materi tersebut dengan nilai rata-rata pada materi unsur-unsur warna CMYK dan RGB adalah 60 dan pada materi Format Gambar adalah 62 yang masih tergolong rendah. Materi ini merupakan materi yang berkaitan dengan visual, sehingga akan lebih baik jika tidak hanya dijelaskan secara teori saja.

Upaya yang dapat dilakukan untuk membantu guru dan siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan sebuah media pembelajaran interaktif pada materi tentang unsur-unsur warna CMYK & RGB maupun Format Gambar. Sehingga pembelajaran tidak hanya sekedar mencatat materi yang diberikan guru, tetapi siswa bisa belajar menggunakan media pembelajaran interaktif yang terdapat animasi dan gambar berkaitan dengan materi. Dengan adanya media pembelajaran yang interaktif juga dapat digunakan siswa untuk pembelajaran mandiri. Media pembelajaran ini yang akan dirancang yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*.

Lectora Inspire merupakan sebuah program komputer yang berupa alat untuk merancang pembelajaran elektronik dan dapat digunakan secara *offline* maupun *online*. Keluaran dari *Lectora Inspire* ini adalah media pembelajaran yang mudah digunakan dan dikontrol pengguna serta mendukung pengajaran maupun pembelajaran berbasis visual.

Berdasarkan penelitian dari Athiyah (2018) mengenai penggunaan aplikasi *Lectora Inspire* dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Lectora Inspire* sangat

efektif digunakan untuk pembelajaran yang masih bersifat verbal, yaitu menggunakan media buku pelajaran dan *Microsoft Power Point*. Adapun dengan penelitian Nursidik & Suri (2018) bahwa media pembelajaran *lectora* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Namun kedua penelitian ini hanya bisa digunakan melalui dekstop dan masih perlu dikembangkan dengan output yang dapat diterapkan pada smartphone.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti akan membuat suatu penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora* Pada Materi Unsur warna CMYK & RGB dan Format Gambar".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora* pada materi Unsur Warna CMYK & RGB dan Format Gambar?
2. Bagaimanakah validitas, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran berbasis *lectora* yang akan digunakan?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang Lingkup Penelitian ini adalah :

1. Pembuatan media pembelajaran ini menyajikan materi menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*.
2. Materi yang akan disajikan yaitu Fungsi dan Unsur Warna CMYK & RGB dan Berbagai macam Format Gambar.
3. Media pembelajaran yang akan dirancang meliputi teks, objek gambar, suara, dan video.
4. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Bulango Selatan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis *Lectora* sebagai alat bantu guru dan siswa agar dapat digunakan untuk proses pembelajaran.
2. Mengetahui validitas, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran berbasis *lectora* yang akan digunakan.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *lectora*.

1.5.2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu untuk memahami pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora* pada materi unsur warna CMYK & RGB dan format gambar kelas X di SMK Negeri 1 Bulango Selatan.
- b. Bagi Guru, Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru agar mempermudah penyampaian materi pembelajaran.