

ABSTRAK

MARTIN. SIAGIAN, NIM. 5133331001. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Swishmax Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Kelas XI Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, Skripsi. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan. 2017.*

Perkembangan dunia pendidikan begitu sangat signifikan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Perkembangan serta kemajuan teknologi yang semakin pesat dunia pendidikanpun perlu mengadakan inovasi atau pembaharuan dalam berbagai bidang termasuk dalam strategi pelaksanaan pembelajaran guru yang inovatif dan kreatif pasti akan mengelola media pembelajaran yang dirancang khusus agar dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Mata pelajaran Instalasi Motor Listrik merupakan mata pelajaran yang membahas tentang pemasangan dan pemeliharaan instalasi motor listrik, yang meliputi bahasan; pengasutan, proteksi, dan pengontrolan operasi motor listrik. Media pembelajaran interaktif ini kembangkan dengan menggunakan aplikasi *swishmax*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau dikenal Research and Development (R&D). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Hasil penelitian ini di validasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum di ujicobakan kepada siswa. Hasil penilaian ahli materi berdasarkan aspek panduan informasi dan konten bahan ajar memperoleh skor rerata total 4,43 (Sangat Baik dan Layak). Penilaian ahli media berdasarkan panduan informasi, penggunaan coursware, dan kualitas estetika paparan memperoleh skor rata-rata 4,38 (Sangat Baik dan Layak). Respon penilaian siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif instalasi motor listrik dilihat dari pengujian skala kecil pada aspek panduan informasi, konten bahan ajar, kualitas media, kemudahan penggunaan media, dan efek pedagogik memperoleh skor 4,67 (Sangat Baik dan Layak). Tahap pengujian skala besar memperoleh skor 4,17 dengan kategori sangat 'Baik Dan Layak'.

Kata Kunci : multimedia interaktif, swishmax, R&D, Validasi