

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah merupakan sorotan utama dalam meningkatkan mutu pendidikan. Tenaga pengajar/guru yang handal diharapkan mampu memberikan peningkatan mutu pendidikan, baik aspek kemampuan berfikir, kepribadian, karakter, dan rasa tanggung jawab.

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Perkembangan teknologi informasi mampu mengolah, mengemas, menampilkan dan menyebarkan informasi pembelajaran baik secara audio, visual dan audiovisual yang dewasa ini sering disebut dengan multimedia pembelajaran.

Perkembangan serta kemajuan teknologi yang semakin pesat dunia pendidikanpun perlu mengadakan inovasi atau pembaharuan dalam berbagai bidang termasuk dalam strategi pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, guru diuntut untuk mampu berkreasi dan berinovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Guru yang inovatif dan kreatif pasti akan mengelola media pembelajaran yang dirancang khusus agar dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Arsyad (2013:6) menjelaskan bahwa media dalam pendidikan sebagai alat bantu pada proses belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas. Sedangkan menurut Critikos dalam Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan berdasarkan defenisi tersebut, dapat di katakana bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu.

Menurut Sanjaya (2008:205) Proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Dari itu perlu adanya media pembelajaran yang mudah dipahami siswa dalam proses komunikasinya. Agar nantinya siswa sebagai penerima pesan tidak salah menangkap isi dari materi pembelajaran dan lebih mudah menangkap isi pembelajaran dengan adanya media pembelajaran itu sendiri.

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. Serta membahas tentang komponen pengendali elektromekanik, perancangan dan perakitan panel kontrol, pengujian panel kontrol dan *troubleshooting*. Siswa dalam mempelajari mata pelajaran Instalasi Motor Listrik

harus banyak melakukan praktik agar lebih mengenal cara Instalasi Motor Listrik dan peralatan pendukungnya. Namun sebelum melakukan praktik siswa terlebih dahulu harus dibekali teori agar siswa dapat paham tentang apa yang harus mereka persiapkan dan lakukan selama praktik berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi di SMKN1 Percut Sei Tuan, selama ini penyampaian teori mata pelajaran Instalasi Motor Listrik lebih sering menggunakan cara konvensional sehingga pembelajaran lebih mengandalkan penjelasan dari guru yang terkadang penjelasan tersebut agak sulit untuk dimengerti siswa.

Sesuai dengan hasil observasi tersebut, karena model-model pembelajaran sangat berharga maka perlu adanya suatu media pembelajaran yang didesain khusus agar dapat mempermudah siswa mencerna pembelajaran yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran juga dapat menumbuhkan minat belajar siswa serta meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud adalah multimedia interaktif pada pembelajaran Instalasi Motor Listrik dimana pengembangan dilakukan melalui pengadaan dan pengembangan program pembelajaran. Harapannya, penelitian terhadap pengembangan multimedia ini dapat digunakan dalam menunjang keberhasilan siswa pada pembelajaran Instalasi Motor Listrik.

Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *swishmax*. *Swishmax* merupakan aplikasi untuk membuat animasi flash seperti halnya Macromedia Flash, karena kelebihan *swishmax* terletak pada kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara dengan cara yang lebih mudah dibandingkan dengan software animasi yang lain. *Swishmax* dapat

dijadikan sebagai alat gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audio visual yang mampu menghasilkan *fitur-fitur* baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Media Pembelajaran interaktif dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Siswa dapat mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi program multimedia.

Adanya Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik di SMKN 1 Percut Sei Tuan diharapkan siswa akan lebih aktif dalam belajar karena dalam media interaktif tersebut siswa menjadi pengendali utama dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun sesuai keinginan siswa selama ada perangkat komputer atau laptop.

Berdasarkan latarbelakang diatas, lahirlah keinginan penulis untuk mengadakan penelitian yang dengan judul **“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 ”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam penyampaian materi masih menggunakan metode konvensional.
- 2) Proses pembelajaran yang monoton dan membosankan sehingga mengurangi minat belajar siswa.
- 3) Belum tersedianya pengembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik.

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah serta terbatasnya waktu dan finansial, maka perlu adanya pembatasan masalah agar lebih focus. Peneliti hanya berfokus kepada pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *swishmax* pada mata pelajaran instalasi motor listrik dalam rana kognitif dan psikomotorik siswa kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar latarbelakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran Instalasi Motor Listrik kelas XI ?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran Instalasi Motor Listrik kelas XI ?

3. Bagaimana respon siswa terhadap hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Instalasi Motor Listrik kelas XI?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak di capai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Instalasi Motor Listrik kelas XI.
2. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran Instalasi Motor Listrik kelas XI dapat layak digunakan.
3. Mendapatkan respon baik dari siswa terhadap hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Instalasi Motor Listrik

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Selain itu, juga dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi Instalasi Motor Listrik non PLC.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi oleh guru.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk lebih meningkatkan kualitas atau mutu sekolah melalui pengembangan multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar.