BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat (UU Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 18 ayat [3]). Menurut Sutrisno (2006) pendidikan kejuruan pada dasarnya diselenggarakan untuk mempersiapkan tenaga kerja terampil tingkat menengah untuk mendukung pembangunan sektor perekonomian bangsa. Selain itu, menurut Arfandi (2013) model pembelajaran harus berorientasi dunia kerja nyata dan relevansi kompetensi lulusan disesuaikan dengan industri sehingga lulusan yang dihasilkan pun harus bisa siap kerja dan siap pakai oleh dunia industri. Arsyad (2014) mengemukakan bahwa dalam proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Keaktifan siswa juga dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan, penggunaan metode dan media yang tepat tercermin dari peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Metode pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik masing-masing siswa, sedangkan media pembelajaran harus dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran salah satu komponen yang berperan penting dalam proses pembelajaran, menurut Sutjiono (2005) media belajar itu diperlukan oleh guru agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Guru harus mampu menyajikan informasi dengan menarik, dan asing bagi siswa-siswa. Sesuatu informasi yang disampaikan dengan teknik yang baru, dengan kemasan yang bagus didukung oleh alat-alat berupa sarana atau media yang belum pernah dikenal oleh siswa sebelumnya sehingga menarik perhatian bagi mereka untuk belajar (Yamin, 2009, hlm. 174). Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2014, hlm. 4). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pramono (2013) menjelaskan bahwa secara umum media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai suatu perangkat pembelajaran yang membantu pengajar

Robby Fauzan Jaelani, 2020
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN SWISHMAX PADA MATA PELAJARAN INSTALASI MOTOR LISTRIK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menyampaikan isi materi ke peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Gagne dan Briggs dalam buku Media Pembelajaran oleh Azhar Arsyad (2014, hlm. 4) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, video *recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. 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. Media pembelajaran interaktif ditujukan untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik agar lebih efektif dan efisien serta dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 4 Bandung merupakan sekolah menengah kejuruan yang menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar di wilayah Kota Bandung. Terdapat beberapa kompetensi keahlian yang ditawarkan di SMK Negeri 4 Bandung, salah satunya adalah Teknik Instalasi Tenaga Listrik. Salah satu mata pelajaran yang ada dalam kompetensi keahlian ini adalah Instalasi Motor Listrik yang merupakan mata pelajaran teori dan praktik. Mata pelajaran kejuruan biasanya dirasakan siswa sebagai pelajaran yang sulit dipahami, terkadang dikarenakan sulitnya menerima pelajaran dan penyampaian guru yang kurang jelas menyebabkan siswa menjadi malas untuk belajar. Kemudian dengan jam pelajaran yang sangat panjang untuk mata pelajaran kejuruan menyebabkan siswa jenuh dan berkurangnya motivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik kelas XI TITL di SMKN 4 Bandung. Siswa dihadapkan dengan berbagai macam permasalahan antara lain: siswa kurang memahami tentang instalasi motor listrik dasar yang benar dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Pendidik lebih dominan menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah tanpa memanfaatkan media seperti *power point* dan

juga proyektor. Hal itu berdampak pada timbulnya sikap pasif yang ditunjukan peserta didik ketika pembelajaran berlangsung, dimana pembelajaran seperti ini tidak interaktif yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan menjadi masalah untuk guru yang ingin menyampaikan secara detail mata pelajaran tersebut, ditambah lagi dengan lamanya waktu belajar mata pelajaran ini pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 4 Bandung yaitu 8 jam pelajaran, dimana 2 jam pelajaran pertama digunakan untuk memberikan teori dan 6 jam berikutnya melakukan praktikum yang berakibat kebanyakan siswa tidak memahami materi yang sudah diberikan, terbukti pada *review* belajar pada pertemuan selanjutnya dan juga sesi tanya jawab pada saat selesai melakukan praktikum. Hal ini menunjukan bahwa pembelajaran masih kurang optimal, oleh karena itu diperlukan sebuah media yang relevan untuk menunjang permasalahan kurangnya media dalam pembelajaran dan lamanya waktu belajar di sekolah agar kebutuhan siswa terpenuhi dan mendukung proses pembelajaran dimana siswa tidak cenderung bosan, mengantuk karena materi pembelajaran yang disampaikan tidak menarik.

Meninjau permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif menggunakan aplikasi Swishmax 4 yang berisi navigasi-navigasi yang menuntut siswa aktif dalam berjalannya penyampaian materi di dalam media tersebut. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations* yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Model pendekatan ini digunakan karena peneliti mengembangkan suatu produk yaitu berupa media pembelajaran karena model pendekatan ADDIE merupakan model penelitian yang tepat dalam pengembangan suatu produk pembelajaran (Branch, 2009). Materi pembelajaran yang disampaikan berupa materi dasar Instalasi Motor Listrik sehingga sangat penting untuk dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan swishmax ini diharapkan agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pembelajaran belum dilaksanakan secara optimal karena keterbatasan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa kelas XI TITL di SMKN 4 Bandung dalam menguasai bahan ajar.
2. Siswa kelas XI TITL di SMKN 4 Bandung belum menguasai teori instalasi motor listrik dengan baik.

Setelah mengetahui identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka dalam penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan (produk) media pembelajaran interaktif menggunakan swishmax pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk peserta didik kelas XI?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan swishmax pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk peserta didik kelas XI?
3. Bagaimana respon dari siswa terhadap hasil pembuatan dan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan swishmax pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk peserta didik kelas XI?

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, maka peneliti membatasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan swishmax pada pembelajaran Instalasi Motor Listrik bagi siswa SMK kelas XI.
2. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMKN 4 Bandung.
3. Pembuatan media pembelajaran menggunakan swishmax untuk menerangkan materi-materi yang bersifat abstrak dan menyebabkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran berbeda-beda.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan swishmax pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk peserta didik kelas XI.
2. Mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan swishmax pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk peserta didik kelas XI agar dapat layak digunakan.
3. Mengetahui respon dari siswa terhadap hasil pembuatan dan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan swishmax pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk peserta didik kelas XI.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam bidang pendidikan baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Manfaat yang dapat diperoleh dari penulisan makalah ini, yaitu :

1. Manfaat teoritis
   a. Menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik.
   b. Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan swishmax.
2. Manfaat praktis
   a. Bagi Penulis
      1) Memperoleh pengetahuan dan wawasan dari hasil penelitian.
      2) Dapat digunakan sebagai sumber pengajaran di kelas jika dibutuhkan.
   b. Bagi Siswa
      1) Mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran Instalasi Motor Listrik.
      2) Mendorong semangat belajar siswa untuk memperluas ilmu pengetahuan yang dipelajari terutama dalam bidang instalasi motor listrik

c. Bagi Guru Mata Pelajaran

1) Membantu guru dalam meningkatkan wawasan dan materi untuk lebih komunikatif dalam menyajikan materi pelajaran kepada siswa di kelas.
2) Menambah media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi oleh guru.

1.6 Struktur Organisasi Penulisan

Untuk mempermudah dalam pembahasan maka sistematika penulisan laporan ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan tentang pemaparan masalah yang diangkat oleh peneliti dengan diuraikannya di latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan dibuatnya penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisikan tentang kajian teori dari teori-teori yang dapat mendukung adanya penelitian ini, mengenai belajar dan pembelajaran, media pembelajaran, model pengembangan penelitian, media berbasis multimedia, dan penelitian-penelitian yang relevan dengan permasalahan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisikan tentang metode dan model pengembangan penelitian yang digunakan, menentukan populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian dan pengujian instrumen penelitian, mendeskripsikan prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Berisikan tentang temuan pada penelitian ini serta mendeskripsikan hasil penelitian yang telah dilakasanakan mengenai pembuatan media pembelajaran instalasi motor listrik.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Berisikan tentang simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang disajikan secara ringkas dan melingkup pada semua isi pokok bahasan temuan sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.