

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN  
DASAR DI SMK**

**TUGAS AKHIR**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Strata 1 (S1)  
Pada Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika  
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

**SUBHAN  
17076146/2017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2019**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

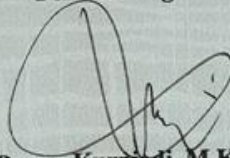
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN  
DASAR DI SMK**

Nama : Subhan  
TM/NIM : 2017/17076146  
Jurusan : Teknik Elektronika  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik

Padang, Januari 2019

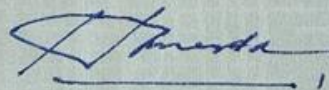
Disetujui Oleh,

Pembimbing



**Drs. Denny Kurniadi, M.Kom.**  
NIP. 19630606 198903 1 001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Teknik Elektronika  
FT-UNP



**Drs. Hanesman, MM.**  
NIP. 19610111 198503 1 002

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir  
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR DI SMK

Nama : Subhan  
TM/NIM : 2017/17076146  
Jurusan : Teknik Elektronika  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik

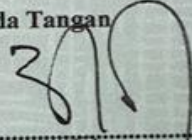
Padang, Januari 2019

Tim Penguji,

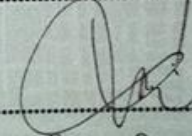
Nama

Tanda Tangan

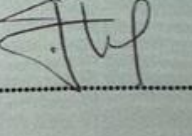
1. Dr. Elfi Tasrif, MT.

:   
.....

2. Drs. Denny Kurniadi, M.Kom.

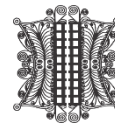
:   
.....

3. Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom.

:   
.....



## HALAMAN PERSEMBAHAN



Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu

Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha mulia  
Yang mengajar manusia dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya  
(QS: Al-'Alaq 1-5)

Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang  
yang diberi ilmu beberapa derajat  
(QS : Al-Mujadilah 11)

Ya Allah,

Waktu yang sudah kujalani dengan jalan hidup yang sudah menjadi takdirku, sedih, bahagia, dan  
bertemu orang-orang yang memberiku sejuta pengalaman bagiku, yang telah memberi warna-warni  
kehidupanku. Kubersujud dihadapan Mu,  
Engaku berikan aku kesempatan untuk bisa sampai  
Di penghujung awal perjuanganku  
Segala Puji bagi Mu ya Allah,

*Alhamdulillah..Alhamdulillah..Alhamdulillahirabbil'alamin..*

Sujud syukurku kusembahkan kepadamu, Allah yang Maha Agung, Maha Tinggi, Maha Adil dan  
Maha Penyayang, atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berpikir, berilmu,  
beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah  
awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku.

Lantunan Al-fatihah beriring Shalawat dalam silahku merintih, menadahkan doa dalam syukur yang  
tiada terkira, terima kasihku untukmu. Kupersembahkan sebuah karya kecil ini untuk kedua orang  
tuaku tercinta, yang tiada pernah hentinya selama ini memberiku semangat, doa, dorongan, nasehat  
dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap  
rintangan yang ada didepanku., Ayah,.. Ibu... terimalah bukti kecil ini sebagai kado keseriusanku  
untuk membalas semua pengorbananmu. Dalam hidupmu demi hidupku kalian ikhlas mengorbankan  
segala perasaan tanpa kenal lelah, dalam lapar berjuang separuh nyawa hingga segalanya.. Maafkan  
anakmu Ayah,, Ibu,, masih saja ananda menyusahkanmu..

Dalam silah di lima waktu mulai fajar terbit hingga terbenam.. seraya tangaku menadah". ya  
Allah ya Rahman ya Rahim... Terimakasih telah kau tempatkan aku diantara kedua malaikatmu yang  
setiap waktu ikhlas menjagaku,, mendidikku,, membimbingku dengan baik,, ya Allah berikanlah  
balasan setimpal yaitu syurgamu untuk mereka dan jauhkanlah mereka nanti dari panasnya sengat  
hawa api nerakamu..

**Untukmu Ayah (Alm. Hasan Husin) dan Ibu (Nurmala)...Terimakasih...**

*we always love you*

*( ttd. Anakmu)*

*Dalam setiap langkahku aku berusaha mewujudkan harapan-harapan yang kalian impikan dariku, meski belum semua itu kuraih, insyallah atas dukungan doa dan restu semua mimpi itu kan terjawab di masa penuh kehangatan nanti. Untuk itu kupersembahkan ungkapan terima kasihku yang tak terhingga kepada :*

*Kakakku (Evi Sarifiani, Anis Irhamni, Irma Susanti) dan abangku (Ariswan Taufiq, Agus Saifullah), Terima kasih buat segala dukungan doa dan semangat yang selalu kalian berikan untukku.  
... i love you all ...*

#### ***My Best friend's***

*Buat sahabatku "Mahasiswa Program Kerja Sama Pemerintah Aceh dan Universitas Negeri Padang 2017, serta Mahasiswa Reguler UNP lainnya" terima kasih atas bantuan, doa, semangat, nasehat, hiburan yang kalian berikan selama ini tidak akan saya lupakan.*

*Semoga Allah SWT selalu menjaga ikatan persahabatan dan kekeluargaan kita selamanya. Aamiinn.*

#### ***Dosen Pembimbing Tugas Akhir..***

*Bapak Drs. Denny Kurniadi, M.Kom. selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, terima kasih banyak pak, saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari bapak*

#### ***Tim Penguji..***

*Terima Kasih kepada Bapak Dr. Elfi Tasrif, M.T. Bapak Drs. Denny Kurniadi, M.Kom. dan Bapak Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom. selaku tim penguji tugas akhir saya, saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari bapak,*

#### ***Seluruh Dosen Pengajar dan Staf di Jurusan Elektronika UNP :***

*Terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan, bantuan dan pengalaman yang sangat berarti yang telah kalian berikan kepada kami...*

*Serta semua pihak yg sudah membantu selama penyelesaian Tugas Akhir ini.*

***"your dreams today, can be your future tomorrow"***

***SUBHAN, S.Pd***

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Tugas Akhir saya dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK"** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang, maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri serta arahan tim pembimbing dan penguji.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena tugas akhir ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Januari 2019  
Saya yang menyatakan,



SUBHAN  
NIM. 17076146

## ABSTRAK

**Subhan. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK. Tugas Akhir Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.**

Berdasarkan observasi dan pengamatan ditemukan fakta bahwa pemahaman siswa terhadap materi komputer dan jaringan dasar yang disampaikan masih kurang karena hanya mengandalkan sumber belajar dari buku. Kegiatan observasi awal yang dilakukan terhadap proses pembelajaran di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah, khususnya pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar, menunjukkan bahwa masih belum tersedia media pembelajaran yang mampu mengkonkretkan materi yang bersifat abstrak dengan metode yang lebih interaktif untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dalam proses pembelajaran, yang tersedia hanya media pembelajaran presentasi sederhana seperti papan tulis dan presentasi *Powerpoint* yang hanya berupa materi tertulis, dan gambar statis. Belum dilengkapi dengan gambar bergerak (animasi) yang sangat dibutuhkan pada proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Interaktif yang valid dan praktis pada mata pelajaran komputer dan jaaringan dasar di SMK. Dalam mengembangkan media ini, peneliti menggunakan metode pengembangan *Intructional Development Institute (IDI)* dengan menetapkan prinsip-prinsip pendekatan sistem yang meliputi tiga tahapan, yaitu *define*, *develop*, dan *evaluate*. Media pembelajaran Interaktif ini rancang menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire*, *Adobe Flash Cs 6* yang berfungsi untuk membuat media dalam penyampaian materi pembelajaran komputer dan jaringan dasar dan *Wondershare Quiz Creator* berfungsi sebagai pembuat soal evaluasi yang tersedia di media pembelajaran tersebut. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Validitas media pembelajaran interaktif dinyatakan valid dalam aspek isi, penyajian dan format media dengan nilai 0,77, (2) kepraktisan Media pembelajaran interaktif didapat dari respon guru dan respon siswa, dari respon siswa didapat rata-rata 83,93 dan respon guru adalah 85,61 dengan kategori sangat praktis.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran interaktif, *Lectora Inspire*, *Adobe Flash Cs 6*, *Wondershare Quiz Creator*.

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas akhir ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Hanesman, M.M. selaku Ketua Jurusan Elektronika Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs. Denny Kurniadi, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan tugas akhir.
5. Bapak Dr. Elfi Tasrif, M.T. Bapak Drs. Denny Kurniadi, M.Kom. dan Bapak Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom. selaku tim penguji Tugas Akhir.

6. Erma Suryani, S.TP selaku Kepala SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar.
7. Majelis Guru dan seluruh Staf Tata Usaha serta Siswa/i SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar yang telah membantu dalam penelitian tugas akhir ini.
8. Orang Tua yang telah membesarkan, mendidik, memberi perhatian dan dorongan dan do'a yang tiada hentinya. Serta kelima saudara kandung penulis yang tidak henti untuk mengingatkan dan memberi semangat sehingga penulis mampu menyelesaikan jenjang studi Strata 1.
9. Semua kawan-kawan dan keluarga besar PTI-UNP, khususnya Keluarga Besar Mahasiswa program transfer D-III ke S-1 Provinsi Aceh yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini dan selalu menjadi pelengkap dalam kehidupan di Kota Padang - Sumatera Barat.

Semoga kebaikan yang diberikan oleh semua pihak kepada penulis menjadi amal shaleh yang senantiasa mendapat balasan dan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan Skripsi ini, untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan.

Padang, Januari 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Media Pembelajaran.....	7
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	7
2. Fungsi dan Kegunaan Media dalam Pembelajaran .....	7
3. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	9
4. Media Pembelajaran Interkatif .....	11
B. Pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar .....	12
1. Silabus Pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar .....	12
C. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif .....	13
1. Potensi dan Masalah .....	13
2. Pengumpulan Informasi dan Sudi Literatur .....	13
3. Desain Produk.....	15
4. Validasi Produk.....	15
5. Perbaikan Produk.....	16

6. Uji Coba Produk .....	16
7. Revisi Produk.....	16
8. Uji Coba Pemakaian .....	17
D. Model Pengembangan IDI ( <i>Intructional Development Institute</i> )	17

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN MULTIMEDIA**

A. Analisis PIECES .....	18
1. Analisis Kinerja (Performance) .....	18
2. Analisis Informasi (Information) .....	19
3. Analisis Ekonomi (Economic).....	19
4. Analisis Pengaturan (Control) .....	20
5. Analisis Efisiensi (Efficiency) .....	20
6. Analisis Pelayanan (Services).....	21
B. Analisis Kebutuhan.....	22
1. Analisis Sistem Multimedia.....	22
a. Analisis Proses Pembelajaran KJD .....	22
b. Analisis Disain Instruksional KJD.....	25
c. Analisis Peta Konsep Pembelajaran KJD .....	27
d. Analisis Persyaratan .....	27
1. Persyaratan Fungsional .....	28
2. Persyaratan Non-Fungsional .....	28
3. Persyaratan Perangkat Keras.....	29
4. Persyaratan Perangkat Lunak .....	30
C. Perancangan Multimedia Interaktif.....	30
1. Metode Pengembangan .....	30
a. <i>Define</i> (Penentuan).....	30
a) Perancangan Struktur Media.....	31
b) Perancangan Isi .....	31
c) Perancangan Naskah .....	34
d) Perancangan Grafik.....	35

b. <i>Develop</i> (Pengembangan) .....	35
a) Perancangan Interface .....	35
c. <i>Evaluate</i> (Evaluasi).....	40
D. Implementasi.....	40
1. Produk Sistem (Aplikasi).....	40
2. Pembelajaran Interaktif.....	43
3. Pengetesan dan Uji Coba .....	47
E. Uji Kelayakan Aplikasi.....	44
1. Validitas .....	44
2. Praktikalitas.....	46
 <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Perancangan.....	49
1. Tahap <i>Define</i> (Penentuan).....	49
2. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan/ Perancangan).....	50
3. Tahap <i>Evaluate</i> (Evaluasi).....	59
a. Hasil Validitas.....	59
b. Hasil Praktikalitas .....	61
B. Pembahasan.....	65
 <b>BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Peta Konsep KJD.....	27
2. Perancangan Struktur Media.....	31
3. Judul dan Halaman Pembuka.....	36
4. Halaman Pendahuluan.....	37
5. Halaman Utama.....	38
6. Halaman Materi.....	38
7. Halaman Evaluasi.....	40
8. Halaman Pembuka .....	41
9. Halaman Pendahuluan.....	41
10. Halaman Utama.....	42
11. Halaman Materi.....	42
12. Halaman Evaluasi.....	43
13. Halaman Judul dan Pembuka .....	51
14. Halaman Pendahuluan.....	51
15. Halaman Petunjuk .....	52
16. Halaman Utama.....	53
17. Halaman Materi.....	53
18. Sub Judul Materi 2 .....	54
19. Content Materi 3 .....	55
20. Sub Halaman Bahan Perakitan.....	55
21. Sub Halaman Petunjuk Simulasi Instalasi .....	56
22. Sub Halaman Simulasi Instalasi OS.....	56
23. Halaman User Evaluasi .....	57
24. Halaman Awal Evaluasi.....	58
25. Halaman Soal Evaluasi .....	58

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Analisis Kinerja.....	18
2. Analisis Informasi .....	19
3. Analisis Ekonomi .....	20
4. Analisis Pengaturan.....	20
5. Analisis Efisiensi.....	21
6. Analisis Pelayanan .....	21
7. Kegiatan Pendahuluan.....	23
8. Kegiatan Inti.....	23
9. Kegiatan Penutup .....	24
10. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....	25
11. Persyaratan Fungsional .....	28
12. Persyaratan Non-fungsional .....	29
13. Persyaratan Perangkat Keras.....	29
14. Perancangan Isi .....	32
15. Aspek validasi Media Pembelajaran Interaktif .....	44
16. Kisi-Kisi Angket Validasi Media Pembelajaran Interaktif .....	45
17. Kategori Validitas Produk.....	46
18. Kisi-kisi angket praktikalitas guru .....	47
19. Kisi-kisi angket praktikalitas Siswa .....	47
20. Kategori Praktikalitas Produk .....	48
21. Penilaian Validator tentang Penyajian Media .....	59
22. Penilaian Validator tentang Format Media .....	60
23. Penilaian Validator tentang <i>Content</i> (isi) Media.....	61
24. Tabel Penilaian praktikalitas Oleh Guru .....	62
25. Penilaian Praktikalitas Oleh Siswa.....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. KI KD.....	73
2. Hasil Validasi Media.....	76
3. Hasil Praktikalitas Media oleh Guru.....	77
4. Hasil Praktikalitas Media oleh Siswa.....	78
5. Angket Validitas.....	80
6. Angket Praktikalitas Guru.....	94
7. Angket Praktikalitas Siswa.....	100
8. Silabus.....	142
9. RPP.....	147

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Proses pembelajaran yang terjadi dalam suatu kelas adalah suatu bentuk interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar. Sekolah sebagai lembaga pendidikan yang mencetak generasi penerus bangsa dituntut untuk mampu menyelenggarakan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi atau IPTEK. Tantangan bagi sekolah dalam menyelenggarakan pendidikan adalah harus mampu menerapkan perkembangan IPTEK dalam proses pembelajaran. Misalnya adalah menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Alasan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran adalah memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata kepada siswa. Dalam proses pembelajaran konvensional, siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Berbeda dengan proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif. Siswa tidak hanya mendengar, namun siswa juga melihat dan melakukan. Hal ini bertujuan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih nyata, sehingga daya serap siswa terhadap materi yang sedang diajarkan akan meningkat. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Peter Shea (Depdiknas, 2014:14) bahwa daya tangkap siswa, 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa

yang dikatakan, 90% dari apa yang dilakukan. Berdasarkan Peter Shea tersebut, media pembelajaran interaktif yang merupakan perpaduan antara audio dan visual cocok diterapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan pengamatan ditemukan fakta bahwa pemahaman siswa terhadap materi komputer dan jaringan dasar yang disampaikan masih kurang karena hanya mengandalkan sumber belajar dari buku. Kegiatan observasi awal yang dilakukan terhadap proses pembelajaran di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah, khususnya pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar, menunjukkan bahwa masih belum tersedia media pembelajaran yang mampu mengkonkretkan materi yang bersifat abstrak dengan metode yang lebih interaktif untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dalam proses pembelajaran, yang tersedia hanya media pembelajaran presentasi sederhana seperti papan tulis dan presentasi *Powerpoint* yang hanya berupa materi tertulis, dan gambar statis. Belum dilengkapi dengan gambar bergerak (animasi) yang sangat dibutuhkan pada proses pembelajaran. Media pembelajaran seperti ini dan dijelaskan dengan metode ceramah akan menyebabkan pembelajaran akan terpusat pada guru, karena guru yang lebih aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Siswa terkesan pasif dalam melaksanakan proses pembelajaran hanya merespon beberapa pertanyaan yang disampaikan oleh guru di depan kelas.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah diketahui bahwa dengan media yang

tersedia guru kesulitan dalam menjelaskan materi pelajaran terutama untuk materi pelajaran yang berisi konsep yang bersifat abstrak sehingga siswa dapat menerima dan memahami materi pelajaran. Selain itu, siswa juga kesulitan memahami materi yang disampaikan dan dijelaskan oleh guru di depan kelas terutama materi pelajaran yang berisi konsep abstrak yang membutuhkan pemahaman untuk mengkonkretkan hal tersebut. Hal ini menyebabkan siswa terlihat kurang bersemangat untuk memperhatikan pemaparan dan penjelasan materi pelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

Pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah diketahui bahwa ketika proses pembelajaran dimulai, guru mencatat materi pelajaran pada papan tulis, atau terkadang menggunakan presentasi *powerpoint* kemudian guru menjelaskan materi, siswa mencatat dan mendengarkan materi yang ditulis dan dijelaskan oleh guru. Pada akhir proses pembelajaran, siswa diberi pekerjaan rumah (PR), berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang telah dibahas pada proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

Pembelajaran seperti ini menimbulkan beberapa permasalahan, seperti yang terlihat pada saat observasi antara lain ; (1) Siswa tidak fokus dalam mengikuti proses pembelajaran, (2) Tidak terjalin komunikasi dua arah antara guru dan siswa, (3) Siswa tidak berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran, (4) Proses pembelajaran masih terpusat pada guru (*Teacher Centre*) sehingga tidak mendukung aktifitas belajar siswa di dalam kelas.

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka perlu dicari alternatif lain dengan melakukan inovasi dan pendekatan dalam penggunaan media pembelajaran yang valid dan praktis berdasarkan kemajuan teknologi serta mampu mendukung aktivitas belajar untuk penyampaian materi kepada siswa pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian proses pembelajaran dapat berlangsung aktif, inovatif, dan kreatif. Salah satu pendekatan yang mampu mewujudkan situasi pembelajaran tersebut adalah pendekatan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Information and Communications Technology* (ICT). Dengan demikian maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang mampu membantu menjelaskan materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.
2. Guru kesulitan menjelaskan materi-materi yang bersifat abstrak kepada siswa melalui media pembelajaran yang tersedia yaitu media presentasi sederhana berupa papan tulis dan presentasi *Powerpoint*.
3. Siswa kesulitan memahami materi-materi yang bersifat abstrak melalui media pembelajaran yang tersedia dan digunakan oleh guru di dalam kelas.

4. Siswa tidak berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini lebih menitik beratkan pada pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK yang akan dikembangkan Menggunakan software *Lectora Inspire* dipadu dengan *Adobe Flash CS 6* di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif yang valid dan praktis pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar menggunakan *Lectora Inspire* dan *Adobe Flash CS 6*.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar secara maksimal.
2. Mengetahui validitas dan praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Lectora Inspire* dan *Adobe Flash CS 6* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK.

## **F. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Sekolah
  - a) Lebih mengoptimalkan penggunaan sarana pembelajaran di sekolah.
  - b) Memberikan inovasi pembelajaran bagi sekolah.
  - c) Menambah pembendaharaan sekolah.
2. Bagi Guru
  - a) Membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif di kelas.
  - b) Mendorong inovasi guru dalam penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran.
  - c) Menambah referensi bagi guru.
3. Bagi Siswa
  - a) Memberikan tambahan bahan dan sumber belajar.
  - b) Memberikan keleluasaan belajar dengan kemudahan penggunaan media digital.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah Aceh Besar ini dapat dikembangkan dengan menggunakan *Software Lectora Inspire* dan *Adobe Flash CS 6* dengan valid dan praktis.

Hasil validitas pengembangan media ini dinyatakan sangat valid berdasarkan uji validitas oleh validator dengan rata-rata 0,77. Hasil praktikalitas oleh guru adalah sebesar 85,61 % dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil praktikalitas oleh siswa diperoleh rata-rata adalah 83,93 % dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini dinyatakan berhasil setelah melalui tahapan pengembangan yang dianalisis berdasarkan validitas, dan praktikalitas.

#### **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Peneliti lain agar dapat melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar atau mata pelajaran yang berbeda sehingga dapat menambah kesempurnaan dan efektivitas dari

media pembelajaran baik untuk mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar ataupun mata pelajaran lain secara lebih luas.

2. Guru agar dapat menggunakan media pembelajaran interaktif yang telah valid dan praktis ini dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.
3. Siswa agar dapat menggunakan media pembelajaran interaktif ini sebagai sarana untuk belajar mandiri pada mata pelajaran Komputer dan jaringan Dasar, selain pada saat proses pembelajaran di kelas. Sehingga dapat memahami materi pelajaran dengan baik.
4. Kepala Sekolah agar dapat memfasilitasi penggunaan dan pengembangan media pembelajaran interaktif bagi guru dan siswa di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif Rahman Riyanda. 2017. *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Perakitan Komputer Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMKN 1 Solok”*. Tesis Tidak Dipublikasikan. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang
- Ainuz Zulfa. 2017. *Klasifikasi media pembelajaran menggunakan teknologi Pendidikan (Online)* Tersedia di: <http://ainuzzulfa48.blogspot.com/2017/05/klasifikasi-media-pembelajaran.html> di akses pada Kamis tanggal 5 Okt 2018 jam 21.00 wib
- Arief Sadiman S, dkk. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Bandung: Rajawali
- Azhar Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azwar Saifuddin. 2014. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chandra Aziz. 2016. *“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Memahami Dasar-Dasar Elektronika Di Kelas X Titl Smk Negeri 1 Pariaman”*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Padang: UNP
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta
- Iqbal Anshary., Edidas. 2018. *“Pengembangan Trainer Mikrokontroler sebagai Media Pembelajaran dengan Metode fault – finding”*. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika, Vol. 6 , No. 2 , Juli - Desember 2018
- Marlan. 2017. *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi pada Mata Kuliah Metrologi Industry”*. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 1, No. 1, 2017
- Muhibbin Syah. 2007. *“Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru”*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.