

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SIMULASI BERBASIS WEBSITE
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PRODUKTIF MULTIMEDIA SMKN 2 PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika Fakultas
Teknik Universitas Negeri Padang Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**DARA RAHMA RAINDRA
NIM/TM : 1202171/2012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Simulasi Berbasis *Website*
Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Produktif Multimedia SMKN 2 Pariaman

Nama : Dara Rahma Raindra

TM/NIM : 2012/1202171

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2018

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dr. Elfi Tasrif, MT
NIP. 19620524 198703 1 002

Pembimbing II



Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom
NIP. 19670408 200501 1 002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika FT UNP



Drs. Hanesman, M.M.
NIP. 19610111 198503 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji skripsi
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Simulasi Berbasis *Website*
Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Produktif Multimedia SMKN 2 Pariaman

Nama : Dara Rahma Raindra

TM/NIM : 2012/1202171

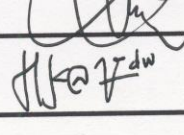
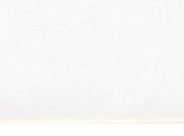
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2018

Tim Penguji:

		Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom	: 
Sekretaris	: Dr. Elfi Tasrif, MT	: 
Anggota	: Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom	: 
Anggota	: Drs. Denny Kurniadi, M. Kom	: 
Anggota	: Ika Parma Dewi, S.Pd, M.Pd.T	: 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Simulasi Berbasis *Website* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produktif Multimedia SMKN 2 Pariaman”** ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2018
Saya yang menyatakan,



Dara Rahma Raindra
Nim. 1202171

ABSTRAK

Dara Rahma Raindra : Pengaruh Penggunaan Media Simulasi Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produktif Multimedia SMK N 2 Pariaman

Penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan media simulasi berbasis *website* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Produktif Multimedia di SMK N 2 Pariaman. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran produktif multimedia setelah menggunakan media simulasi berbasis *website*. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* sehingga yang menjadi grup eksperimen adalah kelas XI MM A dengan menerapkan media simulasi berbasis *website* dan *power point* dan grup kontrol adalah kelas XI MM B dengan menggunakan kamera DSLR dan *Powerpoint*. Berdasarkan hasil penelitian, kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 79.18 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 74.47. hasil perhitungan hipotesis pada taraf signifikansi 0.05 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu ($1.744 > 1.694$). Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Berdasarkan hasil perhitungan persentase hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, terdapat pengaruh penggunaan media simulasi berbasis *website* sebesar 6.33%, ini berarti hasil belajar siswa dengan menggunakan media simulasi berbasis *website* lebih baik.

Kata Kunci :Media pembelajaran simulasi berbasis *website*, media *power point*, hasil belajar

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbila'lamin, puji syukur diucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia serta nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Simulasi Berbasis *Website* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produktif Multimedia SMK N 2 Pariaman". Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan (S-1) di jurusan Teknik Elektronika dengan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini penulis sampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang tulus kepada :

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 Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang
3. Bapak Drs. Almasri, M.T., selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang
4. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, sekaligus Dosen Pembimbing II.
5. Bapak Dr. Elfi Tasrif. MT, selaku Dosen Pembimbing I yang telah membantu penulis dan memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.

6. Bapak Dr. Deddy Irfan, S.Pd, M.Kom, selaku Ketua Penguji
7. Bapak Drs. Denny Kurniadi, M.Kom selaku Dosen Penguji.
8. Ibu Ika Parma Dewi, S.Pd, M.Pd.T, selaku Dosen Penguji.
9. Ibu Dra. Arrahmi, selaku Kepala SMK Negeri 2 Pariaman.
10. Bapak Hasnul Rizki, S.Pd, M.Pd.E, selaku Wakil Kepala Kurikulum SMK Negeri 2 Pariaman.
11. Bapak Eka Putra Pernanda, M.Kom, selaku Guru Bidang Studi Produktif Multimedia di SMK Negeri 2 Pariaman.
12. Seluruh dosen, teknisi labor dan staf administrasi di Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
13. Seluruh guru dan staf administrasi SMK Negeri 2 Pariaman.
14. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer angkatan 2012 yang selalu memberikan semangat dan motivasi.

Semoga bantuan dan bimbingan serta arahan menjadi amal jariyah dan mendapat pahala dari Allah SWT. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari kesalahan dan kekeliruan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun. Akhirnya besar harapan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan diterima sebagai perwujudan penulis dalam dunia pendidikan.

Padang, Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II. KAJIAN TEORI	10
A. Belajar dan Hasil Belajar	10
B. Media Pembelajaran	25
C. Pembelajaran Berbasis Website.....	37
D. Website Simulasi Camerasim	40
E. Model Pembelajaran Kooperatif TAI	29
F. Penelitian Relevan	47
G. Kerangka Konseptual.....	49
H. Hipotesis Penelitian	50
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN.....	52
A. Jenis Penelitian.....	52
B. Defenisi Operasional Variabel Penelitian	53
C. Populasi dan Sampel	55
D. Tempat dan Waktu Penelitian	57
E. Prosedur Penelitian.....	57

F. Perangkat Pembelajaran	60
G. Instrumen Penelitian.....	61
H. Teknik Analisis Data.....	65
BAB IV. ANALISIS DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	71
A. Deskripsi Data	71
B. Hasil Penelitian.....	100
BAB V. PENUTUP.....	143
A. Kesimpulan.....	143
B. Saran	144
DAFTAR PUSTAKA	145
LAMPIRAN.....	148

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai UAS Produktif Multimedia kelas XI SMKN 2 Pariaman Tahun Ajaran 2015/2016	3
2. Nilai ulangan Produktif Multimedia siswa kelas XI SMKN 2 Pariaman Tahun Ajaran 2015/2016.....	3
3. Mata Pelajaran Produktif Multimedia.....	47
4. Desain Penelitian	52
5. Distribusi Populasi Penelitian Tahun Ajaran 2016/2017	56
6. Pelaksanaan Penelitian.....	58
7. Kegiatan Belajar.....	59
8. Interpretasi Nilai r	64
9. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	65
10. Interpretasi Nilai r	76
11. Tingkat Kesukaran <i>Posttest</i> 1	79
12. Interpretasi Nilai r	83
13. Tingkat Kesukaran <i>Posttest</i> 2	86
14. Interpretasi Nilai r	90
15. Tingkat Kesukaran <i>Posttest</i> 3	93
16. Interpretasi Nilai r	97
17. Tingkat Kesukaran <i>Posttest</i> 4	100
18. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran	101
19. Tabulasi Perbedaan Nilai Pertemuan 1	103
20. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen <i>Posttest</i> 1	104
21. Nilai dan Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen <i>Posttest</i> 1	104
22. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol <i>Posttest</i> 1	106
23. Nilai dan Frekuensi Nilai Kelas Kontrol <i>Posttest</i> 1	106
24. Tabulasi Perbedaan Nilai Pertemuan 2	108
25. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen <i>Posttest</i> 2	109
26. Nilai dan Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen <i>Posttest</i> 2	109

27. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol <i>Posttest</i> 2.....	111
28. Nilai dan Frekuensi Nilai Kelas Kontrol <i>Posttest</i> 2.....	112
29. Tabulasi Perbedaan Nilai Pertemuan 3	113
30. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen <i>Posttest</i> 3	114
31. Nilai dan Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen <i>Posttest</i> 3	115
32. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol <i>Posttest</i> 3.....	116
33. Nilai dan Frekuensi Nilai Kelas Kontrol <i>Posttest</i> 3.....	117
34. Tabulasi Perbedaan Nilai Pertemuan 4	119
35. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen <i>Posttest</i> 4	120
36. Nilai dan Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen <i>Posttest</i> 4	120
37. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol <i>Posttest</i> 4.....	122
38. Nilai dan Frekuensi Nilai Kelas Kontrol <i>Posttest</i> 4.....	122
39. Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	124
40. Hasil Analisis Deskriptif Data Penelitian	124
41. Tabulasi Perbedaan Nilai Rata-Rata <i>Posttest</i> Secara Keseluruhan.....	126
42. Distribusi Frekuensi Nilai Niali Rata-Rata Kelas Eksperimen.....	127
43. Nilai dan Frekuensi Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen	127
44. Distribusi Frekuensi Nilai Niali Rata-Rata Kelas Kontrol.....	129
45. Nilai dan Frekuensi Nilai Rata-Rata Kelas Kontrol	129
46. Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	131
47. Urutan Nilai Rata-Rata <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	132
48. Tabel Penolong Uji Liliefors Kelas Eksperimen	134
49. Urutan Nilai Rata-Rata <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	135
50. Tabel Penolong Uji Liliefors Kelas Kontrol	137
51. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	138
52. Nilai Uji Homogenitas Kelas Sampel	139
53. Hasil Pengujian Hipotesis dengan t-test	139

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Media	41
2. Tampilan Fitur Kamera	41
3. Tampilan Pengaturan <i>ISO, Shutter Speed, Diafragma</i>	41
4. Focus	42
5. Kerangka Konseptual	49
6. Histogram Distribusi Frekuensi Eksperimen <i>Posttest 1</i>	105
7. Histogram Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol <i>Posttest 1</i>	107
8. Histogram Distribusi Frekuensi Eksperimen <i>Posttest 2</i>	110
9. Histogram Distribusi Frekuensi Kontrol <i>Posttest 2</i>	112
10. Histogram Distribusi Frekuensi Eksperimen <i>Posttest 3</i>	115
11. Histogram Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol <i>Posttest 3</i>	118
12. Histogram Distribusi Frekuensi Eksperimen <i>Posttest 4</i>	121
13. Histogram Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol <i>Posttest 4</i>	123
14. Histogram Perbedaan Hasil Belajar	125
15. Perbedaan Nilai Rata-rata Setiap Pertemuan	125
16. Histogram Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen	128
17. Histogram Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol	130
18. Daerah Penentuan H_0	140

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Nilai Siswa Kelas XI Tahun Pelajaran 2015/2016	148
2. Silabus Mata Pelajaran Produktif Multimedia	150
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	159
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	195
5. Kegiatan Belajar.....	230
6. Format Kisi-Kisi Soal Uji Coba <i>Posttest</i>	266
7. Format Kisi-Kisi Soal <i>Posttest</i>	269
8. Soal Uji Coba <i>Posttest</i>	272
9. Soal <i>Posttest</i>	288
10. Validasi Soal <i>Posttest</i>	304
11. Tabulasi Perhitungan Validitas <i>Posttest</i>	308
12. Perhitungan Pengukuran Reabilitas Soal Uji Coba	312
13. Daya Beda <i>Posttest</i>	316
14. Tingkat Kesukaran Soal <i>Posttest</i>	324
15. Kesimpulan Uji Coba <i>Posttest</i>	328
16. Daftar Hadir Siswa.....	332
17. Perhitungan Uji Normalitas	334
18. Perhitungan Uji Homogenitas.....	338
19. Perhitungan Uji Hipotesis	339
20. Tabel Nilai Koefisien Korelasi “r” <i>Product Moment</i>	341
21. Tabel Distribusi Nilai Kritis L Untuk Uji Liliefors	242
22. Nilai-Nilai Untuk Distribusi F	343
23. Tabel Distribusi Z	346
24. Tabel Distribusi t.....	347
25. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas	348
26. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan SUMBAR.....	349
27. Surat Izin Penelitian KESBANGPOL SUMBAR.....	350
28. Surat Keterangan Telah Selesai Melakukan Penelitian Dari Sekolah	351

29. Dokumentasi	352
-----------------------	-----

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu sektor utama dalam mewujudkan generasi muda untuk siap bersaing di era globalisasi dan tuntutan zaman. Untuk meningkatkan tujuan pendidikan dibutuhkan sumber daya yang memiliki kompetensi, yaitu manusia yang menguasai bidang ilmu, teknologi, dan skill serta mempunyai kedisiplinan, berwawasan luas, sebab pendidikan merupakan suatu wadah yang mempunyai peranan sangat penting untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Tujuan pendidikan itu sendiri menurut Ahmadi Rualam (2016:49) adalah mengembangkan seluruh potensi bawaan manusia secara berkelanjutan agar manusia mampu melaksanakan tugas dan kewajiban dalam kehidupan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Pariaman merupakan salah satu Sekolah Kejuruan dengan bidang keahlian Multimedia yang menerapkan Kurikulum 2013. Pada Kurikulum ini terdapat mata pelajaran produktif multimedia yang merupakan mata pelajaran bidang keahlian praktikum atau terapan. Untuk menguasai mata pelajaran ini perlu pemahaman yang mendasar, sehingga berdampak pada kesiapan siswa dalam melakukan praktikum dan nantinya diperoleh hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Menurut Yunata (2014) pada kurikulum 2013 di SMK (Sekolah Menengah Kejuruan), peserta didik diharapkan mampu dan aktif

mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan lingkungan pendidikan. Menurut Yunata (2014) tugas guru adalah membantu, membimbing, dan memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuannya.

Tetapi kenyataan di lapangan berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan pada Januari 2017 di SMKN 2 Pariaman, menurut guru mata pelajaran produktif multimedia proses pembelajaran Produktif Multimedia masih mengalami kendala dalam memfasilitasi peserta didik, salah satunya keterbatasan jumlah alat pratikum seperti kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflex*) dalam proses pembelajaran. Mata pelajaran Produktif Multimedia merupakan mata pelajaran pratikum yang mengharuskan peserta didik untuk melakukan praktik, namun menurut hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran produktif multimedia yakni guru mengalami kendala dalam melakukan pratikum karena keterbatasan jumlah alat pratikum yaitu kamera DSLR, pembelajaran juga lebih banyak dilakukan dengan demonstrasi dan menggunakan bantuan media *powerpoint*. Pembelajaran tersebut kurang efektif dikarenakan banyaknya hasil belajar siswa kelas XI Multimedia SMKN 2 Pariaman yang berada dibawah Kriteria Kelulusan Minimal (KKM).

Tabel 1. Nilai UAS Produktif Multimedia kelas XI SMKN 2 Pariaman Tahun Ajaran 2015/2016

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai KKM				Nilai Rata-Rata Kelas
		≥ 75		< 75		
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	
XI MM	38	20	52.63	18	47.37	71.82

Sumber: Guru Produktif Multimedia kelas XI SMKN 2 Pariaman

Berdasarkan data pada tabel 1, memperlihatkan bahwa nilai rata-rata hasil akhir semester mata pelajaran Produktif Multimedia kelas XI jurusan Multimedia SMKN 2 Pariaman Tahun Ajaran 2015/2016 masih di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan guru mata pelajaran yaitu 75.

Tabel 2. Nilai ulangan Produktif Multimedia siswa kelas XI SMKN 2 Pariaman Tahun Ajaran 2015/2016

Kompetensi Dasar	Kelas	Nilai KKM		Rata-Rata Nilai Ulangan Harian
		≥ 75	< 75	
		Jumlah Siswa	Jumlah Siswa	
Pengenalan jenis-jenis fotografi dan alat bantu fotografi	XI MM	23	15	73.11
Perawatan peralatan fotografi	XI MM	17	21	71.63
Pengoperasian kamera digital dan ukuran bidang pengambilan gambar	XI MM	12	26	69.81
<i>Bluring</i>	XI MM	15	23	69.94

Sumber: Guru Produktif Multimedia kelas XI SMKN 2 Pariaman

Pada tabel 2, memperlihatkan bahwa rata-rata nilai ulangan siswa pada mata pelajaran produktif multimedia masih jauh di bawah KKM yaitu 75. Jumlah siswa yang nilainya di bawah KKM lebih banyak dibandingkan jumlah siswa yang nilainya berada di atas KKM. Rata-rata nilai siswa pada saat ulangan sangat rendah yang mana salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya sarana pratikum, media pembelajaran yang kurang menarik dan metode pembelajaran yang digunakan kurang tepat yang mengakibatkan siswa

kurang memahami pelajaran dan kurangnya motivasi serta minat belajar siswa mengikuti pembelajaran tersebut.

Menurut Rahcmadani, Denny (2012) dalam proses pembelajaran dikelas, tidak semua peserta didik memiliki kemampuan yang sama dan motivasi belajar yang sama. Hal ini menjadi penyebab tidak samanya hasil belajar peserta didik. Bagi peserta didik yang memiliki kemampuan lebih akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah.

Guru sebagai faktor utama dalam mencapai keberhasilan pembelajaran dituntut untuk dapat menguasai kurikulum, materi pelajaran, metode, evaluasi, serta kreatif. Disinilah guru dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi baik dalam ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotorik, sehingga dalam proses pembelajaran membutuhkan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran. Kesalahan menggunakan metode dan media pembelajaran, dapat menghambat tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan. Maka dari itu, perlu adanya upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran demi meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produktif Multimedia yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa sehingga hasil belajarnya sesuai dengan harapan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media simulasi berbasis *website*.

Menurut Rahcmadi, Denny (2012) pembelajaran berbantu simulasi berbasis website interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memenuhi keperluan belajarnya, juga dapat membantu pendidik memilih metode pembelajaran yang efektif sebagai alternatif lain dalam menutupi kurangnya sarana dan prasarana. Website pembelajaran interaktif membuat siswa dapat memilih waktu, isi serta tujuan pembelajaran dengan lebih cepat, hal ini karena program website pembelajaran ini memberi peluang serta kebebasan kepada pelajar untuk memilih apa yang digemari dari setiap kemampuan individu diluar jam pembelajaran. Menurut Taksonomi Bloom suatu pembelajaran menyangkut kepada ranah kognitif, afektif dan psikomotor, yang mana media simulasi ini dapat membantu siswa memahami pembelajaran dalam ranah kognitif yakni bagian C3 (penerapan), siswa dapat mnerepakan pembelajaran yang berulang-ulang dengan menggunakan media simulasi guna menambah pemahan siswa tentang suatu pembelajaran. Kemudian efektivitas suatu pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh gaya belajar itu sendiri yang mana menurut Daryanto (2010: 57) 10% informasi kita serap dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, dan 90% dari apa dilakukan. Dengan mempraktikan penggunaan penggunaan kamera DSLR secara berulang-ulang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa.

Menurut Daryanto (2010:55) media simulasi merupakan media pembelajaran dengan format menyalami proses nyata. Media simulasi berbasis *Website* merupakan media pembelajaran tiruan yang mirip dengan aslinya yang dapat diakses siswa secara mandiri melalui *website* yang menyediakan layanan simulasi penggunaan kamera yaitu *Camerasim.com*. Media ini dapat dijadikan alternatif lain untuk menutupi keterbatasan kamera pada saat peserta didik melakukan praktikum. Media simulasi ini termasuk kedalam multimedia interaktif yang mana pengguna dapat mengontrol apa saja yang diinginkan untuk proses selanjutnya atau tahapan selanjutnya karena multimedia ini dilengkapi dengan alat pengontrol (Daryanto, 2010:51). Pembelajaran simulasi berbasis *website* tidak memiliki keterbatasan waktu dan tempat dalam mengaksesnya, sehingga siswa dapat dengan leluasa menggunakan *website* sebagai media pembelajaran lain dengan waktu belajarnya masing-masing.

Berdasarkan paparan di atas, maka dilakukan penelitian yang berjudul **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SIMULASI BERBASIS WEBSITE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRODUKTIF MULTIMEIDA SMKN 2 PARIAMAN”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan sarana bagi peserta didik untuk melakukan praktikum penggunaan kamera sehingga hasil belajar peserta didik rendah.

2. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung kemampuan peserta didik pada mata pelajaran Produktif Multimedia.
3. Materi yang sifatnya aplikatif atau terapan yang seharusnya lebih banyak melatih peserta didik namun kurangnya sarana dan media pembelajaran menjadi salah satu penyebab kurangnya kompetensi dalam penggunaan kamera.
4. Waktu belajar masing-masing siswa yang berbeda-beda mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa mengikuti proses pembelajaran.
5. Nilai ujian akhir semester tahun pelajaran 2015/2016 pada mata pelajaran Produktif Multimedia siswa kelas XI SMK Negeri 2 Pariaman masih banyak dibawah KKM.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan agar terarahnya penelitian maka:

1. Objek penelitian ini dibatasi pada penggunaan media simulasi berbasis *website* pada mata pelajaran Produktif Multimedia untuk melihat hasil belajar siswa.
2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan Multimedia SMKN 2 Pariaman.
3. Karena keterbatasan waktu yang peneliti miliki, maka penelitian dilakukan pada empat kali pertemuan dalam proses pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Adakah perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan media simulasi berbasis *website* dengan siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media pembelajaran simulasi berbasis *website* pada mata pelajaran Produktif Multimedia?
2. Adakah pengaruh penggunaan media simulasi berbasis *website* pada mata pelajaran Produktif Multimedia terhadap hasil belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas XI multimedia pada mata pelajaran Produktif Multimedia.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media simulasi berbasis *website* pada mata pelajaran Produktif Multimedia terhadap hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan bahan masukan terhadap ilmu pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran simulasi berbasis *website* sebagai media pembelajaran yang efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran Produktif Multimedia, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa dapat memberikan motivasi agar siswa tertarik untuk belajar meskipun mengalami keterbatasan peralatan untuk pratikum, dan menjadikan mata pelajaran Produktif Multimedia sebagai mata pelajaran yang menarik dan tidak membosankan, memberikan motivasi kepada siswa bahwa belajar pratikum tidak hanya di sekolah tetapi bisa dimana saja, serta membantu siswa dalam segi ekonomi dalam keterbatasan memiliki kamera.
- b. Bagi guru dapat dijadikan bahan masukan bagi guru mata pelajaran Produktif Multimedia untuk memanfaatkan media yang tepat dalam meningkatkan motivasi dan keinginan siswa untuk belajar sehingga hasil belajarnya sesuai dengan yang diharapkan, meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran serta sebagai alternatif lain atau sarana pembantu dalam proses pembelajaran pratikum.
- c. Bagi sekolah dapat dijadikan bahan masukan untuk sekolah dalam meningkatkan kualitas dan kinerja guru dalam proses pembelajaran, dan dapat dijadikan alternatif untuk mengambil kebijakan.