

**PERBANDINGAN PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MACROMEDIA FLASH DENGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR MENERAPKAN
TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR PRODUKSI
SISWA KELAS X MULTIMEDIA DI
SMK NEGERI 1 RANAH PESISIR**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika Program Studi
Teknik Informatika sebagai salah satu guna memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**INTAN MARLINA
NIM : 1202191/2012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

PERSETUJUAN SKRIPSI

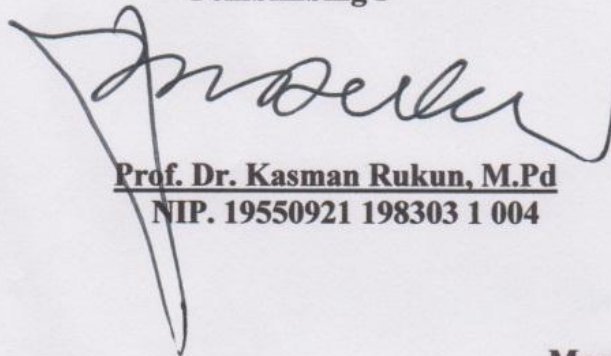
**PERBANDINGAN PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MACROMEDIA FLASH DENGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR MENERAPKAN
TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR PRODUKSI
SISWA KELAS X MULTIMEDIA DI
SMK NEGERI 1 RANAH PESISIR**

Nama : Intan Marlina
NIM : 1202191/2012
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Juli 2016

Disetujui oleh,

Pembimbing I



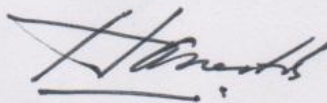
Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd
NIP. 19550921 198303 1 004

Pembimbing II



Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd
NIP. 19550521 198403 2 001

Mengetahui
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
FT-UNP



Drs. Hanesman, MM
NIP. 19610111 198503 1 002

PENGESAHAN

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

**PERBANDINGAN PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MACROMEDIA FLASH DENGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR MENERAPKAN
TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR PRODUKSI
SISWA KELAS X MULTIMEDIA DI
SMK NEGERI 1 RANAH PESISIR**

Nama : Intan Marlina
NIM : 1202191/2012
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Juli 2016

Tim Penguji

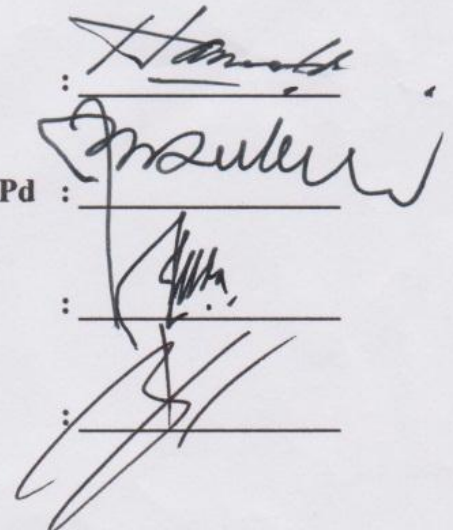
Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Hanesman, MM

2. Anggota : Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd

3. Anggota : Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd

4. Anggota : Drs. Putra Jaya, MT





Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikan aku kekuatan, membekaliiku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kehadiran Rasulullah Muhammad SAW.

Dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, kupersembahkan dengan penuh rasa sayang dan rasa cinta, hasil goresan karya kecil ini kepada papa (Muhamad) dan mama (Kasmaini, S.Pd) tersayang, yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Beliau yang tak kenal lelah dan putus asa yang selalu menghiasi hari-hari ku dengan cinta dan kasih sayang, perhatian yang begitu besar yang selalu mengiringi langkahiku dengan do'a untuk selalu sukses dalam segala hal. Terima kasih mama dan papa yang selalu menasehatiku untuk menjadi lebih baik,

Untuk adik-adikku (Indah Marlina, Mutiara Ayu Marlina, dan Adinda Marlina), tiada yang paling mengharukan saat berkumpul bersama kalian, walaupun sering bertengkar tapi hal itu selalu menjadi warna yang tak akan bisa tergantikan, terima kasih atas do'a, kasih sayang dan bantuan kalian selama ini. Maaf belum bisa menjadi panutan seutuhnya, tapi kakak berjanji akan selalu menjadi yang terbaik untuk kalian semua.

Untuk My Sweet Heart (Roni Ilham P.H, S.Pd) semoga cepat menyelesaikan S2 nya. Terima kasih atas segalanya, Intan persembahkan karya kecil ini untukmu. Terima kasih atas kasih sayang, perhatian, dan kesabaranmu yang telah memberikanku semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan Skripsi ini, dan yang telah sabar mendengarkan keluh kesah dan tangisan ku saat aku tak tau harus berbuat apa. Semoga engkau pilihan yang terbaik buatku dan masa depanku.

Bapak Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd dan Ibu Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd selaku dosen pembimbing Skripsi saya, terima kasih banyak pak..bu..., karena saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari bapak dan ibu. Bapak dan ibu adalah dosen favorit saya. Dan untuk seluruh Dosen Pengajar di fakultas teknik terima kasih banyak ilmu, didikan dan pengalaman yang sangat berarti yang telah kalian berikan kepada kami.

Staf akademik Pak Darmansyah (Pak Man sapaan akrabnya), terima kasih bapak tersayang keluh kesah ku selalu didengarkan, setiap hari menjadi tempat bertanya bagiku. Terima kasih banyak untuk bantuannya selama ini pak,

Terima kasih untuk teman-teman PTI dan PTE 2012, yang selalu menemani hari-hari baik suka maupun duka. Sri Fadilah (yang selalu memberikan dukungan membuat skripsi ini walaupun sering menertawakan), Bang Renold (yang selalu siap membantu demi kelancaran penulisan skripsi ini), Sandri (yang selalu bareng kemana saja akhir-akhir ini, makasih atas bantuannya ya, heheheh), Idel dan Fadli (yang sering menemani begadang lewat BBM dalam penulisan skripsi ini), Riduansyah (yang sangat membantuku, sahabatku, teman curhatku, dan teman berantem waktu PLK. hahahaha, tapi yakinlah ridu semua itu akan menjadi kenangan yang tak kan pernah terlupakan), Miftahul Ilmi, S.Pd (yang udah duluan wisuda, teman yang selalu ada di saat susah dan teman curhat), Alberto Adia, S.Pd (udah duluan juga, orang yang paling rempong,, hehhe) Hariselmi, S.Pd, delvi, bagus, windi, imel, wina, janas, doni, bang pandi, bang fauzan, nia, tio, atun, rama, laila, faben, dan teman-teman yang yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih untuk abang Nelpi atas pencerahan, motivasi dan bantuannya. Dan spesial untuk adekku yang paling baik Fandi Aditia dan Edrizen yang selalu sabar menemani dan selalu memberi motivasi dan dukungan yang berarti.

Serta semua pihak yang sudah membantu selama penyelesaian Skripsi ini, "You dreams today, can be your future tomorrow".

Padang, Juli 2016

Intan Marlina

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sayasendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis dan diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juli 2016

Saya yang menyatakan,



Intan Marlina

Nim. 1202191 / 2012

Kata Kunci : hasil belajar, multimedia Interaktif Macromedia Flash 8, multimedia interaktif Power Point.

ABSTRAK

Intan Marlina : Perbandingan Penggunaan Multimedia Interaktif *Macromedia Flash* dengan Multimedia Interaktif *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi Siswa Kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Ranah Pesisir.

Masalah pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) di SMK Negeri 1 Ranah Pesisir. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar perbedaan hasil belajar menggunakan multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8* dengan multimedia interaktif *Power Point* pada mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) di SMK Negeri 1 Ranah Pesisir Tahun Ajaran 2015/2016. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *quasy eksperimen*, Pengambilan sampel dengan teknik *probability sampling* dengan *simple random sampling*, sebagai kelas kontrol adalah X MM2 menggunakan multimedia Interaktif *Power Point* dan kelas eksperimen adalah X MM1 menggunakan multimedia interaktif *Macromedia Flash 8*. Teknik pengumpulan data dari nilai akhir hasil belajar, kemudian dianalisis untuk uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Dari hasil penelitian kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 75,357, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 67,156. Hasil perhitungan hipotesis pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(2,547 > 1,676)$, karena t_{hitung} besar dari t_{tabel} , maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dapat disimpulkan bahwa multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8* lebih baik dibandingkan dengan multimedia interaktif *Power Point*.

Kata Kunci : hasil belajar, multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8*, multimedia interaktif *Power Point*.

KATA PENGANTAR



Bismillahirrahmanirrahiim,

Alhamdulillahirrabbi'lamin, puji syukur diucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia serta nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Perbandingan Penggunaan Multimedia Interaktif *Macromedia Flash* dengan Multimedia Interaktif *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi Siswa Kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Ranah Pesisir”.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan (S-1) di jurusan Teknik Elektronika dengan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Drs. Hanesman, MM selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd selaku Pembimbing I skripsi.
3. Ibuk Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd selaku pembimbing II skripsi.
4. Bapak Drs. Hanesman, MM selaku dosen penguji.
5. Bapak Drs. Putra Jaya, MT selaku dosen penguji.

6. Ibu dan Bapak Dosen staf pengajar Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
7. Majelis Guru serta Karyawan/i di SMK N 1 Ranah Pesisir yang telah ikut membantu dalam proses penelitian ini.
8. Untuk semua pihak yang telah ikhlas membantu penyelesaian skripsi ini.

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

Padang, Mei 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat	10

BAB II KAJIAN TEORI

A. Mata Pelajaran MTPGP	12
B. Proses Belajar.....	14
C. Media Pembelajaran.....	17
D. Multimedia Interaktif <i>Macromedia Flash8</i>	19
E. Multimedia Interaktif <i>Power Point</i>	23
F. Hasil Belajar.....	25
G. Penelitian yang Relevan.....	29
H. Kerangka Berfikir.....	29
I. Hipotesis Penelitian.....	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Rancangan Penelitian	33
D. Populasi dan Sampel.....	35
E. Defenisi Operasional Variabel Penelitian.....	36
F. Instrumen Penelitian.....	39
G. Teknik Analisa Data	47
H. Prosedur Penelitian.....	52
I. Keterbatasan Penelitian	54

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	55
B. Analisis Data	73
C. Pembahasan.....	100
D. Keterbatasan Penelitian.....	103

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	104
B. Saran.....	105

DAFTAR PUSTAKA	106
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	108
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ujian Semester 1 Tahun Ajaran 2015/2016	5
2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran MTPGP.....	13
3. Rancangan Penelitian Posttest Only Control Group Design.....	33
4. Jumlah Siswa Kelas X Semester Genap 2015/2016	35
5. Interpretasi Nilai r	45
6. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	45
7. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	47
8. Uji Validitas Soal	61
9. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	64
10. Hasil Perhitungan Interpretasi Nilai r	72
11. Tabulasi Perbedaan Nilai Pertemuan 1	74
12. Distribusi Nilai Kelas Eksperimen Posttest 1.....	74
13. Frekuensi Interval Nilai Eksperimen Posttest 1	75
14. Distribusi Nilai Kelas Kontrol Posttest 1	76
15. Frekuensi Interval Nilai Kontrol Posttest 1	77
16. Tabulasi Perbedaan Nilai Pertemuan 2	78
17. Distribusi Nilai Kelas Eksperimen Posttest 2.....	79
18. Frekuensi Interval Nilai Eksperimen Posttest 2	80
19. Distribusi Nilai Kelas Kontrol Posttest 2	81
20. Frekuensi Interval Nilai Kontrol Posttest 2	82

21. Tabulasi Perbedaan Nilai Pertemuan 3	83
22. Distribusi Nilai Kelas Eksperimen Posttest 3.....	84
23. Frekuensi Interval Nilai Eksperimen Posttest 3	85
24. Distribusi Nilai Kelas Kontrol Posttest 3	86
25. Frekuensi Interval Nilai Kontrol Posttest 3	87
26. Tabulasi Perbedaan Nilai Pertemuan 4	89
27. Distribusi Nilai Kelas Eksperimen Posttest 4.....	90
28. Frekuensi Interval Nilai Eksperimen Posttest 4	90
29. Distribusi Nilai Kelas Kontrol Posttest 4	91
30. Frekuensi Interval Nilai Kontrol Posttest 4	92
31. Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	94
32. Hasil Analisis Deskriptif Data Penelitian.....	95
33. Frekuensi Interval Nilai Daya Beda	95
34. Hasil Uji Normalitas Kelas Sampel.....	97
35. Hasil Pengujian dengan T-test.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berfikir.....	30
2. Histogram Distribusi Eksperimen Post-Test 1	76
3. Histogram Distribusi Kontrol Post-Test 1	78
4. Histogram Distribusi Eksperimen Post-Test 2	81
5. Histogram Distribusi Kontrol Post-Test 2	83
6. Histogram Distribusi Eksperimen Post-Test 3	86
7. Histogram Distribusi Kontrol Post-Test 3	88
8. Histogram Distribusi Eksperimen Post-Test 4	91
9. Histogram Distribusi Kontrol Post-Test 4	93
10. Histogram Rata – Rata Setiap Pertemuan	94
11. Histogram dan Nilai Kurva Perbedaan Hasil Belajar.....	96
12. Daerah Penolakan H_a	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Nilai Ujian Semester Tahun Ajaran 2015/2016	108
2. Silabus	112
3. RPP	115
4. Format Kisi-Kisi Soal <i>Posttest</i>	149
5. Soal Uji Coba <i>Posttest</i>	153
6. Tabulasi Perhitungan Validitas	172
7. Uji Validitas	176
8. Uji Reliabilitas	188
9. Uji Daya Beda	196
10. Kesimpulan Uji Coba Instrumen	208
11. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Siswa	212
12. Perhitungan Mean, Varian, Standar Deviasi	214
13. Uji Normalitas	216
14. Uji Homogenitas	222
15. Uji Hipotesis	223
16. Daftar Hadir Siswa	225
17. Tabel Distribusi Chi Square	227
18. Luas di Bawah Lengkungan Kurva Normal dari O S/D	228
19. Tabel Distribusi t	229

20. Izin Penelitian Fakultas	230
21. Izin Penelitian Dinas Pendidikan	231
22. Izin Penelitian Sekolah.....	232
23. Sk Pembimbing 1 dan 2.....	233

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan modal yang paling utama dalam pembentukan sikap mental, intelektual dan keterampilan seseorang. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengembangan diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan akan tercapai secara optimal jika semua komponen dalam pendidikan saling mendukung, sehingga tujuan pendidikan tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik sebagai sumber subjek didik. Menciptakan peserta didik yang berkualitas merupakan keberhasilan dari suatu kegiatan belajar mengajar, yang mana keberhasilan seluruh komponen sekolah dalam memberikan tahapan atau proses pengambilan pengalaman yang dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Lembaga pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan dilakukan agar mendapatkan tujuan yang diharapkan bersama yaitu :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”

Pada umumnya hasil belajar dipakai sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan tes dan non tes selama atau sesudah proses belajar itu berlangsung. Hasil belajar merupakan salah satu indikator kualitas pendidikan yang ditentukan melalui proses belajar. Dalam kegiatan proses belajar mengajar, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik perlu diketahui oleh guru, agar guru dapat merencanakan atau mendesain pengajaran secara tepat dan penuh arti.

Hasil belajar yang ingin dicapai harus tercermin dalam tujuan pembelajaran (tujuan instruksional), sebab tujuan itulah yang akan dicapai setelah proses pembelajaran. Juga dapat diartikan bahwa hasil belajar merupakan hasil kegiatan dari proses belajar dalam bentuk pengetahuan sebagai akibat dari perlakuan atau pembelajaran yang dilakukan peserta didik. Dengan kata lain, hasil belajar merupakan apa yang diperoleh peserta didik selama mengikuti proses belajar.

Mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) pada dasarnya merupakan mata pelajaran tentang prosedur pengoperasian kamera video (gambar dan suara), editing, sampai dengan mengemasinya dalam format VCD atau DVD, serta penggunaan *software*. Namun peserta didik tidak hanya dituntut terampil dalam menggunakan

kamera dan komputer, tetapi juga dituntut memiliki sikap yang baik dan bijak terhadap pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Ranah Pesisir, sekolah ini menggunakan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dalam proses pembelajarannya, peserta didik berperan aktif dalam proses belajar. Salah satu mata pelajaran yang menggunakan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yaitu Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi. Di kurikulum ini guru harus memiliki kerangka pembelajaran secara konseptual agar siswa dapat belajar efektif dan efisien, mencapai pada tujuan yang diharapkan.

Dalam melakukan penilaian siswa, seorang guru berpedoman pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM adalah kriteria minimum untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan. Menurut Dirjendikdasmen No. 1321/c4/MN/2004 tentang Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan berpedoman kepada Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2006 bahwa setiap sekolah boleh menentukan standar ketuntasan sekolah masing-masing. Penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal belajar merupakan tahapan awal pelaksanaan penilaian proses pembelajaran dan penilaian hasil belajar. Dalam hal ini KKM untuk mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) adalah 75 yang ditetapkan oleh sekolah dengan mengacu pada panduan penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun unsur pembentuk KKM diantaranya kompleksitas pengajaran, daya dukung, dan intake. Kompleksitas pengajaran mengacu pada tingkat kesulitan

Kompetensi Dasar. Daya dukung meliputi SDM, sarana dan prasarana, sedangkan intake merupakan kemampuan penalaran dan daya pikir siswa.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penentuan kriteria ketuntasan minimal adalah :

1. Tingkat kompleksitas

Tingkat Kompleksitas adalah kesulitan atau kerumitan setiap indikator, kompetensi dasar, dan standar kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik.

2. Daya dukung

- a. Sarana dan prasarana pendidikan yang sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dicapai peserta didik seperti perpustakaan, laboratorium, dan alat atau bahan untuk proses pembelajaran.
- b. Ketersediaan tenaga, manajemen sekolah, dan kepedulian sekolah.

3. Intake

Intake adalah tingkat kemampuan rata-rata peserta didik di sekolah yang bersangkutan. Hasil belajar sangat dipengaruhi oleh kesiapan dan kemampuan peserta didik.

Namun kenyataannya, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Ranah Pesisir pada mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) ditemukan hasil belajar siswa pada nilai akhir semester Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) tahun ajaran 2015/2016 masih ada yang belum mencapai KKM. Hal ini dapat dilihat dari tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Ujian semester Ganjil Siswa Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) Ranah Pesisir Tahun Ajaran 2015/2016

N O	Kelas	Jumlah siswa	Nilai Ujian Semester				Rata rata kelas
			KKM $\geq$ 75		KKM $<$ 75		
			Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%	
1	X MM 1	28	9	17,31	19	36,54	70.46
2	X MM 2	24	5	9,62	19	36,54	67.09
Jumlah		52	14	26,92	38	73,08	68,77

Sumber: Guru Mata Pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) SMK Negeri 1 Ranah Pesisir

Berdasarkan data Tabel 1 dilihat bahwa kelas X MM1 dengan 28 orang memperoleh nilai tuntas 9 orang atau 17,31 % dari 28 siswa dan tidak tuntas 19 orang atau 36,54 % dari 28 siswa dengan rata-rata kelas 70,46 untuk kelas X MM2 dengan 24 orang memperoleh nilai tuntas 5 orang atau 9,62 % dari 24 siswa dan nilai tidak tuntas 19 orang atau 36,54 % dari 24 siswa dengan rata-rata kelas 67,09. Dari 2 kelas tersebut, nilai rata-rata setiap kelas belum mencapai KKM. Berdasarkan standar kompetensi yang telah ditetapkan oleh sekolah untuk kelas mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) di SMKN 1 Ranah Pesisir memperlihatkan kegiatan proses belajar mengajar belum maksimal, sehingga KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75 belum tercapai, yang meliputi kompleksitas pengajaran dalam mengaplikasikan model pembelajaran, media evaluasi, dan pengelolaan kelas. Azhar (2010:15) menyatakan bahwa “Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran”. Dengan pengajaran menggunakan media interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga siswa menjadi

lebih mengetahui dan memahami materi yang diajarkan melalui media pembelajaran yang digunakan.

Rendahnya hasil belajar diduga dipengaruhi beberapa faktor, antara lain model pembelajaran yang diterapkan guru kurang menarik bagi siswa, sehingga siswa mudah jenuh dan bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar (PBM). Diharapkan penerapan multimedia interaktif *Macromedia Flash* dapat menjadi indikasi untuk mengetahui pencapaian dan peningkatan hasil belajar siswa.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Jurusan Multimedia (MM) SMK Negeri 1 Ranah Pesisir adalah dengan cara memberikan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Kedudukan media interaktif merupakan salah satu komponen penunjang dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran. Setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi pembelajaran multimedia interaktif dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Proses pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan pembelajaran media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga tercipta interaksi edukatif. Interaksi edukatif ini akan tercipta apabila siswa aktif dalam proses belajar mengajar. Bentuk keaktifan tersebut adalah seperti adanya kegiatan tanya - jawab.

Melihat kesenjangan yang terjadi antara keadaan ideal dengan realitanya, maka diperlukan suatu upaya untuk menuju keadaan ideal. Dibutuhkan suatu alternatif pembelajaran untuk menunjang keberhasilan

belajar siswa dengan menciptakan keadaan kelas yang kondusif, sehingga dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam belajar, memotivasi belajar peserta didik, dan membangkitkan minat serta menggali potensi yang dimiliki peserta didik secara merata. Salah satunya adalah dengan cara mengembangkan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *Macromedia Flash 8* dengan multimedia interaktif *Power Point* merupakan media pembelajaran yang dapat dipilih agar pembelajaran menjadi efektif, efisien, dan menyenangkan.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah media belajar. Media belajar mempunyai dua fungsi utama dalam pembelajaran yaitu sebagai alat bantu dan sebagai sumber belajar, Syaiful (1996:137).

Multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran, seperti pendapat Azhar Arsyad (2004:81), salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Sebagian media dapat mengolah pesan dan respon siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif. Cara penggunaan yang dapat melibatkan hampir seluruh alat indra siswa, tidak heran jika pembelajaran Multimedia Interaktif akan menjadi inovasi pembelajaran mandiri dan mutakhir yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sehingga dengan pemanfaatan multimedia interaktif ini, siswa dapat belajar secara mandiri. *Macromedia Flash* adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional dan *Power Point* adalah sebuah

program komputer untuk persentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* yang bersifat interaktif.

Macromedia Flash 8 adalah sebuah perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Macromedia yang digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension.swf* dan dapat diputar di komputer yang telah dipasang *Macromedia Flash Player*. *Macromedia Flash 8* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*. Dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* akan membantu guru dalam menerangkan pembelajaran. Sedangkan *Power Point* adalah program persentasi tanpa membutuhkan tambahan software, tersedia berbagai macam desain dan animasi, berbagai macam template menarik dan elegan yang bersifat interaktif. Media ini akan memberi manfaat bagi guru dengan menghemat tenaga dan waktu dalam menerangkan pembelajaran, sedangkan bagi siswa membantu mereka mengerti lebih mudah materi yang sedang dipelajari, karena materi pelajaran disajikan lebih menarik.

Menurut Andriyanto (2012) bahwa Software *Macromedia Flash 8.0* sangat berguna dalam mendukung kesuksesan sebuah presentasi dan proses belajar mengajar (PBM). Dalam *Macromedia Flash 8.0*, kita dapat memasukkan elemen-elemen seperti gambar atau movie, animasi, presentasi, game. dapat digunakan sebagai tool untuk mendesain web, dan berbagai aplikasi multimedia lainnya. Media pembelajaran yang digunakan dibuat oleh Riduansyah.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) diantaranya media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Semakin baik media pembelajaran yang digunakan tentu akan membuat semangat belajar semakin tinggi, dengan demikian akan diperoleh hasil belajar yang memuaskan. Berdasarkan masalah di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian, yang diberi judul ***“Perbandingan Penggunaan Multimedia Interaktif Macromedia Flash dengan Multimedia Interaktif Power Point Terhadap Hasil Belajar Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi Siswa Kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Ranah Pesisir”***.

B. Identifikasi Masalah

Bertitik tolak pada latar belakang masalah diatas dengan itu dapat diidentifikasi masalah yang ada di sekolah SMK Negeri 1 Ranah Pesisir sebagai berikut :

1. Nilai siswa mata pelajaran Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) masih ada yang dibawah KKM
2. Model Pembelajaran yang diberikan oleh guru Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) belum bisa menarik perhatian siswa
3. Siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran
4. Penilaian hasil belajar siswa hanya melalui kegiatan akademik saja berupa ujian diakhir pembelajaran seperti ulangan harian dan ujian semester,

seharusnya setiap aktifitas keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berhak untuk mendapat penilaian secara langsung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari masalah yang telah teridentifikasi dan diduga sebagai penyebab yang mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah SMK Negeri 1 Ranah Pesisir, maka penelitian ini dibatasi oleh ruang lingkup perbandingan penggunaan multimedia interaktif *Macromedia Flash* dengan multimedia interaktif *Power Point* terhadap hasil belajar Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi siswa kelas X Multimedia di SMKN 1 Ranah Pesisir.

D. Rumusan Masalah

Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) siswa kelas X yang di berikan perlakuan menggunakan multimedia interaktif *Macromedia Flash 8* dan multimedia interaktif *Power Point*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan perbedaan hasil belajar Menerapkan Teknik Pengambilan Gambar Produksi (MTPGP) siswa kelas X yang di berikan perlakuan menggunakan multimedia interaktif *Macromedia Flash 8* dan multimedia interaktif *Power Point*.

F. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Sekolah

- a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan SMK Negeri 1 Ranah Pesisir dapat lebih meningkatkan kegiatan pembelajaran melalui multimedia interaktif *Macromedia Flash 8* dan multimedia interaktif *Power Point* agar prestasi belajar siswa lebih baik dan perlu dicoba untuk diterapkan pada pelajaran lain.

2. Guru

- a. Sebagai bahan masukan guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di kelasnya.
- b. Menambah wawasan guru untuk menerapkan multimedia interaktif *Macromedia Flash 8* dan multimedia interaktif *Power Point*.

3. Siswa

- a. Mengembangkan kemampuan berfikir, belajar berdiskusi, serta kerja sama dalam kegiatan belajar.
- b. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif melalui multimedia interaktif *Macromedia Flash 8* dan multimedia interaktif *Power Point*.
- c. Meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Ranah Pesisir.