

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN
ELEKTRONIKA DI SMKN 1 KINALI**

SKRIPSI

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



Oleh:

NURDINGIN

NIM: 15065017/2015

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA DI SMKN 1 KINALI

Nama	: NURDINGIN
Nim	: 1506517/2015
Program Studi	: Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan	: Teknik Elektronika
Fakultas	: Teknik

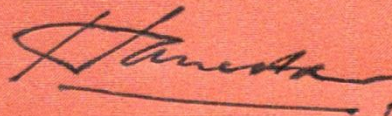
Padang, Agustus 2019

**Disetujui Oleh :
Pembimbing**



Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom
NIP. 19760408 200501 1 002

Mengetahui
Ketua Jurusan Teknik Elektronika FT UNP



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

PENGESAHAN SKRIPSI

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

**Judul : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil
Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik
Elektronika Di SMKN 1 Kinali**

Nama : NURDINGIN

Nim : 15065017/2015

Prog.Studi : Pendidikan Teknik Elektronika

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

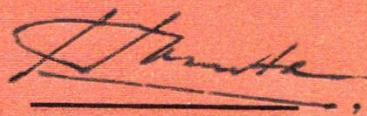
Padang, Agustus 2019

Tim Penguji

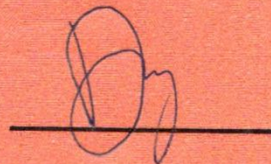
Nama

Tanda Tangan

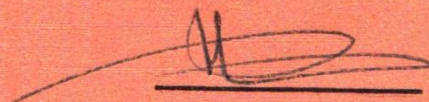
Ketua : Drs. Hanesman, MM.



Anggota : Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom



Anggota : Drs. Almasri, M.T



SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Agustus 2019
Yang mengatakan,



NURDINGIN

ABSTRAK

NURDINGIN : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR LISTRIK & ELEKTRONIKA

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Subyek penelitian adalah program kelas X Teknik Audio Video (TAV) , jenis penelitian ini adalah Quasi eksperimental design. Siswa kelas X TAV SMKN 1 Kinali tahun ajaran 2018/2019, semua populasi dijadikan sebagai sampel. Hasil penelitian ini dikumpulkan dengan cara menggunakan *post-test* yang diambil dari soal objektif yang berjumlah 40 soal yang telah diuji validitas, reabilitas, daya beda dan indeks kesukaraan soal. Setelah diberikan post-tes sebanyak tiga kali maka diperoleh hasil belajar siswa yang meningkat dengan signifikan. Hasil penelitian diperoleh dari uji normalitas dan uji homogenitas, Dari hasil penelitian yang dilakukan diperoleh hasil rata-rata post-tes pada kelas eksperimen sebesar 86,26 sedangkan rata-rata dikelas kontrol sebesar 73,84. Hasil analisis uji *t* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$. yaitu sebesar $(8,86 > 1,67)$ taraf signifikansi 0,05. Dari hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa proses belajar menggunakan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMKN 1 Kinali.

Kata kunci : media interaktif, dasar listrik dan elektronika, hasil belajar

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beriring salam disampaikan kepada junjungan kita yakni Nabi Muhammad SAW yang merupakan tuntunan bagi ummat manusia dalam menjalankan hidup yang fana ini.

Skripsi ini merupakan syarat wajib bagi mahasiswa yang akan menyelesaikan pendidikan sarjana (S1). Semua tahapan penyusunan dilakukan dibawah bimbingan pembimbing skripsi. Hasil bimbingan dipresentasikan saat dilaksanakannya ujian komprehensif didepan dewan penguji.

Skripsi ini diberi judul **“Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik Dan Elektronika Di SMKN 1 Kinali”**. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan rasa terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Hanesman, MM selaku Ketua Jurusan Sekaligus Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan sarannya dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom selaku Pembimbing yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.

4. Bapak Drs. Almasri, MT selaku Dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak /Ibu dosen staff di lingkungan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang, khususnya Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika yang telah banyak membantu kami untuk dapat menyelesaikan penulisan dalam studi.
6. Bapak Syahrul, M.Pd, selaku Kepala Sekolah SMKN 1 Kinali dan Bapak Yolly Satya, S.Pd selaku Ketua Jurusan Teknik Audio Video SMKN 1 Kinali.
7. Teristimewa kepada Orang Tua Penulis Makmur Lubis dan Marlan Nasution yang selalu mendoakan, memberikan motivasi dan pengorbanannya baik dari segi moril, materi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dan khususnya buat saudara/i yang selalu memotivasi “ Ali Hamzah Lubis, Murdani Lubis, Syawaluddin Lubis, Nuralam Lubis. Buat sahabat saya “ Indra Jati Desrizal” yang selalu memotivasi dan selalu bersedia membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Dan tidak lupa juga teman-teman kos saya Cendrawasih Ujung No 4. Terima kasih atas dukungan dan doanya.
8. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang, khususnya Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika angkatan 2015.

Semoga bantuan dan bimbingan serta arahan yang diberikan menjadi amal dan mendapat pahala dari Allah SWT, aamiin. Didasari bahwa adanya keterbatasan kemampuan dan pengalaman dalam menulis skripsi ini, maka diharapkan saran dan kritikan yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga

skripsi ini bisa bermanfaat bagi jurusan teknik elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang khususnya dan semua pihak pada umumnya.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Perumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II. KERANGKA TEORITIS	
A. Belajar dan Pembelajaran.....	12
B. Media Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Klasifikasi Media	17
3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	19
4. Fungsi Media Pembelajaran	20
C. Multimedia Pembelajaran	24
D. Komputer Sebagai Media Pembelajaran	29
E. Media Interaktif.....	30

F. Hubungan Media Dengan Hasil Belajar	32
G. Mata Pelajaran DLE	33
H. Penelitian Yang Relevan	35
I. Kerangka Berpikir	37
J. Hipotesis Penelitian.....	38

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Desain Penelitian	39
B. Rancangan Penelitian	40
C. Tempat Dan Waktu Penelitian	41
D. Variabel Penelitian	41
E. Populasi Dan Sampel Penelitian	41
1. Populasi	41
2. Sampel	42
F. Jenis Data	43
G. Prosedur Penelitian.....	43
H. Instrumen Penelitian.....	45
1. Validitas.....	46
2. Releabilitas	48
3. Indeks Kesukaran	49
4. Daya Beda	50
I. Teknik Anslisis Data	51
1. Deskriptif Data	51
2. Analisis Induktif	52

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi data.....	57
B. Teknik Analisis Data.....	62
1. Analisis Deskriptif.....	62
2. Analisis Induktif	69
C. Pembahasan.....	77

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan 80

B. Saran..... 81

DAFTAR PUSTAKA 82

LAMPIRAN 84

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Hasil Belajar Semester Ganjil siswa SMK N 1 Kinali.....	3
Tabel 2 : Populasi Penelitian.....	42
Tabel 3 : Sampel Penelitian.....	43
Tabel 4 : Kriteria Reliabilitas Tes	49
Tabel 5 : Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	50
Tabel 6 : Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal	51
Tabel 7 : Validitas Soal Uji Coba.....	60
Tabel 8 : Perhitungan Statistik Dasar Kelompok Eksprimen.....	64
Tabel 9 : Distribusi Interval Skor Frekuensi Nilai Kelompok Eksprimen	65
Tabel 10 : Perhitungan Statistik Dasar Kelompok Kontrol.....	67
Tabel 11 : Distribusi Interval Skor Frekuensi Nilai Kelompok Kontrol	68
Tabel 12 : Uji Liliefors Kelompok Eksprimen.....	71
Tabel 13 : Uji Liliefors Kelompok Kontrol.....	74
Tabel 14 :Hasil Uji Normalitas <i>Pos-test</i> Kelompok Eksprimen dan Kelompok Kontrol.....	74
Tabel 15 : Rangkuman Uji Normalitas Kelompok Eksprimen dan Kontrol	75
Tabel 16 : Rangkuman Uji Hipotesis	76

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: Kerucut Pengalaman Edgar Dale	16
Gambar 2: Posisi Media dalam Pembelajaran.....	17
Gambar 3: Skema Kerangka Berpikir	37
Gambar 4: Rancangan <i>Post-test Only Design</i>	42
Gambar 5: Histogram Skor Kelompok Eksprimen	69
Gambar 6: Histogram Skor Kelompok Kontrol	69
Gambar 7: Daerah Penentuan Ho	76

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1: Silabus.....	84
Lampiran 2: RPP Kelas Eksprimen.....	90
Lampiran 3: RPP Kelas Kontrol.....	112
Lampiran 4: Bahan Ajar	134
Lampiran 5: Daftar Nilai UAS TAV 1	143
Lampiran 6: Daftar Nilai UAS TAV 2	145
Lampiran 7: Format Kisi-Kisi Soal Uji Coba	147
Lampiran 8: Format Kisi-Kisi Soal Intrumen Penelitian	151
Lampiran 9: Soal <i>Post-test</i>	155
Lampiran 10: Validitas Butir Soal Pilihan Ganda Korelasi Produk Moment	160
Lampiran 11: Validitas Soal Uji Coba	169
Lampiran 12: Nilai Test Akhir (<i>Post-test</i>) Kelas Eksprimen	171
Lampiran 13: Nilai Test Akhir (<i>Post-test</i>) Kelas Kontrol	172
Lampiran 14: Nilai Statistics Kelas Eksprimen	173
Lampiran 15: Nilai Statistics Kelas Kontrol	174
Lampiran 16: Analisis Hasil Penelitian.....	175
Lampiran 18: Menghitung Interval	176
Lampiran 19: Kurva Normal Kelas Eksprimen.....	177
Lampiran 20: Kurva Normal Kelas Kontrol.....	178
Lampiran 21: Uji Normalitas Kelas Eksprimen	179
Lampiran 22: Uji Normalitas Kelas Kontrol	181
Lampiran 23: Uji Homogenitas.....	183
Lampiran 24: Perhitungan Uji Hipotesis.....	184
Lampiran 25: Distribusi Tabel F	185
Lampiran 26: Distribusi Tabel L	186
Lampiran 27: Distribusi Tabel R.....	187
Lampiran 28: Surat Izin Melakukan Uji Coba Soal Kepada Kepala	

Dinas Provinsi Sumatra Barat	188
Lampiran 29: Surat Izin Melakukan Uji Coba Soal SMK N 1 Padang.....	189
Lampiran 30: Surat Izin Melakukan Penelitian Kepada Kepala Dinas Provinsi Sumatra Barat	190
Lampiran 31: Surat Izin Melakukan Penelitian Kepada Kepala Sekolah SMK N 1 Kinali	191
Lampiran 32: Surat Izin Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian	192
Lampiran 33: Daftar Gambar Penelitian	188
Lampiran 34: Hasil Nilai Pre-test Siswa	202
Lampiran 35: Daftar Hadir Siswa Kelas X TAV	203

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal pokok yang dapat mendukung serta menunjang kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, diharapkan kualitas dari suatu individu atau bahkan suatu kelompok atau komunitas dapat meningkat dengan baik. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk mencetak manusia yang profesional serta dapat bekerja secara individu maupun kelompok.

Dalam undang-undang No.20 tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa 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, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Berdasarkan undang-undang tersebut pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk meningkatkan potensi peserta didik serta keterampilan yang akan dipergunakan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara dikehidupannya kelak. Untuk meningkatkan potensi peserta didik dan keterampilan yang dimiliki. Pemerintah telah mengupayakan berbagai cara seperti pembaharuan dibidang pendidikan, penyempurnaan kurikulum, peningkatan jumlah sarana dan prasarana dan fasilitas penunjang lainnya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah yang menghasilkan lulusan dengan keahlian tertentu sehingga diharapkan dapat hidup mandiri. SMK juga dapat didefinisikan sebagai salah satu jenjang pendidikan menengah dengan kekhususan mempersiapkan lulusannya untuk siap bekerja. Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI No. 70 tahun 2003 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum sekolah menengah kejuruan menyatakan bahwa. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

SMK Negeri 1 Kinali merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang turut serta mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi warga negara yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab. Salah satu jurusan yang ada di SMK Negeri 1 Kinali adalah Teknik Audio Video. Jurusan Teknik Audio Video memiliki beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah Dasar Listrik dan Elektronika.

Untuk mencapai tujuan pendidikan kurikulum 2013, satuan pendidikan harus menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada setiap mata pelajaran dan sesuai dengan petunjuk Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), setiap sekolah boleh menentukan standar ketuntasan sekolah masing-masing. Penetapan KKM merupakan tahap awal pelaksanaan

penilaian proses pembelajaran dan penilaian hasil belajar KKM sebagai pegangan minimal dalam menentukan apakah seorang peserta didik sudah dapat dikatakan tuntas atau tidak dalam belajar baik dari segi indikator, kompetensi inti maupun kompetensi dasar yang harus dikuasai.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Kinali pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika terlihat presentase ketuntasan belajar semester yang masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Presentase Ketuntasan Belajar Ujian Akhir Semester (UAS) Semester Ganjil Kelas X TAV pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika

No	Kelas	Jumlah siswa	Nilai Yang Diperoleh		Nilai Rata-Rata
			Tuntas ≥ 75	Tidak Tuntas ≤ 75	
1	X TAV 1	31	12(38,70%)	19 (59,38%)	60,00
2	X TAV 2	31	11 (35,48%)	18 (60%)	65,00

Sumber: Guru Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika SMKN 1 Kinali

Berdasarkan data tabel 1, nilai rata-rata setiap kelas belum semuanya mencapai KKM. Hal ini memperlihatkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah. Dari hasil observasi yang dilakukan di SMKN 1 Kinali, karena proses pembelajaran masih menggunakan *power point* sebagai media pembelajaran. Proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika tersebut. Media yang digunakan kurang menarik dan memotivasi siswa sehingga hasil belajar siswa masih banyak yang dibawah

KKM. Siswa juga merasa kesulitan untuk belajar karena materi hanya bersumber dari apa yang disampaikan oleh guru. Padahal seharusnya siswa dapat belajar dengan materi yang utuh dan terstruktur serta menarik, sehingga materi pelajaran dapat tersampaikan dan terserap dengan baik oleh siswa. Selain itu siswa juga dapat mengembangkan pengetahuannya dengan mencari materi tambahan di luar materi yang ada dalam media tersebut sehingga hasil belajar siswa akan lebih baik. Serta tujuan-tujuan pembelajaran belum tercapai dengan baik sehingga siswa kurang paham apa saja tujuan yang harus dicapai dalam proses belajar mengajar dan adapun materi-materi yang kesukarannya tinggi yaitu pada KD 18 dan KD 19. Maka guru perlu sebuah media yang interaktif untuk menunjang proses belajar mengajar agar bisa berjalan dengan baik.

Pembelajaran sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kurangnya sumber informasi belajar dapat menghambat tercapainya tujuan proses pembelajaran, untuk itu diperlukan strategi dalam proses pembelajaran diantaranya dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikannya. Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013: 8), “media pendidikan adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diperlukan dalam rangka meningkatkan pengetahuan dasar dan dapat menarik

perhatian siswa. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan visualisasi dan pemahaman materi menjadi lebih mudah dari pengajar kepada siswa.

Semakin luasnya kemajuan di bidang teknologi maka pendidik dituntut untuk mengembangkan berbagai macam media pembelajaran. Salah satunya adalah media pendidikan menggunakan yang interaktif. Bahwa pemakaian media pembelajaran yang interaktif dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media berfungsi untuk menarik dan memberikan motivasi terhadap siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Menurut Arief S. Sadiman, (dkk) (2012;17) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan kegunaan media dalam proses belajar mengajar. sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
 - a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - b. Objek yang kecil bisa dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;

- c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speet photography*;
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain, dan
 - f. Konsep yang terlalu luas.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam, hal ini media pendidikan berguna untuk:
- a. Menimbulkan kegairahan belajar;
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semua itu diatasi sendiri. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- a. Memberikan perangsang yang sama;

- b. Mempersamakan pengalaman;
- c. Menimbulkan persepsi yang sama.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat untuk proses belajar mengajar yang akan mendorong perhatian dan minat siswa untuk belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik.

Pada kelas X program keahlian Teknik Audio Video SMKN 1 Kinali, dalam mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Oleh karena itu, dengan diterapkannya media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika, diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa terhadap pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika sehingga siswa dapat menguasai kompetensi- kompetensi yang diperlukan sebagai siswa SMKN dan dapat meningkatkan hasil belajar SMKN 1 Kinali.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif. Media interaktif merupakan salah satu hasil implementasi dari multimedia dimana terdapat hampir semua konten multimedia yaitu, gambar, video, animasi, teks, pengolahan/editing, serta pemberian navigasi untuk menjalankan media tersebut. Dengan adanya navigasi, maka orang yang menjalankan media tersebut dapat menelusuri ke bagian-bagian yang diinginkan, sehingga materi

lebih jelas dan mendalam. Sehingga terjadi interaksi antara orang yang menjalankan media dengan program dan materi yang ada pada media tersebut.

Media pembelajaran saat ini sudah semakin beragam, mulai dari media konvensional seperti buku dan alat peraga tradisional sampai dengan media modern audio visual berupa kaset tape, VCD (*Video Compact Disk*), maupun alat peraga modern lainnya. Dengan beragam media tersebut, maka suatu sistem pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana menyenangkan mutlak diperlukan. Oleh karena itu tidak salah jika media Interaktif merupakan salah satu alternatif media yang dapat menjawab kebutuhan tersebut. Penggunaan media interaktif ini diharapkan dari segi waktu dan kejelasan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Setelah mempelajari media Interaktif, siswa dapat terampil menyampaikan hasil pemikirannya yang meliputi apa yang dipelajari, apa yang telah dikerjakan, serta siswa tidak merasa sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga pembelajaran menjadi mudah dipahami dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Kinali”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Siswa masih ada nilai yang belum mencapai KKM sehingga diperlukan media yang interaktif untuk menunjang proses belajar mengajar.
2. Media yang digunakan kurang menarik sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar.
3. Pelajaran yang disampaikan masih berpusat kepada guru sehingga siswa merasa kesulitan untuk belajar.
4. Tujuan-tujuan pembelajaran belum tercapai dengan baik

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada sebagaimana diuraikan di atas, selanjutnya permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Peningkatan kualitas pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini ditandai dengan peningkatan hasil belajar siswa.

Adapun mata pelajaran yang dijadikan objek penelitian dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Teknik Audio Video SMK N 1 Kinali.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Kinali ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Kinali.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Guru

Guru dapat menggunakan variasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta dapat meningkatkan profesionalitas guru.

2. Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga membuat peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Sekolah

Menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan media interaktif dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang menetap sebagai akibat/hasil dari pengalaman yang lalu. Darmansyah (2010:20) mengatakan bahwa “Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh manusia mulai dari sejak lahir sampai ajal menjemput. Artinya belajar adalah proses pemerolehan pengetahuan dan keterampilan sepanjang hayat. Tanpa belajar manusia tidak akan mampu bertahan hidup dimuka bumi ini. Belajar juga adalah suatu keharusan yang harus dilakukan setiap individu belajar juga upaya yang dilakukan seseorang secara sadar untuk mendapatkan suatu pengetahuan dan keterampilan, sehingga terjadi perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya”. Slameto (2010:2) juga berpendapat bahwa “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sedangkan pembelajaran memerlukan landasan dan konsep yang jelas agar setiap kegiatan yang dilakukan terkait dengan pembelajaran dapat berjalan terarah dan mencapai tujuan yang jelas. Dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 berbunyi

bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sadar, karena adanya pengalaman sehingga terjadi perubahan perilaku dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik berdasarkan pengalaman karena berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai interaksi antara guru dan siswa. Karena interaksi pembelajaran merupakan proses yang saling mempengaruhi maka guru akan mempengaruhi siswa dan sebaliknya siswa akan mempengaruhi guru. Agar terjadi interaksi pembelajaran yang baik maka guru perlu mempersiapkan skenario pembelajaran dengan cermat dan jelas. Sehingga siswa dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan alat saluran komunikasi. Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dan merupakan bentuk jamak dari kata “*Medium*” yang secara harfiah berarti “*Perantara*” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Menurut Azhar Arsyad (2010:2-3) media merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Menurut Cecep Kustandi dan

Bambang Sutjipto (2011:9) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

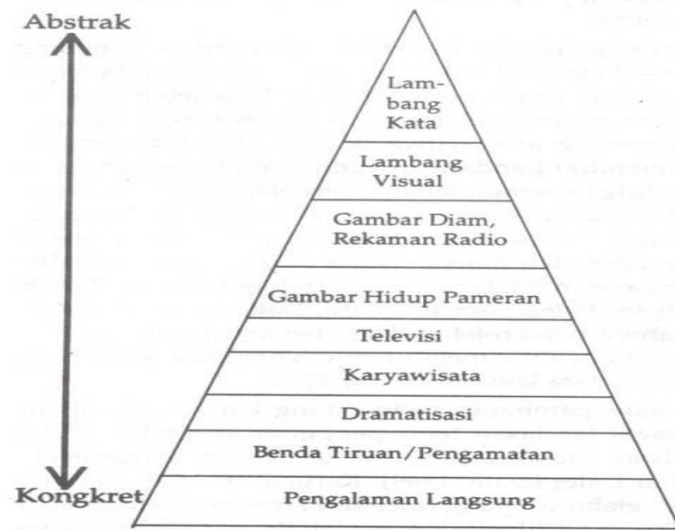
Menurut Benny A. Pribadi (2017:13-14) bahwa penggunaan media sebagai sarana pembelajaran telah lama dilakukan, yaitu sejak manusia melaksanakan proses dan aktivitas belajar. Media, yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan dengan tujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam melakukan proses belajar manusia senantiasa memanfaatkan beragam media. Peran media dalam hal ini adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Perkembangan media yang digunakan dalam proses belajar pada dasarnya berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi.

Sedangkan menurut Husniyatus Salamah Zainiyati (2017:63) bahwa yang dimaksud media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas tentang media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat menarik perhatian siswa, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik

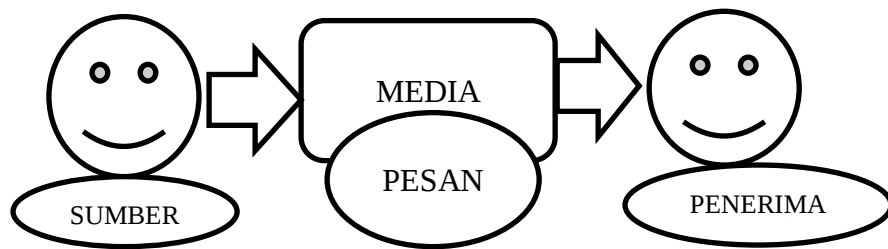
sehingga dapat mendorong motivasi dan terciptanya proses belajar pada diri peserta didik dan untuk memperjelas makna yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) Azhar Arsyad (2010:10-11). Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi pembelajaran harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, melainkan dimulai dari jenis pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Pada Hakikatnya, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. sehingga proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.



Gambar 2. Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran
 Sumber : Benny A. Pribadi (2017:15)

2. Klasifikasi Media

Selain mengemukakan definisi tentang media menurut Daryanto (2017:18), juga mengemukakan klasifikasi media yang digunakan untuk aktivitas pembelajaran yang terdiri dari:

- a. Media cetak/teks merupakan jenis media yang telah lama digunakan sebagai sarana dalam aktivitas belajar.
- b. Media pameran/*display* yang digunakan sebagai saran informasi dan pengetahuan yang menarik bagi penggunanya. Mulai dari media realia sampai kepada media yang sesungguhnya.
- c. Media audio merupakan jenis media yang efektif dan efisien untuk digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu melatih kemampuan penggunaannya dalam mendengar informasi dan pengetahuan lisan secara komprehensif.
- d. Gambar bergerak merupakan jenis media yang mampu menayangkan gambar bergerak yang terintegrasi dengan unsur suara.
- e. Multimedia merupakan produk dari kemajuan teknologi digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya bagi

penggunanya. Multimedia ini dapat menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk gabungan atau kombinasi antara beberapa format penayangan, seperti: teks, audio, grafis, video, dan animasi secara simultan. Sehingga siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran.

Pengelompokan berbagai jenis media telah dikemukakan pula oleh beberapa ahli. Menurut Azhar Arsyad (2009:37), mengklasifikasi media ke dalam lima kelompok, yaitu:

- a. media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-trip);
- b. media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (workbook), alat bantu kerja, dan lembaran lepas).
- c. media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan grafik, peta, gambar, transparansi, slide);
- d. media berbasis audio visual (video, film, program slide-tape, televisi); media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, hypertext).

Azhar Arsyad (2009:37) juga mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, Yaitu:

- a. Media cetakan,
- b. Media panjang
- c. Overhead transparencies,
- d. Rekaman audiotape,

- e. Seri slide dan filmstrips,
- f. Penyajian multi-image,
- g. Rekaman video dan film hidup, dan
- h. Komputer.

Berdasarkan pemahaman diatas klasifikasi media pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa dapat mempermudah para guru atau praktisi lainnya dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajar, akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran.

3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad, (2009:12-14) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian atau objek yang telah direkam dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Demikian pula kegiatan siswa dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan

dikritik oleh siswa sejawat baik secara perorangan maupun secara kelompok.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua tau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat merubah sikap siswa kearah yang tidak diinginkan.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa antara lain untuk mendorong

motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar.

Sebagai bagian dari sistem pembelajaran, media mempunyai nilai-nilai praktis berupa kemampuan/keterampilan untuk menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata). Fungsi media di dalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar agar siswa tertarik dengan proses belajar dan tidak membosankan bagi siswa tersebut.

Menurut Cecep Kustandi (dkk) (2011:21) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2009:16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

a. Fungsi atensi

yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi afektif

Yaitu media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar) gambar atau lambang

visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut sosial dan ras.

c. Fungsi kognitif

Yaitu media visual terdapat temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris

Yaitu media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Azhar Arsyad (2009:19) berpendapat bahwa, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu:

- a. Memotivasi minat atau tindakan,
- b. Menyajikan informasi,
- c. Memberi intruksi.

Azhar Arsyad (2009:25) juga merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian siswa.

- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

- d. Pembelajaran bisa lebih menarik perhatian siswa sehingga pesan-pesan yang disampaikan oleh guru dapat tersimpan dengan baik di ingatan siswa.
- e. Pembelajaran menjadi lebih interaktif .
- f. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat karena pesan-pesa dapat disampaikan dengan banyak melalui media dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa.

C. Multimedia Pembelajaran

Secara etimologis multimedia berasal dari kata *multi* (Bahasa Latin, nouns) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic Dictionary* juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linear dan multimedia interaktif. Menurut pendapat Husniyatus Salamah Zainiyati (2017:176) Multimedia linear adalah multimedia yang bersifat sekuensial atau berurutan, setiap siswa atau pemakai multimedia ini menggunakan sesuai dengan urutan setahap demi setahap sesuai dengan pengemasan materi yang ditentukan. Multimedia interaktif Menurut pendapat Husniyatus Salamah Zainiyati (2017:177) adalah multimedia yang tidak bersifat linear, namun siswa memiliki pilihan sesuai dengan menu yang ditawarkan. Dengan

demikian, ciri khas dari multimedia interaktif adalah adanya semacam pengontrol yang biasa disebut dengan *graphical user interface* (GUI), yang biasa berupa *icon*, *button*, *scroll*, atau lainnya. Sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

Menurut Husniyatus Salamah Zainiyati (2017:174) pada awalnya multimedia digunakan sebagai alat bantu mengajar, yang penggunaannya sangat ditentukan dan tergantung pada guru dalam proses pembelajaran dalam kelas. Pada saat mengajar guru menggunakan berbagai jenis media seperti audio, video, slide, gambar, foto, dan sebagainya. Semua itu digunakan secara bersamaan untuk mencapai pembelajaran. Sekarang, setelah ditemukannya komputer, multimedia dapat dirancang dalam komputer itu sendiri sehingga multimedia digunakan bukan hanya sebagai alat bantu mengajar akan tetapi berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan siswa untuk mempelajari sesuatu secara mandiri.

Istilah multimedia sekarang ini digunakan untuk memberi gambaran terhadap satu sistem yang menggunakan komputer dimana semua media seperti teks, grafik, suara, animasi dan video berada dalam satu software komputer.

Sedangkan interaktif adalah suatu program atau pembelajaran untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri). Saat siswa mengaplikasikan program ini, siswa diajak untuk terlibat secara audiktif,

visual, dan kinetik, sehingga dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah sebagai kombinasi yang terintegrasi dari berbagai media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, suara dan video yang dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, ada tiga aspek yang harus ada dalam program multimedia pembelajaran yaitu adanya lebih dari satu media yang konvergen, interaktif, mandiri, dalam pengertian memberikan kemudahan dan kelengkapan materi pembelajaran sedemikian rupa sehingga siswa dapat menggunakan untuk belajar mandiri dan siswa termotivasi dalam belajar sehingga proses belajar mengajar tidak membosankan.

Husniyatus Salamah Zainiyati (2017:172-173), mengemukakan bahwa ada tiga hal yang harus dipahami dalam pembuatan multimedia.

1. pembelajaran melalui multimedia menggunakan bermacam media seperti teks, gambar (foto), animasi, film (video), audio dan lain sebagainya yang digunakan secara bersamaan. Dalam suatu proses pembelajaran melalui multimedia, siswa belajar tidak hanya dari satu jenis media saja, akan tetapi dari berbagai macam media secara bersamaan atau satu kesatuan dirancang secara utuh.
2. bermacam-macam media yang digunakan, dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang secara spesifik dirumuskan sebelumnya. Artinya, tujuan yang spesifik merupakan fokus dalam merancang berbagai

media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Setiap media yang digunakan berfungsi dan berkontribusi dalam mencapai tujuan.

3. pembelajaran melalui multimedia didesain secara khusus. Karena itulah, pemakaian berbagai macam media bukanlah dilaksanakan secara kebetulan, akan tetapi dilaksanakan melalui proses perencanaan, penembangan dan uji coba terlebih dahulu sebelum digunakan.

Multimedia dapat digunakan untuk bermacam-macam bidang pekerjaan, tergantung dari kreatifitas untuk mengembangkannya. Menurut pendapat Husniyatus Salamah Zainiyati (2017:175) maka dapat diketahui bahwa manfaat dari penggunaan multimedia khususnya untuk siswa diantaranya:

1. Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat melayani perbedaan gaya belajar.
2. Pembelajaran akan lebih bermakna, artinya multimedia memungkinkan mengajak siswa untuk lebih aktif belajar.
3. Multimedia dapat digunakan untuk pembelajaran individual, yang berarti dalam hal tertentu sebagai tugas guru khususnya yang berhubungan dengan menanamkan pengetahuan dapat diwakili dengan multimedia.
4. Multimedia dapat memberikan wawasan yang lebih luas untuk memberikan topik tertentu.
5. Multimedia dapat mengemas berbagai jenis materi pelajaran.

Di samping itu, juga pembelajaran melalui multimedia memiliki keuntungan untuk guru diantaranya:

1. Melalui multimedia, dalam proses pembelajaran guru dapat memanfaatkan waktu belajar untuk memberikan materi pembelajaran dengan luas.
2. Dengan multimedia dapat merangsang siswa untuk belajar lebih lanjut diluar waktu belajar khususnya untuk memberikan wawasan yang lebih luas sesuai dengan topik berhubungan.
3. Dengan waktu yang terbatas, guru dapat membelajarkan siswa lebih optimal.
4. Pelayanan setiap individu akan lebih terkontrol.
5. Self-evaluation yang digunakan siswa, nagi guru akan lebih mudah mengontrol keberhasilan proses pembelajaran.
6. Umpan balik dapat diberikan dengan segera, dengan demikian, kontrol terhadap pencapaian tujuan dapat dilakukan lebih cepat.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia sangat bermanfaat bagi siswa untuk belajar lebih efektif, lebih mudah dipahami dan multimedia mampu memberikan wawasan yang lebih luas kepada siswa untuk mencari topik tertentu. Sedangkan bagi guru akan lebih mudah mengontrol keberhasilan proses pembelajaran dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai dan belajar lebih nyaman dan menarik.

Menurut Azhar Arsyad (2010:157-158) Format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut:

1. Tipe pembelajaran tutorial
2. Tipe pembelajaran simulasi
3. Tipe pemebelajaran permainan/games

4. Tipe pembelajaran latihan (Drills)

5. Tipe percobaan atau eksperimen.

Penggunaan tipe-tipe ini dapat dirancang secara terpisah atau kolaboratif diantara kelimanya, sesuai dengan tuntutan materi.

D. Komputer Sebagai Media Pembelajaran

Komputer sebagai media pembelajaran mempunyai efektivitas yang cukup tinggi karena mampu menggabungkan dan menghadirkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Menurut pendapat Husniyatus Salamah Zainiyati (2017:120) komputer dewasa ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya, seperti CD interaktif yang dapat merekam, menganalisis, dan memberi reaksi kepada respons yang diinput oleh siswa. Komputer juga merupakan dapat membantu proses belajar mengajar siswa secara mandiri. Pengajara dengan bantuan komputer atau (CAI) ini pembelajaran menjadi lebih menarik , karena tambilan dari layar-layar bisa dibuat dengan variasi yang menarik.

Walaupun pembelajaran melalui media komputer terus berkembang tetapi pengajar/guru perlu memperhatikan karakteristik peserta didik, lingkungan dan budaya setempat. Karena komputer akan sangat bermanfaat jika digunakan sebagai bagian dari suatu sistem pembelajaran. komputer seharusnya digunakan sebagai alat atau sarana yang membantu pendidik

dalam proses pembelajaran, sehingga bukan diarahkan untuk merubah perannya sebagai pendidik. Karena betapapun canggihnya komputer, namun tidak akan bisa mengalihkan fungsi pendidik, karena pendidik merupakan faktor yang sangat berperan dalam proses pembelajaran.

E. Media Interaktif

Media interaktif merupakan salah satu hasil implementasi dari multimedia dimana terdapat hampir semua konten multimedia yaitu, gambar, video, animasi, teks, pengolahan/editing, serta pemberian navigasi untuk menjalankan media tersebut. Dengan adanya navigasi, maka orang yang menjalankan media interaktif tersebut dapat menelusur ke bagian-bagian yang diinginkan, sehingga materi lebih jelas dan mendalam. Sehingga terjadi interaksi antara orang yang menjalankan media interaktif dengan program dan materi yang ada pada media interaktif tersebut.

Media pembelajaran saat ini sudah semakin beragam, mulai dari media konvensional seperti buku dan alat peraga tradisional sampai dengan media modern audio visual berupa kaset tape, VCD (*Video Compact Disk*), maupun alat peraga modern lainnya. Dengan beragam media tersebut, maka suatu sistem pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana menyenangkan mutlak diperlukan. Oleh karena itu tidak salah jika media interaktif merupakan salah satu alternatif media yang dapat menjawab kebutuhan tersebut. Penggunaan media interaktif ini diharapkan dari segi waktu dan kejelasan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Setelah belajar dengan menggunakan media interaktif, siswa dapat terampil menyampaikan hasil pemikirannya yang meliputi apa yang dipelajari, apa yang telah dikerjakan, dan apa yang dirasa sulit, sehingga pembelajaran menjadi mudah dipahami dan menyenangkan.

Kelebihan media interaktif menurut Husniyatus Salamah Zainiyati (2017:177) yaitu:

1. Media interaktif sifatnya lebih dinamis sehingga tidak membosankan.
2. Media interaktif memberikan pilihan menu yang lebih beragam sehingga siswa sebagai pemakai media ini memiliki kesempatan untuk memilih menu pilihan yang lebih sukainya.
3. Kajian yang beragam yang lebih lengkap memungkinkan media interaktif lebih memiliki keanekaragaman materi yang dapat dipahami siswa.
4. Umpan balik dapat diberikan secara beragam sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Disamping kelebihan-kelebihan diatas, CD interaktif ini juga memiliki kelemahan, diantaranya :

1. Pengembangannya yang kadang-kadang sedikit kompleks.
2. ketersediaan bahan ajar yang dapat dilink di internet kadang-kadang kurang terfasilitasi dengan baik dan akibatnya bisa terjadi kesalahan konsep.

Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa media mempunyai banyak kelebihan yang sangat mampu menarik perhatian siswa dan media memiliki keanekaragaman materi yang dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Namun disetiap kelebihan pasti ada juga kekurangan dimana kekurangan

dari media adalah menggunakan waktu yang lama untuk merancang sebuah media pembelajaran.

F. Hubungan Media dengan Hasil Belajar

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang memiliki komponen-komponen di dalamnya. Komponen-komponen itu tentulah harus ada di dalam pembelajaran. Semua komponen dalam pembelajaran saling berhubungan dalam membentuk sistem pembelajaran.

Dalam sistem pembelajaran terbentuk komunikasi antara guru dan siswa. Sesuai uraian tentang media yang telah dijelaskan sebelumnya, media menjadi perantara antara guru dengan siswa dalam mentransfer ilmu pengetahuan. Namun, media tidak sekedar menjadi perantara, juga sebagai sumber belajar dimana sumber belajar adalah salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Syaiful (2010: 123) mengatakan bahwa media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik.

Salah satu kontribusi penggunaan media dalam proses pembelajaran menurut Wina (2012:72) adalah kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan. Hal itu dapat terjadi karena adanya integrasi gambar dan kata yang terdapat dalam media pembelajaran. Sehingga adanya kejelasan elemen-elemen pengetahuan yang disampaikan.

Wina (2012:74) mengatakan salah satu fungsi dari penggunaan media adalah fungsi kebermanaknaan. Fungsi media tidak hanya sebagai

penambah pengetahuan kepada peserta didik dimana pengetahuan adalah tingkat terendah dalam ranah kognitif. Media dapat berfungsi merangsang peserta didik untuk meningkatkan kemampuannya untuk memahami, menganalisis dan mencipta sehingga mencapai tingkat ranah kognitif yang lebih tinggi. Jika peserta didik dapat mencapai tingkat kognitif yang lebih tinggi, artinya hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

Syaiful (2010: 134) juga mengatakan bahwa penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar. Dengan perkataan lain, menggunakan media, hasil belajar yang dicapai peserta didik akan mengalami peningkatan.

G. Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika

Dasar Listrik dan Elektronika merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam program keahlian Teknik Audio Video (TAV) di SMKN 1 Kinali. Dasar Listrik dan Elektronika mempelajari materi tentang dasar-dasar kelistrikan dan elektronika dasar keahlian Teknik Audio Video. Mata pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika ini diajarkan kepada peserta didik kelas X Teknik Audio Video semester I dan Semester II tahun ajaran 2018/2019 dengan standar kompetensi Dasar Listrik Dan Elektronika.

Pada mata pelajaran ini siswa dituntut untuk menguasai pelajaran baik teori maupun praktek sesuai dengan kurikulum yang ditentukan sekolah dimana kurikulum yang dipakai di SMKN 1 Kinali adalah

Kurikulum 2013. Untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik, teori diberikan sebelum kegiatan praktek dimulai. Mata pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika memiliki 21 Kompetensi Dasar (KD) dimana semua KD diambil dari Silabus Mata pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika yang ada di SMKN 1 Kinali yaitu:

1. Memahami sistem bilangan desimal, biner, oktal dan heksa desimal.
2. Memahami konversi sistem bilangan desimal,biner,oktal dan heksa desimal.
3. Memahami prinsip dasar gerbang logika AND, OR, NOT, NAND, NOR.
4. Memahami prinsip dasar gerbang logika eksklusif OR dan NOR.

Materi-materi tersebut mempunyai tingkat kesulitan yang tinggi sehingga untuk memahaminya perlu bimbingan dan cara yang tepat agar materi tersebut dapat dikuasai peserta didik dengan baik. Setiap kompetensi dasar ini bertujuan memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik untuk mengarah kepada standar kompetensi tentang Dasar Listrik Dan Elektronika. peserta didik dapat dinyatakan telah berhasil menyelesaikan standar kompetensi ini jika telah mengikuti pembelajaran dan juga telah mengikuti evaluasi berupa tes dengan skor minimum yang telah ditetapkan pada KKM yaitu 75.

H. Penelitian yang Relevan

Setelah melakukan observasi lapangan dan berdasarkan literatur yang ada, ditemukan hasil penelitian yang relevan yang berhubungan dengan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dimi Oksila (2011) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan CD Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Batang Anai”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Terdapat pengaruh dengan diterapkannya media pembelajaran menggunakan CD interaktif. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan media CD interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media CD interaktif. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t dengan satu skor data hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa t_{hitung} yaitu sebesar 6,81 lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} yang hanya sebesar 2,021. Selain itu rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran CD interaktif yaitu sebesar 85,20 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol tanpa menggunakan media CD interaktif yang hanya sebesar 73,20.

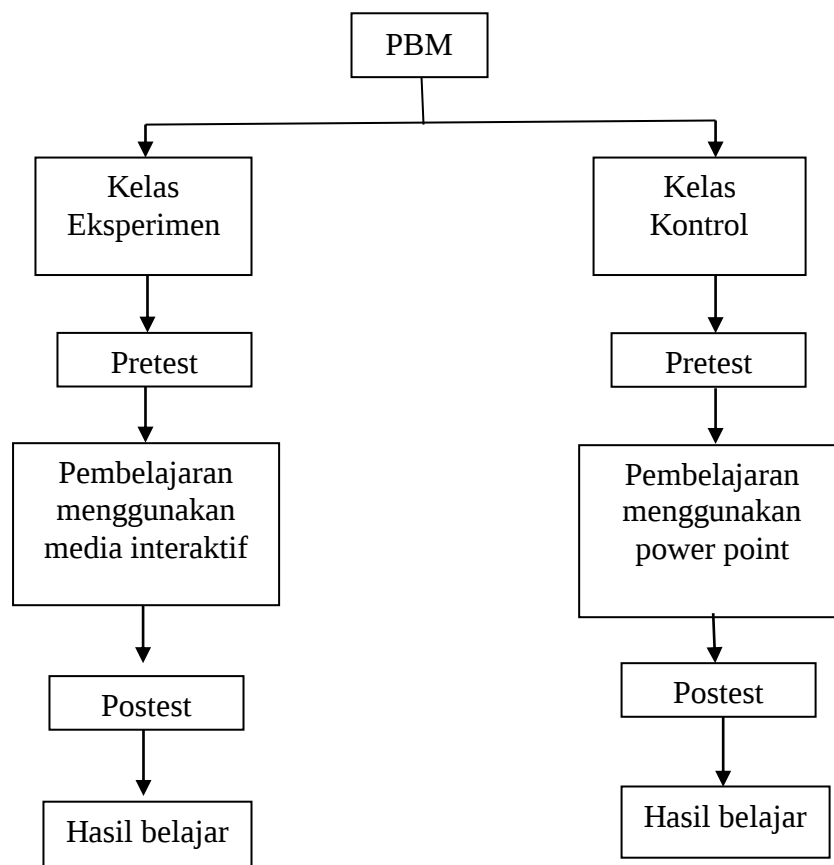
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dali Pemmosan (2012) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan CD Multimedia Dalam Pembelajaran Hasil Belajar Siswa Kelas Xph Pada Mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Di SMKN 6 Padang”.
 - a. Terdapat pengaruh terhadap hasil belajar dengan menggunakan media CD interaktif terhadap hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan Direct Intruction Dilihat dari t_{hitung} sebesar 4,41 dan t_{tabel} 0,679. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$.
 - b. Pembelajaran dengan menggunakan CD interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model Direct Instruction dapat juga dilihat dari rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan CD interaktif sebesar 75,07 sedangkan dengan model Direct Instruction 71,23. Dari rata-rata hasil belajar tersebut dapat menunjukkan bahawa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang cukup berarti.
3. Penelitian yang dilakukan oleh IKHWANUL IHSAN (2018) yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media Presentasi Interaktif *Swishmax* Pada Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik Dan Elektronika Kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Padang”

Terdapat pengaruh media presentasi interaktif swishmax pada model pembelajaran probem based learning (PBL) dapat dilihat dari uji

Liliefors pada taraf α 0,05. Dimana (L_0) lebih kecil dari pada Liliefors tabel (L_t) atau jika disimbolkan $L_0 < L_t$ yaitu $0,154 < 0,173$. Dilihat L_{hitung} lebih kecil dari pada L_{tabel} yang artinya data nilai rata-rata *posttest* berdistribusi normal.

I. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Adapun kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 3: Skema Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir diatas dapat dilihat bahwa pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Siswa kelas X Program Keahlian Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Kinali. Penelitian ini mengungkapkan bagaimana pengaruh media interaktif (variabel x), dan hasil belajar (variabel y), kemudian dilihat bagaimana pengaruh antara media interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Siswa kelas X Program Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Kinali.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang Hipotesis pada penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris melalui kegiatan penelitian. Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir maka hipotesis dalam penelitian ini adalah dapat dirumuskan sebagai berikut. Terdapat Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Kinali.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pengaruh media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMKN 1 Kinali memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan media pembelajaran *power point*. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata belajar siswa kelas eksperimen 86,26 dengan ketuntasan 100% sedangkan kelas kontrol 73,84 dengan ketuntasan 54,83%.
2. Perhitungan uji t-test menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 8,86$ memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu 1.670 pada taraf nyata 0,05. Maka hipotesis nol (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan adanya perbedaan yang positif hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan siswa yang menggunakan media *power point* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika SMKN 1 Kinali.
3. Berdasarkan perhitungan persentase hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, terdapat pengaruh hasil belajar menggunakan media pembelajaran interaktif sebesar 16,82%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa hal yang disarankan antara lain

1. Sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu diantaranya kesiapan siswa dalam menerima pelajaran.
2. Media yang dihasilkan masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya memerlukan pemahaman dalam memahami tahap-tahap pembelajaran menggunakan media media presentasi interaktif .
3. Diharapkan guru dapat menggunakan media media presentasi interaktif dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan dengan menyesuaikan metode pembelajaran lainnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman (dkk). 2009. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo.
- _____. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo.
- Anas Sudijono. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- _____. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar Arsyad. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Benny A. Pribadi. 20017. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: GavaMedia.
- Darmansyah. 2010. *Pembelajaran Berbasis Web: Teori, Konsep dan Aplikasinya*. Padang: UNP Press Padang.
- Husniyatus Zainiyati. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana.
- M.Subana dan Sudarajat. *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung:Pustaka Setia.
- Purwanto.2012.*Prinsip-Prinsip Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riduwan.2018. *Dasar – Dasar Statistika*.Bandung:Alfabeta
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2017. *Metodologi Peneletian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta Bumi Aksara.
- _____. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saufuddin Azwar. 2014. *Reabilitas dan Validasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wina Sanjaya. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.