

**PENGARUH APLIKASI PRESENTASI MULTIMEDIA TERHADAP
HASIL BELAJAR PADA MATA DIKLAT KETERAMPILAN
KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI (KKPI)
SISWA KELAS XII DI SMK DHUAFA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

HARIS KURNIAWAN
94246/2009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGARUH APLIKASI PRESENTASI MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA DIKLAT KETERAMPILAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI (KKPI) SISWA KELAS XII DI SMK DHUAFA PADANG

Nama : Haris Kurniawan
NIM / BP : 94246/09
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Agustus 2011

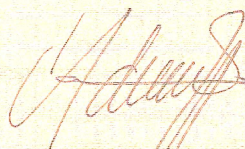
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



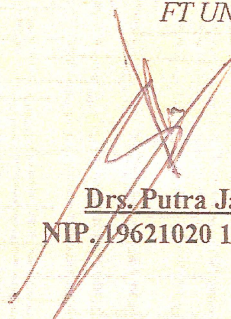
Drs. H. Dharma Liza Said, MT
NIP. 19510522 197603 1 002

Pembimbing II



Muhammad Adri, S.Pd, MT
NIP. 19750514 200003 1 001

*Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
FT UNP*



Drs. Putra Java, MT
NIP. 19621020 198602 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*

Judul Skripsi : Pengaruh Aplikasi Presentasi Multimedia Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Diklat Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Siswa Kelas XII di SMK Dhuafa Padang

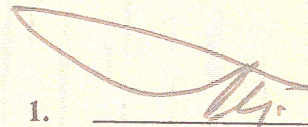
Nama : Haris Kurniawan
NIM / BP : 94246/09
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji :

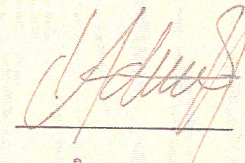
Ketua : Drs. H. Dharma Liza Said, MT

1.



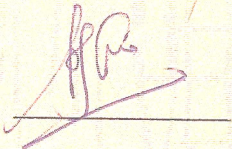
Sekretaris : Muhammad Adri, S.Pd, MT

2.



Anggota : 1. Drs. H Ahmad Jufri, M.Pd

3.



2. Drs. Legiman Slamet, MT

4.



3. Nurindah Dwiyani, S.Pd, MT

5.



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya 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 atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

METERAI
TEMPEL
PALAK MEMBANGUN BANGSA
TGL. 20



CC0AAAAF667866817
ENAM RIBU RUPIAH

6000

DJP

Padang, Agustus 2011
Yang Menyatakan

Haris Kurniawan

Ya Allah . . .

*Jadikan kesuksesan ini titik terang masa depanku,
Rahmatilah kesuksesan mendatangku dengan ridho-Mu.
Karunialah semua yang menjadi citaku.
Berikanlah aku nikmat kesehatan Mu*

*Puji Syukur pada-Mu ya Allah
Atas kesempatan yang Engkau berikan
Amin Ya Rabb . . .*



*Skripsi ini dipersembahkan untuk yang tercinta kedua orang tuaku.
Semoga selalu bahagia dan dalam keadaan sehat wal'afiat amin...
Terima kasih yang tak terhingga atas segala perhatian
kasih sayang, pengorbanan dan doa tulus
yang telah diberikan padaku*

*Kemudian terima kasih kepada saudara dan keluarga besar
atas dukungan dan dorongan yang telah di berikan
semoga kita semua sehat, bahagia dan selalu dalam
perlindungan Allah*

*Tidak ketinggalan kawan – kawan seperjuangan elka FTIR & BJJ'09
Dan kawan – kawan satu atap graha linama (56A).
Semoga Kesuksesan Menyertai kita semua, amin . . .*

*Sukses bukanlah seberapa banyak materi yang di dapat ataupun
seberapa tinggi jabatan yang diraih! Sukses adalah merasa bersyukur
terhadap apa yang telah diraih!
Raihlah kesuksesan dengan ridho Allah SWT*

Thank for All

By : Haris Kurniawan

ABSTRAK

Haris Kurniawan: Pengaruh Aplikasi Presentasi Multimedia Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Diklat Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Siswa Kelas XII Di SMK Dhuafa Padang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Dhuafa Padang hasil belajar siswa pada mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) kurang optimal. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Kurang optimalnya hasil belajar siswa disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya media pembelajaran. Untuk itu dilakukan penelitian menggunakan media aplikasi presentasi multimedia. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh penggunaan aplikasi presentasi multimedia terhadap hasil belajar siswa pada mata diklat KKPI di SMK Dhuafa Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan populasi siswa kelas XII di SMK Dhufa Padang yang terdaftar pada tahun ajaran 2011/2012 sebanyak 2 kelas. Pada kelas eksperimen (kelas XII OL) pembelajaran menggunakan aplikasi presentasi multimedia sedangkan pada kelas kontrol (kelas XII BM) pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *randomized control-group posttest only design*. Instrumen yang digunakan berupa seperangkat tes hasil belajar yang dilakukan di akhir penelitian. Teknik analisis data menggunakan uji t dengan kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis diterima dan sebaliknya.

Hipotesis yang dikemukakan adalah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi presentasi multimedia terhadap hasil belajar pada mata diklat KKPI siswa Kelas XII di SMK Dhuafa Padang. Dari analisis data, didapatkan t_{hitung} adalah 2,13 dan t_{tabel} adalah 1,68, dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan analisa tersebut berarti hipotesis diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh berarti penggunaan aplikasi presentasi multimedia terhadap hasil belajar pada mata diklat KKPI siswa kelas XII di SMK Dhufa Padang.

Kata Kunci: *Aplikasi presentasi multimedia, purposive sampling, randomized control-group posttest only design.*

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah subhanahu wata'ala atas berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *"Pengaruh Aplikasi Presentasi Multimedia Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Siswa Kelas XII di SMK Dhuafa Padang"*. Selanjutnya salawat beserta salam semoga disampaikan Allah kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai seorang intelektual muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan (S-1/Akta IV) pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyusunan dan penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. H. Ganefri, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik UNP.
2. Bapak Drs. Putra Jaya, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP.
3. Bapak Yasdinul Huda, S.Pd, MT selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP.
4. Bapak Muhammad Adri, S.Pd, MT selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan pembimbing 2.

5. Bapak Drs. H. Dharma Liza Said, MT selaku pembimbing 1.
6. Bapak Drs. H Ahmad Jufri, M.Pd selaku penguji 1.
7. Bapak Drs. Legiman Slamet, MT selaku penguji 2.
8. Ibu Nurindah Dwiyani, S.Pd, MT selaku penguji 3.
9. Ibu Desi Patmawati, S.Pd selaku Kepala SMK Dhuafa Padang.
10. Semua majelis guru dan staf di lingkungan SMK Dhuafa Padang.
11. Teman-teman dan seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang sifatnya membangun demi kesempurnaan untuk masa akan datang. Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca dan bagi penulis sendiri. Amin.

Padang, Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hasil Belajar	6
B. Media Pendidikan Aplikasi Presentasi.....	12
C. Aplikasi Multimedia MacromediaDirector	16
D. Tinjauan Mata Diklat KKPI.....	18
E. Metoda Konvensional	20
F. Penelitian Relevan	21
G. Kerangka Konseptual.....	21
H. Hipotesis	22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	23
B. Rancangan Penelitian.....	23
C. Tempat dan Waktu Penelitian	24
D. Populasi dan Sampel.....	24
1. Populasi.....	24
2. Sampel	24
E. Variabel dan Data Penelitian.....	25
1. Variabel.....	25
2. Data Penelitian	26
F. Definisi Operasional Variabel	26
G. Instrumen Penelitian	27
1. Validitas Tes	27
2. Reliabilitas Tes	30
H. Teknik Analisis Data	31
1. Uji Normalitas.....	31
2. Uji Homogenitas	32
3. Uji Hipotesis	33

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Aplikasi Presentasi Multimedia.....	35
B. Deskripsi Data.....	36
C. Analisis Data.....	37
D. Pembahasan	40
E. Keterbatasan Penelitian	41

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	42
B. Saran	42

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase hasil belajar mata diklat KKPI pada ujian mid semester 1 tahun ajaran 2010/ 2011 SMK Dhuafa Padang.....	3
2. Rancangan Penelitian	23
3. Data Jumlah Populasi Tahun 2011	24
4. Materi pelajaran dengan aplikasi presentasi multimedia	36
5. Nilai rata-rata, simpangan baku, variansi kelas eksperimen dan kelas kontrol	37
6. Hasil Uji Normalitas	38
7. Hasil Uji Homogenitas	38
8. Hasil Uji Hipotesis	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	22
2. Daerah penentuan H_0 ditolak dan H_0 diterima	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Desain Aplikasi Presentasi Multimedia	45
2. Silabus	46
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	47
4. Kisi-kisi Penulisan Soal Tes Uji Coba	52
5. Soal Tes Uji Coba	53
6. Tabulasi Data Uji Coba Instrumen Penelitian.....	64
7. Kisi-kisi Penulisan Soal Tes	68
8. Soal Tes Uji Coba	69
9. Tabulasi Data Tes.....	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan 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 dan bertanggung jawab. Menurut Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Bab II pasal 30 menerangkan bahwa:

“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 beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Menciptakan siswa yang berkualitas merupakan keberhasilan dari suatu kegiatan belajar mengajar dan keberhasilan seluruh komponen sekolah dalam memberikan tahapan ataupun proses pemberian pengalaman yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Dalam rangka peningkatan mutu pendidikan telah banyak usaha yang dilakukan pemerintah, seperti pembaharuan kurikulum, pengadaan sarana dan prasarana, peningkatan mutu guru serta kegiatan yang merangsang minat

siswa untuk belajar. Setiap siswa berkeinginan dan menjadi kebanggaan untuk berhasil dalam kegiatan belajar. Salah satu indikator keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan mendapatkan hasil belajar yang baik. Dapat dikatakan bahwa keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran akan tercermin dari hasil belajar yang dicapai siswa. Artinya, semakin baik pelaksanaan pembelajaran maka hasil belajar siswa juga akan semakin baik.

Untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal, guru harus memiliki dan melaksanakan teknik dan metode mengajar yang dapat merangsang kegiatan belajar siswa semaksimal mungkin, karena hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yang berasal dari dalam diri siswa (faktor *internal*) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (faktor *eksternal*). Faktor *internal* meliputi keadaan/kondisi jasmani dan rohani, faktor *eksternal* meliputi kondisi lingkungan di sekitar siswa, dan faktor pendekatan belajar yang diberikan meliputi strategi dan metode yang digunakan guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran

Dimiyati dan Mudjino (2006:200), menjelaskan hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau symbol. Hasil belajar yang ingin dicapai harus tercermin dalam tujuan instruksional (tujuan pengajaran), sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan apa yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran dengan standar ukur yang telah ditetapkan oleh masing-masing sekolah yang disebut dengan KKM (Kriteria Ketuntasan

Minimum), sesuai dengan petunjuk dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) tahun 2006 setiap sekolah boleh menentukan standar ketuntasan belajar masing-masing mata pelajaran.

Berdasarkan observasi di SMK Dhuafa Padang, hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Tidak optimalnya hasil belajar siswa ini dapat dilihat dari nilai ujian mid semester 1 tahun ajaran 2010/2011 siswa kelas XII SMK Dhuafa Padang seperti terlihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Persentase hasil belajar mata diklat KKPI pada ujian mid semester 1 tahun ajaran 2010/ 2011 SMK Dhuafa Padang.

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKM Siswa ≥ 65	KKM Siswa < 65
1	XII OL	21	10	11
2	XII BM	19	7	12
	Jumlah	40	17 (42,5%)	23 (57,5%)

Dari tabel 1, diketahui bahwa dari 40 orang siswa yang ada, sebanyak 23 orang siswa atau 57,5% memperoleh hasil belajar dibawah KKM dan siswa yang memperoleh hasil belajar diatas KKM yaitu sebanyak 17 orang atau 42,5%. Perbandingan persentase ini menunjukkan masih rendahnya hasil belajar siswa kelas XII di SMK Dhuafa Padang. Rendahnya hasil belajar siswa diperkirakan belum optimalnya penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga masih banyaknya hasil belajar siswa di bawah KKM.

Berdasarkan pemikiran tersebut timbul ide dan gagasan untuk menambahkan media dalam proses belajar mengajar, serta mengadakan suatu penelitian yang berjudul: “Pengaruh Aplikasi Presentasi Multimedia Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Diklat Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Siswa Kelas XII Di SMK Dhuafa Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh aplikasi presentasi multimedia terhadap hasil belajar pada mata diklat Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) siswa kelas XII Di SMK Dhuafa Padang ?.
2. Apakah penggunaan aplikasi presentasi multimedia dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar pada mata diklat Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) siswa kelas XII Di SMK Dhuafa Padang ?.

C. Pembatasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari masalah yang diteliti, maka masalah ini dibatasi pada “Pengaruh Aplikasi Presentasi Multimedia Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Diklat Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Siswa Kelas XII Di SMK Dhuafa Padang Menggunakan Macromedia Director ”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan maka rumusan permasalahan adalah:

”Apakah Terdapat Pengaruh Aplikasi Presentasi Multimedia Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Diklat Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Siswa Kelas XII Di SMK Dhuafa Padang ?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengungkap pengaruh aplikasi presentasi multimedia terhadap hasil belajar pada mata diklat keterampilan komputer dan pengelolaan informasi siswa kelas XII di SMK Dhuafa Padang.
2. Untuk menganalisis pengaruh aplikasi presentasi multimedia terhadap hasil belajar pada mata diklat keterampilan komputer dan pengelolaan informasi siswa kelas XII di SMK Dhuafa Padang.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang dikemukakan, maka manfaat penelitian ini adalah:

1. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan guru untuk menambahkan metode dan media pembelajaran yang digunakan pada mata diklat KKPI di SMK Dhuafa Padang.
2. Untuk menambah wawasan peneliti tentang pengaruh media terhadap hasil belajar siswa, dan salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Sebagai bahan studi dan pedoman bagi mahasiswa dan peneliti lain dalam melakukan penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

Terjadinya perubahan tingkah laku pada seseorang merupakan suatu hasil kongkrit yang diperoleh dalam pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan Hamalik (2001:21) bahwa:

“Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul dari yang tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian baru, perubahan dalam sikap, keterampilan, menghargai, perkembangan sifat-sifat sosial, emosional dan perkembangan jasmani”.

Belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi yang dapat dilakukan satu arah, dua arah dan multi arah. Proses itu tidak lain adalah berbuat, bereaksi, ikut terlibat dan mengalami, artinya perubahan tingkah laku karena pengalaman dan latihan.

Menurut Sudjana (1991:22) hasil belajar merupakan “kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Berdasarkan kutipan di atas dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses belajar mengajar. Hasil belajar terlihat dari perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan diukur serta berlaku dalam waktu yang relatif lama dan tercapainya dengan usaha sadar berkat latihan dan pengalaman. Penilaian hasil belajar memiliki tujuan tersendiri dalam pembelajaran. Arikunto (2002:132) mengemukakan bahwa:

“Tujuan –tujuan belajar diusahakan untuk dicapai dalam proses atau kegiatan belajar pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan keterampilan dan sikap siswa akibat dari hasil belajar yang telah dilakukan siswa”.

Jadi dapat diambil suatu kesimpulan bahwa hasil belajar digunakan untuk melihat penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari dan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa. Apabila siswa belum tuntas belajar maka dibutuhkan perhatian dari pihak yang terkait untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Proses belajar merupakan proses yang kompleks dan dipengaruhi oleh bermacam-macam faktor yang saling menentukan. Dengan kata lain keberhasilan siswa dalam proses belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar tersebut adalah faktor *internal* dan faktor *eksternal*. Faktor *internal* sebagai faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang sangat berpengaruh terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa, faktor *internal* terdiri dari :

a. Faktor Fisiologis

Terdiri dari kondisi fisik yang merupakan kondisi umum jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh yang dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran.

b. Faktor Psikologis

Terdiri dari bakat yang merupakan kemampuan potensial seseorang pada bidang-bidang tertentu. Minat yang merupakan

kecendrungan atau keinginan yang besar terhadap sesuatu, intelegensi yang merupakan tingkat kecerdasan seseorang, motivasi yang merupakan dorongan terhadap seseorang untuk berbuat sesuatu, serta kemampuan kognitif yang berkaitan dengan mental (otak). Dimana kesemuanya itu sangat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar.

Sedangkan faktor *eksternal* sebagai faktor yang berasal dari luar diri pribadi siswa terdiri atas dua bagian yaitu:

a. Lingkungan

Yang dimaksud dengan lingkungan adalah lingkungan tempat siswa berada. Lingkungan itu dapat dibedakan atas dua yaitu:

1. Lingkungan alam (non sosial) seperti gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa.
2. Lingkungan sosial seperti para guru, para staf dan teman-teman sekelas serta masyarakat disekitar tempat tinggal. Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri.

b. Instrumental

Instrumental atau alat dalam pendidikan memberikan pengaruh yang cukup berarti bagi hasil belajar siswa. Instrumental atau alat dalam pendidikan tersebut terdiri dari :

1) Bahan pelajaran

Bahan pelajaran mempengaruhi hasil belajar yang dicapai karena bahan pelajaran ada yang kompleks, sederhana, luas dan

sempit, karena itu dalam penyajiannya harus dilakukan secara bertahap.

2) Guru/ pengajar

Guru atau pengajar yang dimaksud disini adalah cara mengajar yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan kelas pada umumnya atau dalam menyajikan bahan pelajaran pada khususnya. Mungkin cara yang digunakan dirasakan sulit oleh siswa sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal. Tetapi mungkin juga cara yang digunakan oleh guru cukup dirasakan mudah dalam penerimaan dan pengolahan bahan itu.

3) Sarana dan Fasilitas

Sarana dan fasilitas sekolah yang cukup memiliki alat-alat dan perlengkapan yang diperlukan untuk belajar ditambah dengan cara mengajar yang baik dari guru dalam menggunakan alat-alat itu, akan mempermudah dan mempercepat belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa suatu proses pembelajaran pada akhirnya menghasilkan kemampuan atau kapabilitas yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan. Bila seseorang telah melakukan kegiatan belajar, maka dalam dirinya terjadi perubahan yang merupakan hasil dari perbuatan belajar tersebut. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai setelah mengikuti proses belajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Jadi siswa dapat dikatakan berhasil dalam belajar jika ada perubahan tingkah laku yang ditampilkan oleh individu.

Suatu aktivitas pembelajaran dapat dikatakan efektif bila pembelajaran tersebut dapat mewujudkan sasaran atau hasil belajar tertentu. Hasil belajar yang sesuai dengan tujuan dapat diukur dengan mengadakan evaluasi atau penilaian yang menunjukkan sejauhmana suatu kemampuan sudah dicapai.

Hasil belajar diperoleh melalui penilaian untuk mengambil keputusan melalui pengukuran hasil belajar. Perolehan data diukur secara langsung melalui respon yang diberikan subjek terhadap tes yang diberikan. Hasil ukur tersebut baru menjawab pertanyaan tentang “*how much*” dan proses ini disebut pengukuran. Untuk menjawab pertanyaan tentang “*how well*” hasil ukur tersebut dibandingkan dengan suatu kriteria atau standar tertentu, dan proses ini disebut penilaian. Jadi sebenarnya yang dimaksud dengan instrumen penilaian adalah suatu instrumen yang digunakan untuk membandingkan data yang diperoleh dengan menggunakan suatu instrumen ukur tertentu dengan suatu kriteria atau standar.

Penilaian hasil belajar memiliki tujuan tersendiri dalam pembelajaran.

Sudjana (1991:4) mengatakan tujuan penelitian hasil belajar adalah :

- a. Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang dipelajarinya di sekolah.
- b. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran
- c. Menentukan tidak lanjut hasil penilaian
- d. Memberikan pertanggung jawaban dari pihak sekolah kepada pemeritahan, masyarakat dan orang tua.

Menurut Mulyasa (2007:258) penilaian hasil belajar dalam KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dapat dilakukan dengan penilaian

kelas, tes kemampuan dasar, penilaian akhir satuan pendidikan dan sertifikasi, *benchmarking*, dan penilaian program.

- a. Penilaian Kelas
Penilaian kelas dilakukan dengan ulangan harian, ulangan umum dan ulangan akhir. Ulangan harian dilakukan pada setiap selesai proses pembelajaran dalam kompetensi dasar tertentu. Ulangan umum dilakukan pada akhir semester. Dan ulangan akhir dilakukan pada akhir program pendidikan. Penilaian kelas dilakukan oleh guru untuk mengetahui kemajuan dan hasil belajar peserta didik, mendiagnosa kesulitan belajar, memberikan umpan balik untuk perbaikan proses pembelajaran, dan penentuan kenaikan kelas.
- b. Tes Kemampuan Dasar
Tes kemampuan dasar dilakukan untuk mengetahui kemampuan membaca, menulis dan berhitung yang diperlukan dalam rangka memperbaiki program pembelajaran.
- c. Penilaian akhir Satuan Pendidikan dan Sertifikasi
Pada setiap akhir semester dan tahun pelajaran diselenggarakan kegiatan penilaian guna mendapatkan gambaran secara utuh dan menyeluruh mengenai ketuntasan belajar peserta didik dalam satuan waktu tertentu.
- d. *Benchmarking*
Benchmarking merupakan suatu standar untuk mengukur kinerja yang sedang berjalan, proses dan hasil untuk mencapai suatu keunggulan yang memuaskan. Untuk dapat memperoleh data dan informasi tentang pencapaian *benchmarking* tertentu dapat diadakan penilaian secara nasional yang dilaksanakan pada akhir satuan pendidikan.
- e. Penilaian Program
Penilaian program dilakukan oleh Departemen Pendidikan Nasional dan Dinas Pendidikan secara kontinue dan berkesinambungan. Penilaian program dilakukan untuk mengetahui kesesuaian KTSP dengan dasar, fungsi dan tujuan pendidikan nasional, serta kesesuaiannya dengan tuntutan perkembangan masyarakat dan kemajuan zaman.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkatan penguasaan yang dimiliki siswa yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta aspek-aspek lain yang ada pada diri individu yang belajar.

Penilaian akan berhasil apabila dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip berikut :

1. *Prinsip Kesiambungan (Kontinuitas)*: Penilaian hendaknya dilakukan secara berkesinambungan
2. *Prinsip Menyeluruh*: Penilaian harus mengumpulkan data mengenai seluruh aspek kepribadian
3. *Prinsip Objektif*: Penilaian diusahakan agar seobjektif mungkin.
4. *Prinsip Sistematis*: Penilaian harus dilakukan secara sistematis dan teratur.

Hasil belajar ini akan menggambarkan kemampuan yang telah dicapai siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan kemampuan ini disebut juga dengan kompetensi yang dapat diukur melalui evaluasi.

B. Media pendidikan aplikasi presentasi

Media pendidikan merupakan alat bantu/ benda yang digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar dengan maksud menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Menurut Sadiman (2003:6) media adalah “Bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun *audiovisual* serta peranannya”.

Aplikasi presentasi merupakan salah satu *software* media pendidikan yang tergolong kepada *audiovisual*. Aplikasi presentasi di desain dengan menggabungkan tampilan berupa gambar, animasi dan suara. Agar materi pelajaran dapat diterima oleh siswa untuk menampilkan aplikasi presentasi dibutuhkan perangkat pendukung seperti komputer yang tergolong kepada

hardware media pendidikan, karena media pendidikan bisa berupa *software* dan bisa juga berupa *hardware*. *Software* adalah isi pesan yang disimpan dalam material, contohnya seperti transparansi OHP, kaset audio, kaset video dan *film slide*. Sedangkan *hardware* merupakan peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang telah dituangkan ke dalam material untuk dikirim kepada siswa. Seiring dengan itu, menurut Sadiman (2003:19) “Media dalam perkembangannya tampil dalam berbagai jenis dan format (media cetak, film, televisi, film bingkai, film rangkai, program radio, komputer dan seterusnya)”.

Istilah media yang digunakan dalam bidang pembelajaran atau pendidikan disebut dengan media pendidikan atau media pembelajaran. Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pendidikan adalah segala jenis sarana pengajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Media pendidikan mempunyai arti tersendiri dalam proses pembelajaran yaitu untuk mewujudkan situasi yang kondusif sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Dengan penggunaan media aplikasi presentasi maka perhatian siswa akan lebih terfokus pada pembelajaran yang nantinya berkemungkinan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

a. Fungsi media pendidikan

Media pengajaran memainkan peranan penting dalam proses belajar mengajar. Pemakaian media pendidikan yang tersedia dengan baik dan benar akan menentukan cara dan jenis belajar yang diharapkan. Pemilihan media pendidikan perlu diperhatikan oleh guru dalam kegiatan belajar

mengajar, karena hal ini mempengaruhi pencapaian tujuan pengajaran. Seorang guru juga harus memiliki keterampilan dalam menggunakan media yang dipunyainya, karena pesan yang disampaikan oleh guru juga menentukan terhadap efektifitas penggunaan media dalam pengajaran. Fungsi media aplikasi presentasi adalah: “(1) alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, (2) bagian integral dari keseluruhan dari situasi mengajar (3) meletakkan dasar-dasar yang konkrit dan konsep yang abstrak sehingga bisa mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme, (4) membangkitkan motivasi belajar, (5) mempertinggi mutu belajar mengajar. Penggunaan media pendidikan dalam proses mengajar bertujuan untuk memudahkan siswa belajar tanpa mengabaikan adanya perbedaan pada masing-masing siswa. Ibrahim (1995:82) menyatakan bahwa:

“Dalam penggunaan media pembelajaran yang perlu diperhatikan adalah seberapa jauh media tersebut dapat mengembangkan kemampuan atau perilaku yang terkandung dalam perumusan tujuan yang akan dicapai, yaitu tujuan yang menjangkau daerah kognitif, afektif dan psikomotor”.

Dari pendapat ini dapat ditarik kesimpulan bahwa media pengajaran yang baik yaitu media yang dapat menjangkau dan mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik dari peserta didik.

Begitu juga dengan *Encyclopedia of Education Research*, dalam Hamalik (1986:27), menjelaskan bahwa nilai atau manfaat praktis dari media pembelajaran adalah:

- 1) Media pembelajaran dapat melampaui batas pengalaman pribadi siswa.

- 2) Media pembelajaran dapat melampaui batas-batas ruangan kelas disebabkan berbagai faktor yaitu : media yang terlalu besar, objek yang terlalu kecil, gejala yang terlalu lambat, gerakan yang tidak terlihat, benda-benda dan hal-hal yang diproses terjadinya cepat, hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan dan bunyi suara terlalu halus yang mungkin tidak dapat didengar.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya
- 4) Media pembelajaran memberikan uniformitas/ kesamaan dalam pengamatan
- 5) Media pembelajaran akan memberikan pengertian/ konsep yang sebenarnya realistis dan teliti
- 6) Media pembelajaran membangkitkan keinginan dan minat-minat yang baru
- 7) Media pembelajaran akan membangkitkan motivasi dan perangsang kegiatan belajar
- 8) Media pembelajaran akan memberikan pengalaman yang menyeluruh.

Di samping itu media pembelajaran juga berfungsi untuk:

- 1) Menimbulkan kegairahan belajar
- 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
- 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuannya dan minatnya

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas dapat diketahui bahwa media aplikasi presentasi adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada siswa sehingga dapat terjalin komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga ada kemauan siswa untuk belajar.

b. Kriteria dalam pemilihan media pendidikan

Menurut Harjanto (1997:246) kriteria-kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu:

- 1) Tujuan, media yang dipilih harus menunjang ketercapaian tujuan pengajaran yang telah dirumuskan.
- 2) Keterpaduan, tepat dan berguna bagi pemahaman yang dipelajari.
- 3) Keadaan peserta didik, kemampuan daya pikir dan daya tangkap peserta didik dan besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu dipertimbangkan.
- 4) Ketersediaan, pemilihan perlu memperhatikan ada atau tidak media tersedia di perpustakaan/ di sekolah serta kemudahan untuk memperolehnya.
- 5) Mutu teknis, media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik.
- 6) Biaya, hal ini merupakan pertimbangan bahwa biaya yang dikeluarkan apakah sudah seimbang dengan hasil yang dicapai serta ada kesesuaian atau tidak

c. Waktu penggunaan media pendidikan

Menurut Harjanto (1997:247) dalam penggunaan media pada waktu berlangsung pengajaran, waktu yang tepat untuk menggunakannya adalah:

- 1) Bahan pelajaran yang dijelaskan kurang dipahami oleh siswa, dengan menampilkan media, pemahaman siswa akan lebih jelas. Misalnya dengan menyajikan bahan dalam bentuk visual melalui gambar, grafik, atau model-model yang berkenaan dengan isi bahan pelajaran.
- 2) Terbatasnya sumber pengajaran, tidak semua sekolah mempunyai buku sumber atau tidak semua bahan pengajaran ada dalam buku sumber. Situasi ini menuntut guru untuk menyediakan sumber tersebut dalam bentuk media.
- 3) Guru tidak bergairah untuk menjelaskan bahan pengajaran melalui penuturan kata-kata (verbal) akibat terlalu lelah, misalnya guru menampilkan bahan atau grafik dan diminta memberi analisis atau menjelaskan apa yang tersirat dari gambar atau grafik tersebut.
- 4) Perhatian siswa terhadap pengajaran sudah berkurang akibat kebosanan mendengarkan uraian guru, penjelasan atau penuturan secara verbal oleh guru.

C. Aplikasi Multimedia Macromedia Director

Teknologi multimedia dapat menyampaikan informasi secara *audio visual* sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh penerima pesan. Jadi peranan multimedia sangatlah membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kombinasi *audio visual* akan menjadi lebih optimal jika

ditambah dengan fungsi-fungsi interaktif, sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat di diterima dan dipahami oleh siswa.

Menurut Hofstetter (2001) multimedia dalam konteks komputer adalah “Pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan *teks, grafik, audio, video*, dengan menggunakan *tool* yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.”(<http://Wikipedia.org>)

Salah satu *software* multimedia yang tepat dalam dunia pendidikan adalah Macromedia Director. *Software* Macromedia Director adalah salah satu program *author* yang sangat menarik untuk membuat media persentasi baik yang bersifat interaktif maupun tidak, mengingat *authorware* mempunyai berbagai fasilitas yang mendukung di antaranya *knowledge object, knowledge object authoring, multi icon editing* dan juga eksperimental media. Perangkat lunak *authoring* multimedia merupakan aplikasi komputer yang memberikan peluang kepada pengguna untuk mengembangkan sebuah perangkat lunak dengan *dragging* dan *dropping* berbagai objek multimedia tanpa harus mengetahui penggunaan dan pemahaman bahasa pemrograman seperti Macromedia Director.

Jenis *authoring* dibagi menjadi tiga kategori yaitu *authoring* berbasis halaman, *authoring* berbasis icon dan *authoring* berbasis waktu. Macromedia Director merupakan *authoring* berbasis waktu yang merupakan pengembangan paket multimedia sebagai pengorganisasian objek sepanjang lini waktu. *Frame* yang diorganisasikan secara berurut kemudian ditampilkan kembali kepada pengguna.

Macromedia Director sangat mendukung untuk diterapkan dalam pembelajaran karena mudah di desain sesuai dengan yang kita inginkan. Dalam mendesain dapat ditambahkan berbagai format yang berbentuk teks, grafik, animasi, suara, dan video untuk mengembangkan keinteraktifan proses belajar mengajar. Dengan menambahkan format-format tersebut dapat menarik perhatian dan motivasi siswa, sehingga siswa akan mudah menangkap dan memahami materi pelajaran.

D. Tinjauan Mata Diklat KKPI

Mata diklat keterampilan komputer dan pengelolaan informasi merupakan salah satu dari mata diklat yang masuk kedalam ranah kognitif yang dalam kurikulum SMK 2004 disebut dengan program adaptif. Program adaptif berfungsi untuk membentuk peserta didik sebagai individu agar memiliki dasar yang kuat untuk berkembang dan mampu menyesuaikan diri dengan perubahan. Program adaptif memberi kesempatan kepada peserta diklat (siswa) untuk memahami dan menguasai konsep dan dasar keilmuan yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari dan atau untuk melandasi suatu kompetensi untuk bekerja.

Tujuan dari mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) dalam kurikulum 2004 adalah agar siswa dapat:

1. Menggunakan teknologi komputer dalam kehidupan profesional maupun kahidupan sehari-hari.
2. Memiliki kemampuan aplikasi komputer sesuai dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)
3. Mencari dan mengelola informasi bagi kebutuhan hidupnya dan peningkatan dirinya.

Berarti mata diklat yang masuk ke dalam ranah kognitif dapat mendukung kemampuan berpraktek di bengkel. Orang yang mampu mengatur dan mengarahkan aktivitas mentalnya dibidang kognitif, akan jauh lebih efesien dan efektif dalam menggunakan semua konsep dan kaidah yang pernah dipelajari, dibanding dengan orang yang tidak berkemampuan demikian.

Mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) pada dasarnya merupakan mata diklat tentang keterampilan menggunakan komputer untuk mengolah data, penyajian informasi dan komunikasi, penggunaan *software*. Namun siswa tidak hanya dituntut dalam menggunakan komputer, tetapi juga dituntut kemampuan aspek berfikir serta memiliki sikap yang baik dan bijak terhadap pemanfaatan informasi dan komunikasi. Dalam mengembangkan kurikulum dan pembelajaran keterampilan komputer dan pengelolaan informasi, harus memperhatikan : (1) apa yang diajarkan, (2) bagaimana cara mengajarkannya, dan (3) bagaimana mengetahui bahwa yang diajarkan dapat dipahami siswa.

Dalam mata diklat keterampilan komputer dan pengolahan informasi terdapat beberapa elemen kompetensi diantaranya adalah:

- 1) Mampu mengoperasikan komputer PC.
- 2) Mampu mengoperasikan sistem operasi *software*.
- 3) *Mampu menggunakan teknologi komputer untuk mengolah data, keperluan sehari-hari serta keperluan yang terkait dengan kebutuhan dunia kerja.*
- 4) Mampu mengoperasikan PC dalam suatu jaringan serta mengoperasikan *web design*.

E. Metode Konvensional

Metode konvensional dalam penelitian ini maksunya adalah metode yang biasa digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Menurut Djamarah

(1996) “Metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran”.

(<http://peutuah.com>)

Adapun pembelajaran konvensional memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Pembelajaran berpusat pada guru
2. Terjadi *passive learning*
3. Interaksi di antara siswa kurang
4. Tidak ada kelompok-kelompok kooperatif
5. Penilaian bersifat sporadic
6. Lebih mengutamakan hafalan
7. Sumber belajar banyak berupa informasi verbal yang diperoleh dari buku
8. Mengutamakan hasil dari pada proses.

Penyelenggaraan pembelajaran konvensional merupakan sebuah praktik yang mekanistik dan diredusir menjadi pemberian informasi. Dalam kondisi ini, guru memainkan peran yang sangat penting karena mengajar dianggap memindahkan pengetahuan kepada siswa. Dengan kata lain, penyelenggaraan pembelajaran dianggap sebagai model transmisi pengetahuan. Dalam metode ini peran guru adalah menyiapkan dan mentransmisi pengetahuan atau informasi kepada siswa. Sedangkan peran para siswa adalah menerima,

menyimpan, dan melakukan aktivitas-aktivitas lain yang sesuai dengan informasi yang diberikan

Jika dilihat dari cara penyampaian materi pembelajaran, penyelenggaraan pembelajaran konvensional lebih sering menggunakan modus *telling* (pemberian informasi), ketimbang modus *demonstrating* (memperagakan) dan *doing direct performance* (memberikan kesempatan untuk menampilkan unjuk kerja secara langsung). Dalam perkataan lain, guru lebih sering menggunakan strategi atau metode ceramah dengan mengikuti urutan materi dalam kurikulum secara ketat.

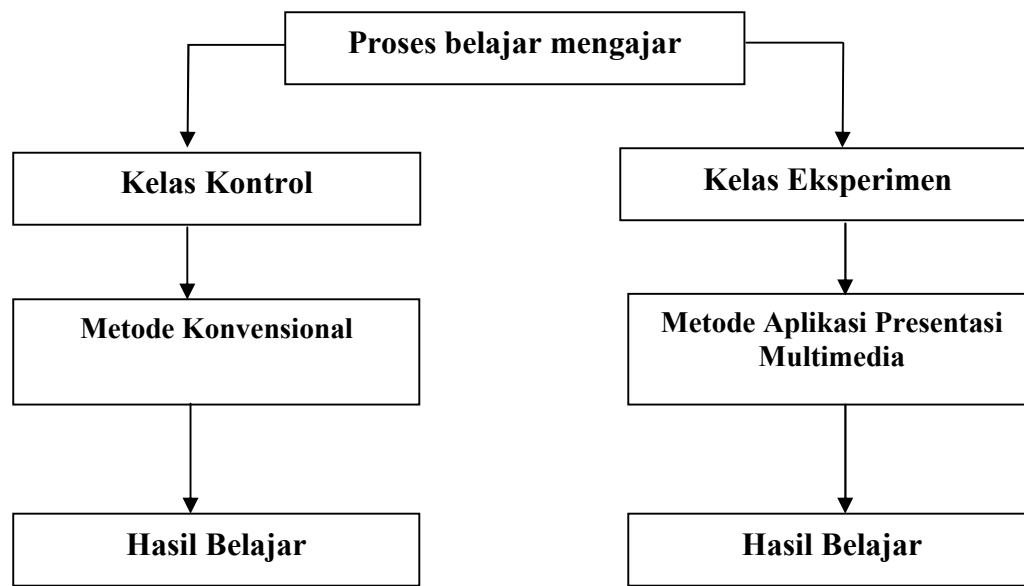
F. Penelitian Relevan

Penelitian yang memiliki relevansi dengan permasalahan yang diteliti ini adalah skripsi Wici Aan Savitri (2009) dengan judul: “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran CD Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Membaca dan Mengidentifikasi Komponen Elektronika Kelas X TAV Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Bukittinggi“. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran dan laboratorium lebih baik dibanding kelas tanpa adanya perlakuan.

G. Kerangka Konseptual

Untuk memperoleh penelitian yang baik maka perlu dirumuskan suatu kerangka konseptual sehingga variabel dan indikator yang diteliti tergambar dengan jelas. Kerangka konseptual dimaksudkan sebagai konsep untuk menjelaskan, mengungkap dan menunjukkan hubungan antara objek penelitian

yang akan diteliti berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah. Proses belajar beserta hasilnya dipengaruhi oleh banyak faktor, dalam penelitian ini penulis meneliti faktor Aplikasi presentasi multimedia terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan aplikasi presentasi multimedia dan metode konvensional adalah variabel bebas, sedangkan hasil belajar adalah variabel terikat. Kerangka konseptual penelitian ini dapat dilihat seperti gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

H. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan rumusan masalah, maka hipotesis yang akan diuji kebenarannya melalui penelitian ini adalah: Terdapat pengaruh aplikasi presentasi multimedia terhadap hasil belajar pada mata diklat Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) siswa kelas XII Di SMK Dhuafa Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penggunaan aplikasi presentasi multimedia memberikan pengaruh yang berarti terhadap hasil belajar pada mata diklat KKPI siswa kelas XII di SMK Dhuafa Padang, dimana nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi presentasi multimedia yaitu 67,56 lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dengan nilai rata-rata 64,00.
2. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen lebih banyak yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu sebanyak 11 siswa dari 18 siswa (61,1%), sedangkan pada kelas kontrol yang mencapai KKM hanya 8 siswa dari 20 siswa (40%). Persentase ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi presentasi multimedia lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dibahas, maka penulis mengemukakan beberapa saran diantaranya:

1. Guru mata diklat KKPI hendaknya mempertimbangkan untuk menggunakan aplikasi presentasi multimedia dalam pembelajaran .
2. Diharapkan agar aplikasi presentasi multimedia tidak hanya diterapkan pada mata diklat KKPI tetapi juga pada mata pelajaran lainnya.

3. Guru hendanya memikirkan untuk menggunakan media-media lain yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa, serta memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran agar terjadi peningkatan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono.2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*.Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi Priyatno. 2008. *Mandiri Belajar SPSS*. Yogyakarta: MediaKom
- Hamalik, Oemar.1986. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____.2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.2003/4/86
- Harjanto.1997. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ibrahim, Bafadal.1995. Supervisi Pengajaran Teori dan Aplikasinya Dalam Membina Profesionalisme Guru. *Jakarta: Bumi Aksara*
- Lufri. 2005. *metodologi Penelitian*. Padang: UNP.
- Mulyasa.(2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung. Rosda Karya.
- Nana Sudjana. 1991. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____.2005. *Penilaian Hasil BelajarMengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sadiman. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suharsimi Arikunto. 2002.*Prosedur Penelitian*. Jakarta. Rineka Cipta
- _____.2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____.2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003.2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* Jakarta: BP Cipta Jaya.
- [http://peutuah.com/Perbedaan Metode Pembelajaran Konvensional dan Metode Pembelajaran Hypnoteaching](http://peutuah.com/Perbedaan_Metode_Pembelajaran_Konvensional_dan_Metode_Pembelajaran_Hypnoteaching). 4 Juli 2011.