

**UPAYA PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH PLAYER PADA STANDAR KOMPETENSI
MEMPERBAIKI UNIT KOPLING DAN KOMPONEN-KOMPONENNYA
(Penelitian Tindakan Kelas di SMK Tamansiswa Padang Kelas XI Otomotif 2
Tahun Pelajaran 2011/2012)**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Otomotif
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Sarjana Pendidikan*



Oleh:

AHMAD HIDAYAT

NIM. 57590

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK OTOMOTIF
JURUSAN TEKNIK OTOMOTIF
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**UPAYA PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH PLAYER PADA STANDAR KOMPETENSI
MEMPERBAIKI UNIT KOPLING DAN KOMPONEN-KOMPONENNYA
(Penelitian Tindakan Kelas di SMK Tamansiswa Padang Kelas XI Otomotif 2
Tahun Pelajaran 2011/2012)**

Nama : Ahmad Hidayat
NIM : 57590
Program Studi : Pendidikan Teknik Otomotif
Jurusan : Teknik Otomotif
Fakultas : Teknik

Padang, 18 Agustus 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

**Drs. Darman,M.Pd
NIP. 195012011979031001**

**Drs. Hasan Maksum,MT
NIP. 196608171991031007**

PENGESAHAN

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

Judul : Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar dengan Menggunakan *Macromedia Flash Player* pada Standar Kompetensi Memperbaiki Unit Kopling dan Komponen-Komponennya (Penelitian Tindakan Kelas di SMK Tamansiswa Padang Kelas XI Otomotif 2 Tahun Pelajaran 2011/2012)

Nama : Ahmad Hidayat

NIM : 57590

Program Studi : Pendidikan Teknik Otomotif

Jurusan : Teknik Otomotif

Fakultas : Teknik

Padang, 18 Agustus 2011

1. **Ketua** : Drs. Darman, M.Pd 1. _____
2. **Sekretaris** : Drs. Hasan Maksum, MT 2. _____
3. **Anggota** : Drs. Martias, M. Pd 3. _____
4. **Anggota** : Drs. Andrizal, M. Pd 4. _____
5. **Anggota** : Irma Yulia Basri, S. Pd., M. Eng 5. _____

ABSTRAK

Ahmad Hidayat (2011). Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar dengan Menggunakan *Macromedia Flash Player* pada Standar Kompetensi Memperbaiki Unit Kopling dan Komponen-Komponennya (Penelitian Tindakan Kelas di SMK Tamansiswa Padang Kelas XI Otomotif 2 Tahun Pelajaran 2011/2012)

Aktivitas belajar siswa merupakan faktor dalam keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar siswa SMK Tamansiswa Padang pada standar kompetensi memperbaiki unit kopling dan komponen-komponennya dua tahun terakhir yaitu tahun pelajaran 2009/2010 dan 2010/2011 hasil belajar siswa jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan ketuntasan secara klasikal. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan aktivitas belajar dengan tujuan meningkatkan aktivitas belajar dengan menggunakan media *Macromedia Flash Player* pada standar kompetensi memperbaiki unit kopling dan komponen-komponennya pada siswa kelas XI SMK Tamansiswa Padang tahun pelajaran 2011/2012.

Dalam penelitian ini dapat dilihat terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa memperhatikan guru memberikan apersepsi dari 58% pada siklus I menjadi 72% pada siklus II dan 90% pada siklus III, siswa berani mengemukakan pendapat 25% pada siklus I, 22% siklus II meningkat menjadi 46% pada siklus III, memperhatikan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran siklus I 62% menjadi 74% pada siklus II dan meningkat menjadi 84% pada siklus III, terjadi penurunan siswa keluar waktu guru menjelaskan materi pelajaran dari 33% siklus I menjadi 20% siklus II dan 18% pada siklus III. Siswa menjawab soal tepat waktu 27% pada siklus I, menjadi 45% siklus II, dan 64% siklus III, begitu juga dengan soal dapat dijawab dengan benar 23% siklus I, 37% siklus II, dan 78% siklus III, dan siswa membuat kesimpulan pelajaran dari 14% pada siklus I menjadi 47% siklus II, dan menjadi 68% siklus III. Seiring dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada ulangan harian setiap siklus. Hasil belajar siswa pada siklus I 33% yang tuntas meningkat menjadi 64% pada siklus II dan 84% pada siklus III.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Macromedia Flash Player* pada standar kompetensi memperbaiki unit kopling dan komponen-komponennya dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa SMK Tamansiswa Padang kelas XI, hal ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari tes hasil belajar siswa pada siklus I siklus II dan siklus III.

KATA PENGANTAR

Puji sukur penulis haturkan ,kepada Allah SWT., atas rahmat yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini dengan judul **Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar dengan Menggunakan *Macromedia Flash Player* pada Standar Kompetensi Memperbaiki Unit Kopling dan Komponen-komponennya.**

Penyusunan proposal ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana Strata satu (S1) Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif di Jurusan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan Skripsi ini, penulis tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak sehingga dengan bantuan tersebut Skripsi ini telah dapat penulis selesaikan. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dengan hati yang tulus ikhlas kepada :

1. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
2. Ketua Jurusan Teknik Otomotif
3. Sekretaris Jurusan Teknik Otomotif
4. Bapak Drs. Darman, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Drs. Hasan Maksun, MT selaku Dosen Pembimbing II yang membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan Skripsi ini.
5. Ayah Ibunda tercinta yang selalu mendukung dan mendoakan untuk meraih cita-cita.
6. Rekan-rekan dan semua pihak yang banyak membantu dan berpartisipasi dalam penulisan Skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan Skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh sebab itu penulis berharap kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan Skripsi ini.

Padang, 18Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Kegunaan Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kerangka Teoritis.....	9
B. Kerangka Konseptual.....	30
C. Hipotesis Penelitian.....	31
D. Penelitian yang Relevan.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	32
B. Lokasi dan Subyek Penelitian	32
C. Siklus Penelitian.....	34
D. Teknik Pengumpulan Data	41
E. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Siklus I	47
B. Siklus II.....	58
C. Siklus III.....	70

D. Peningkatan Kegiatan Siswa pada Siklus I, siklus II dan III	81
E. Pembahasan Penelitian.....	84
F. Keterbatasan Penelitian.....	86
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil ujian harian kelas X O2 dan X O2 Tahun pelajaran 2008/2009 dan 2009/2010.....	5
2. Silabus standar kompetensi memperbaiki unit kopling dan bagian-bagiannya.....	24
3. Indikator dalam penelitian.....	37
4. Observasi pelaksanaan tindakan guru	38
5. Aktivitaspembelajaran dengan menggunakan <i>Macromedia Flash Player</i>	46
6. Persentase kegiatan siswa dalam pembelajaran siklus I	54
7. Ketercapaian hasil belajar pada siklus I.....	56
8. Aktivitaspembelajaran dengan menggunakan <i>Macromedia Flash Player</i>	59
9. Persentase kegiatan siswa dalam pembelajaran siklus II	67
10. Ketercapaian hasil belajar siswa pada siklus II.....	69
11. Aktivitaspembelajaran dengan menggunakan <i>Macromedia Flash Player</i>	71
12. Persentase kegiatan siswa dalam pembelajaran siklus III.....	78
13. Ketercapaian hasil belajar siswa pada siklus III	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Komponen kopling posisi pada saat bebas	21
2. Prinsip kerja kopling saat pedal di tekan	21
3. Prinsip kerja master silinder kopling pada saat bebas.....	22
4. Prinsip kerja master silinder pada saat diberi beban	22
5. Diagram Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin	27
6. Diagram Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc Taggart	28
7. Riset Aksi Model John Elliot	29
8. Kerangka Konseptual	31
9. Siklus PTK	35
10. Perbandingan persentase kegiatan siswa pada siklus I siklus II dan III.....	82
11. Perbandingan persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar nilai siswa Kelas XI TKR TP 2009/2010 dan 2010/2011	91
2. Uji coba soal siklus I.....	95
3. Hasil Uji coba soal Siklus I	96
4. Analisis tes setiap butir soal siklus I.....	97
5. Revisi analisis tes setiap butir soal siklus I.....	98
6. Uji coba soal siklus II.....	99
7. Hasil uji coba siklus II	100
8. Analisis tes setiap butir soal siklus II.....	101
9. Hasil analisis tes setiap butir soal siklus II.....	102
10. Uji coba soal siklus III	103
11. Hasil uji coba soal siklus III dengan pembuangan	104
12. Analisis soal tiap butir soal siklus III.....	105
13. Revisi analisis soal tiap butir soal siklus iii	106
14. Aktivitas belajar siswa perindikator pertemuan I siklus I.....	107
15. Aktivitas belajar siswa perindikator pertemuan II siklus I	108
16. Aktivitas belajar siswa perindikator pertemuan IV siklus II.....	109
17. Aktivitas belajar siswa perindikator pertemuan V siklus II.....	110
18. Aktivitas belajar siswa perindikator pertemuan VII siklus III.....	111
19. Aktivitas belajar siswa perindikator pertemuan VIII siklus III.....	112
20. Evaluasi belajar siklus I	113
21. Evaluasi belajar siklus II	114
22. Evaluasi belajar siklus III.....	115

23. LKS pertemuan 1	116
24. LKS pertemuan 2	117
25. LKS pertemuan 4	118
26. LKS pertemuan 5	119
27. LKS pertemuan 8	120
28. Uji Soal Ulangan Harian 1	121
29. Soal Ulangan Harian Siklus I.....	124
30. Uji Soal Ulangan harian II Siklus II.....	126
31. Soal Ulangan Harian II Siklus II.....	128
32. Uji Soal Siklus III	130
33. Ulangan Harian Siklus III	132
34. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	134
35. Silabus.....	145
36. Foto kegiatan.....	147
37. Surat Izin melaksanakan penelitian.....	150

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mencerdaskan kehidupan bangsa adalah cita-cita kemerdekaan yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945. Berbagai kebijakan di canangkan dan dilaksanakan oleh pemerintah untuk memenuhi amanah undang-undang tersebut. Mulai dari wajib belajar 6 tahun, wajib belajar 9 tahun. Anggaran pendidikan mulai di tepati sesuai dengan amanah undang-undang yaitu 20% dari APBN. Itu semua dilaksanakan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang dapat mengangkat harkat martabat bangsa di mata dunia.

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dapat dilaksanakan dengan berbagai cara diantaranya melalui pendidikan. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 pasal 1 menyatakan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Sekolah melakukan proses pembelajaran kepada peserta didik dan menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhir akan didapat pengetahuan baru,

keterampilan, kecakapan. Hasil dari proses belajar tersebut tercermin dalam hasil belajarnya.

Indikator berhasil atau tidaknya siswa dalam pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar. Setiap siswa berkeinginan berhasil dalam kegiatan pembelajaran. Keberhasilan menjadi kebanggaan tersendiri bagi dirinya, keluarga bahkan lingkungan dimana siswa berada. Disamping siswa, guru juga berhasil dalam melakukan pembelajaran tercermin dari hasil belajar siswa.

Guru berperan aktif dalam menentukan keberhasilan siswa. Fungsi guru dapat diharapkan memberikan hasil belajar memuaskan. Namun walaupun fungsi guru sudah terlaksana dengan baik namun ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar diantaranya penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang diberikan oleh guru. Penggunaan metode pembelajaran konvensional dengan ceramah terkesan siswa tampak bersikap pasif, siswa hanya menerima apa saja yang diberikan oleh guru dan cenderung memahami pelajaran dengan hafalan buku catatan.

Keberhasilan peserta didik dalam belajar dipengaruhi oleh berbagai hal. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Sudirman (2004:39) bahwa belajar dipengaruhi oleh banyak faktor. Dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi, secara garis besar dapat dibagi dalam klasifikasi faktor intern (dari dalam) diri si subjek belajar dan faktor ekstern (dari luar) diri si subjek belajar. Faktor internal menyangkut faktor psikologis, sedangkan

faktor eksternal dapat bersumber dari sarana/prasarana, lingkungan sekolah, dukungan orangtua dan masyarakat, kurikulum dan metode pembelajaran.

Metode pembelajaran yang konvensional berupa ceramah tanpa melibatkan media pembelajaran dapat mengakibatkan kejenuhan dan kebosanan pada siswa dalam belajar yang berakibat pencapaian hasil belajar tidak optimal. Pembelajaran akan berlangsung maksimal dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, diharapkan memberikan kontribusi yang baik terhadap proses pembelajaran sehingga guru mampu membangkitkan semangat dan minat siswa supaya memperoleh hasil belajar sesuai dengan standar yang diharapkan.

Seiring kemajuan teknologi dan informasi begitu pesat. Perkembangan dan perubahan peradaban manusia akan terus berlangsung. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut masyarakat cenderung memasuki era globalisasi tanpa ketinggalan di sektor pendidikan. Berbagai upaya diterapkan bidang teknologi untuk meningkatkan hasil belajar, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Wina (2008: 171) mengatakan bahwa “media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut: *pertama*, media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. *Kedua*, media dapat mengatasi batas ruang kelas. Hal ini terutama untuk menyajikan bahan belajar yang sulit dipahami peserta. Dalam kondisi ini media dapat berfungsi untuk: (a) menampilkan objek terlalu besar untuk dibawa ke dalam kelas. (b) memperbesar serta memperjelas objek terlalu kecil yang sulit dilihat oleh mata telanjang, seperti

sel-sel butir darah/molekul bakteri dan sebagainya. (c) mempercepat gerakan suatu proses yang terlalu lambat sehingga dapat dilihat dalam waktu yang cepat. (d) memperlambat proses gerakan yang terlalu cepat. (e) menyederhanakan suatu objek yang terlalu kompleks. (f) memperjelas bunyi-bunyian yang sangat lemah sehingga dapat ditangkap oleh telinga”

Macromedia Flash Player merupakan perangkat lunak *software* komputer berfungsi membuat animasi. *Macromedia Flash Player* memberikan gambaran secara utuh ruang gerak. Media tersebut sangat membantu dalam pemahaman terhadap benda yang bergerak. Memberikan bayangan kerja sesungguhnya serta proses yang terjadi sehingga sangat membantu dalam memahami materi pembelajaran yang mempelajari gerak suatu benda.

Standar kompetensi memperbaiki unit kopling dan komponen-komponennya adalah suatu kompetensi yang diajarkan pada kelas sebelas (XI). Terdiri dari beberapa kompetensi dasar, diantaranya memahami prinsip kerja kopling, Memperbaiki sistem kopling dan komponennya, dan Mengoverhaul sistem kopling dan komponennya. Kompetensi tersebut diberikan pada semester tiga kelas XI.

SMK Tamansiswa merupakan salah satu sekolah kejuruan bidang teknologi yang berada diwilayah pemerintahan Kota Padang. SMK Tamansiswa dengan visinya memenuhi tuntutan pembangunan nasional dalam bidang pendidikan teknologi dengan hasil lulusan yang berkualitas serta insan yang berilmu dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Untuk

mewujudkan visi SMK Tamansiswa, ada program yang dicanangkan yang tertuang dalam misi yaitu menyiapkan siswa untuk memasuki dunia lapangan kerja serta mengembangkan profesionalisme yang mandiri berkompetensi dan mengembangkan diri untuk mengisi kebutuhan dunia kerja pada dunia usaha dan dunia industri.

SMK Tamansiswa Padang kelas XI Otomotif pada standar kompetensi memperbaiki unit kopling dan komponen-komponennya dalam pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional berupa ceramah dan menggunakan media sebatas papan tulis. Dari hasil ujian harian pada kompetensi tersebut nilai siswa sebagian besar belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 7,00, untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil ujian harian kelas XI O1 dan XI O2 Tahun Pelajaran 2008/2009 dan 2009/2010

Tahun Pelajaran	Kelas			
	XI O1		XI O2	
	Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak tuntas
2009/2010	35,85%	64,51%	35,71%	64,29%
Jumlah siswa	11	20	10	18
2010/2011	32,43%	67,57%	34,29%	65,71%
Jumlah siswa	12	25	12	23

Sumber : Guru Mata Diklat Standar Kompetensi Memelihara Kopling

Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas XI dan sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 7.00, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa

kurang memuaskan. Tahun Pendidikan 2009/2010 Kelas XI O1 dari 31 siswa hanya 35,85% yang tuntas dalam belajar dan 64,51% dibawah standar, begitu juga kelas XI O2 pada tahun yang sama 35,71% siswa yang lulus dan 64,29% tidak lulus. Tahun Pendidikan 2010/2011 hasil belajar tidak jauh beda dari tahun sebelumnya, kelas XI O1 yaitu 32,43% yang lulus, dan 67,57% tidak lulus, sedangkan kelas XI O2 lulus sebanyak 34,29% dan tidak lulus 65,71%. Oleh karena itu perlu tindakan dari guru agar siswa dapat tekun dan sering melatih diri untuk kembali memahami setiap materi yang terdapat dalam kompetensi tersebut.

Pembelajaran di SMK Tamansiswa khususnya pada standar kompetensi memperbaiki unit kopling dan komponen-komponennya dalam dua tahun terakhir (tahun pelajaran 2009/2010 dan 2010/2011) menggunakan metode ceramah. Penggunaan metode tersebut belum berhasil dalam memberikan kepuasan itu terbukti dari perolehan hasil belajar siswa. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil belajar memuaskan, maka salah satu cara yang dapat dilaksanakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar yaitu menerapkan pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Flash Player*.

Berawal dari masalah diatas, maka peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Flash Player* dengan maksud mencoba meningkatkan aktivitas belajar, karena penggunaan *Macromedia Flash Player* dapat membantu siswa untuk belajar mengamati dan menganalisa. Maka dari itu penulis memandang perlu penggunaan *Macromedia Flash*

Player dalam proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan uraian diatas maka penulis sangat tertarik untuk meneliti apakah ada peningkatan aktivitas belajar yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan *Macromedia Flash Player* pada standar kompetensi memperbaiki unit kopling dan komponen-komponennya Kelas XI SMK Tamansiswa Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas permasalahan yang akan diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Guru dalam melakukan pembelajaran pada standar kompetensi memperbaiki unit kopling dan komponen-komponennya masih menggunakan media konvensional untuk proses pembelajaran, dengan menggunakan papan tulis dan metode ceramah sehingga belum memberikan nilai yang memuaskan bagi siswa.
2. Hasil ujian harian siswa pada standar kompetensi memperbaiki unit kopling dan komponen-komponennya Tahun Pelajaran 2009/2010 dan 2010/2011 sebagian besar masih dibawah batas kriteria ketuntasan minimal.
3. Belum diketahui apakah ada peningkatan aktivitas belajar dengan menggunakan *Macromedia Flash Player* pada standar kompetensi memperbaiki unit kopling dan komponen-komponennya pada kelas XI SMK Tamansiswa Padang.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan atau bahasan yang berkaitan dengan penelitian ini, maka untuk memperjelas masalah yang akan dibahas, penulis membatasi penelitian ini hanya membahas: upaya peningkatan aktivitas belajar dengan menggunakan *Macromedia Flash Player* pada standar kompetensi memperbaiki unit kopling dan komponen-komponennya yang dilaksanakan di Kelas XI SMK Tamansiswa Padang.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan dari batasan masalah, maka penulis merumuskan masalah yaitu “apakah ada peningkatan aktivitas belajar dengan menggunakan *Macromedia Flash Player* pada standar kompetensi memperbaiki unit kopling dan komponen-komponennya yang dilaksanakan di kelas XI SMK Tamansiswa Padang?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengungkapkan peningkatan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Flash Player* pada standar kompetensi memperbaiki unit kopling dan komponen-komponennya yang dilaksanakan di Kelas XI SMK Tamansiswa Padang.

F. Kegunaan Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat digolongkan menjadi dua, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Sebagai sumbangan pemikiran bagi guru-guru, pengelola, dan lembaga pendidikan.

2. Manfaat praktis

- a. Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam mengajar, sekaligus sebagai evaluasi terhadap proses pembelajaran yang selama ini digunakan guru.
- b. Sumbangan pemikiran untuk dilaksanakan bagi kemampuan dan peningkatan aktivitas belajar siswa, khususnya di SMK Tamansiswa Padang.
- c. Hasil penelitian ini dipakai sebagai pedoman untuk penelitian lebih lanjut.
- d. Bagi peneliti sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif maupun sebagai pengasah ilmu dan bakal untuk melakukan proses belajar mengajar ketika menjadi guru dimasa akan datang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Aktifitas Belajar

Sardiman (2004: 100) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan aktivitas belajar itu adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua adalah aktivitas itu harus berkait. Selanjutnya Yamin (2007:20) mengatakan aktivitas belajar adalah suatu usaha untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Dalam proses pembelajaran terjadi perubahan dan peningkatan kemampuan, dan keterampilan siswa, baik dalam ranah kognitif, psikomotor dan afektif. Sehubungan dengan hal ini, Piaget dalam Sardiman (2004:100) menerangkan bahwa seseorang anak itu berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berbuat. Oleh karena itu, agar anak berpikir sendiri maka harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Dengan demikian, jelas bahwa aktifitas belajar itu dalam arti luas, baik yang bersifat fisik/ jasmani maupun mental/rohani.

Dalam diri masing-masing siswa terdapat prinsip aktif yakni keinginan berbuat dan bekerja sendiri. Prinsip aktif mengendalikan tingkah lakunya. Dalam pendidikan modern lebih menitikberatkan pada aktivitas sejati, dimana siswa belajar sambil bekerja. Dengan bekerja, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman dan keterampilan serta perilaku lainnya, termasuk sikap dan nilai. Sehubungan dengan hal tersebut, sistem

pembelajaran dewasa ini sangat menekankan pada pendayagunaan asas keaktifan (aktivitas) dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Untuk melihat prinsip aktivitas belajar dari sudut pandangan ilmu jiwa secara garis besar dibagi menjadi dua pandangan yakni ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa modern. Menurut John Locke dalam Sardiman (2004:97) menyimpulkan bahwa dengan konsep tabulasi, mengibaratkan jiwa (*psyche*) seseorang bagaikan kertas putih yang tidak tertulis. Kertas putih ini kemudian akan mendapatkan coretan atau tulisan dari luar. Selanjutnya Herbert dalam Sardiman (2004:98) memberikan rumusan bahwa jiwa adalah keseluruhan tanggapan yang secara mekanis dikuasai oleh hukum-hukum asosiasi. Atau dengan kata lain dipengaruhi oleh unsur-unsur lain.

Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2004:101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut: 1) *Visual Activities*, yang termasuk didalamnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain; 2) *Oral Activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberisaran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi; 3) *Listening Activities*, sebagai contoh mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato; 4) *Writing Activities*, misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin; 5) *Drawing Activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta,

diagram; 6) *Motor Activities*, yang termasuk didalamnya antara lain melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereperasi, bermain, berkebun, beternak; 7) *Mental Activities*, sebagai contoh misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan; 8) *Emotional Activities*, misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

2. *Macromedia Flash Player*

a. **Media Pembelajaran**

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa; lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.

Wina (2008:163) mengatakan bahwa “media merupakan kata jamak dari “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Kata media

berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam menyampaikan pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran”.

Azhar (2009: 4) berpendapat “media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”.

Wina melanjutkan pengertian media dengan mengutip pendapat Gerlach dan Ely, bahwa “media secara umum meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dalam pengertian ini media tidak hanya alat perantara seperti TV, radio, *slide*, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah keterampilan”.

Menurut Dadang (2009:2) “media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berasal dari bahasa latin yang berarti “antara”. Istilah media dapat kita artikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau penyampai informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan”.

David mengutip pendapat Latuheru tentang pengertian “media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan

pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Disamping itu David juga mengutip pendapat Latuheru bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna” (<http://guruit07.blogspot.com>). Criticos (dalam I wayan, 2007:2) “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”.

Bertolak dari beberapa pendapat diatas, maka media pembelajaran adalah media yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran di depan kelas. Adapun persepsi siswa tentang media pembelajaran yang digunakan guru adalah proses kognitif siswa dalam menanggapi, menilai, memandang dan memberikan interpretasi terhadap segala bentuk media pembelajaran yang digunakan guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Interpretasi dan pengalaman siswa terhadap media tersebut sedikit banyaknya akan mempengaruhi positif terhadap motivasi belajar, yang diharapkan akan meningkatkan hasil belajar.

Selanjutnya Wina (2008:169) mengungkapkan fungsi penggunaan media pembelajaran berperan untuk:

- 1) Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.

- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalkan untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia dapat disajikan melalui film.

Selain itu media pembelajaran juga bisa membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin ditampilkan didalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang. Untuk memanipulasi keadaan, juga media pembelajaran dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti seperti gerakan mobil, gerakan pesawat terbang, gerakan pelari, dan lain-lain.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Kemp & Dayton (dalam Azhar, 2009: 21) mengemukakan “manfaat penggunaan media dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran

dengan cara berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.

- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
- 3) Pembelajaran lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlakukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana interaksi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.

- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif; beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar.

Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, diantaranya:

- 1) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekomplekan. Media yang harus digunakan sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengar

kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif. Demikian sebaliknya, siswa yang mempunyai penglihatan yang kurang, akan sulit menangkap pembelajaran yang disajikan melalui media visual. Setiap siswa memiliki kemampuan dan gaya yang berbeda.

- 4) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering media yang kompleks terutama media-media mutakhir seperti komputer, LCD, dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya”.

Selanjutnya Wina (2008: 172) mengungkapkan “media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya;

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam:
 - a) Media *auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
 - b) Media *visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak, mengandung unsur suara. Yang terdapat dalam media ini adalah *film slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bahan bentuk dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

- c) Media *audiovisual*, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi atas,
- a) Media yang meliputi daya liput yang luas dan serentak seperti media radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti *film slide*, film, video, dan lain sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi atas,
- a) Media yang diproyeksikan seperti film, *slide*, *film strip*, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti *film projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan *film slide*, *overhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.

- b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya”.

Dari uraian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berperan penting dalam membantu proses pembelajaran. Media mempunyai keistimewaan yang dapat membantu memudahkan dalam memberikan pemahaman terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran tergantung terhadap ketersediaan di sekolah dan keahlian guru dalam menggunakan media.

b. *Macromedia Flash Player*

Macromedia Flash Player disebut juga *Macromedia Flash*. *Macromedia Flash Player* adalah sebuah *software* yang digunakan untuk membuat animasi. Dapat diartikan animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

Secara garis besar, animasi komputer dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

- 1) *Computer Assisted Animation*, animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada sistem animasi dua dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambar tangan. Komputer digunakan untuk pewarnaan,

penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.

- 2) *Computer Generated Animation*, pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 dimensi dengan program 3D seperti 3D Studio Max, Maya, Autocad dan lain sebagainya.

Penggunaan media dalam penelitian ini jenis *Computer Assisted Animation*.

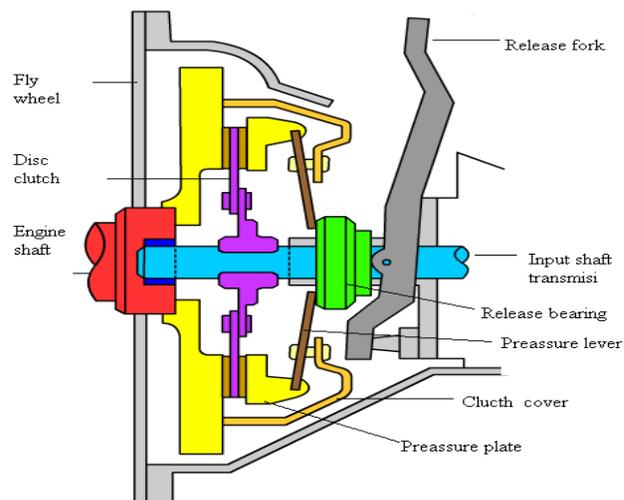
Animasi pada *Macromedia Flash Player* sama halnya dengan film secara fisik, yang tersusun dari banyak frame dengan gambar-gambar penyusunnya. Frame yang mendefinisikan adanya perubahan pada objek disebut dengan keyframe.

Pada dasarnya *Macromedia Flash Player* membagi animasi dalam 2 metode, yaitu:

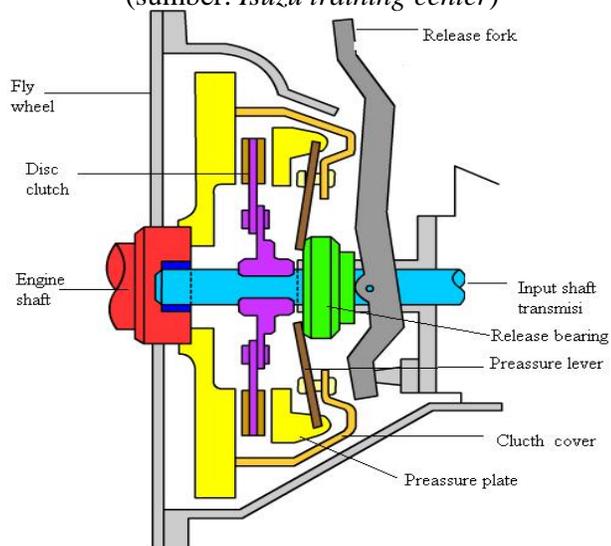
- 1) *Frame by frame animation* adalah pembuatan animasi dengan cara melakukan perubahan objek pada setiap frame secara manual, sehingga dihasilkan perubahan gambar yang teratur. Metode ini biasanya digunakan pada animasi dengan perubahan bentuk objek secara terus-menerus. Misalnya, film kartun.
- 2) *Tweened animation* yaitu pembuatan animasi dengan cara menentukan dua poin keadaan pada objek awal dan akhir, sedangkan *Macromedia Flash Player* membuat rangkaian gerakan diantaranya. Animasi yang dihasilkan menggunakan metode ini

adalah gerakan yang halus, perubahan letak, ukuran, rotasi, bentuk maupun warna.

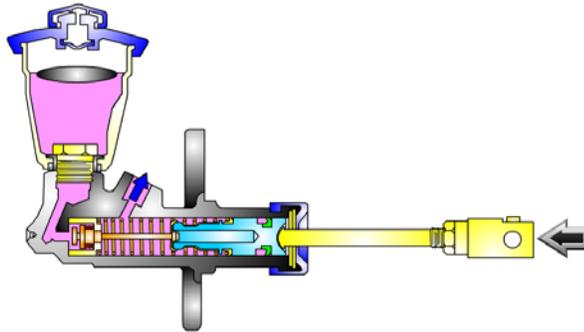
Penggunaan *Macromedia Plash Player* pada standar kompetensi memperbaiki unit kopling dan bagian-bagiannya kompetensi dasar memahami prinsip kerja kopling, memelihara/servis unit kopling dan komponen-komponen sistem pengoperasian, dapat dilihat pada gambar berikut ini.



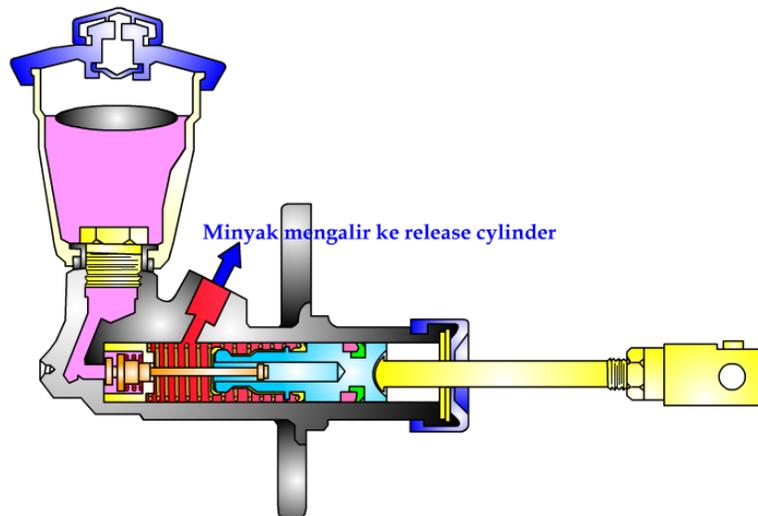
Gambar 1. Komponen kopling posisi pada saat bebas
(sumber: *Isuzu training center*)



Gambar 2. Prinsip kerja kopling saat pedal di tekan
(sumber: *Isuzu training center*)



Gambar 3. Prinsip kerja master silinder kopling pada saat bebas
(sumber: *Isuzu training center*)



Gambar 4. Prinsip kerja master silinder pada saat diberi beban
(sumber: *Isuzu training center*)

3. Standar Kompetensi Memperbaiki Unit Kopling dan Komponen-komponennya

SMK Tamansiswa Padang merupakan sekolah bidang teknologi. Salah satu jurusannya adalah Jurusan Teknik Otomotif. Siswa SMK kelas XI pada semester III akan membahas standar kompetensi memperbaiki unit kopling dan komponen-komponennya pada awal pembelajaran pada semester tersebut.

Standar Kompetensi memperbaiki unit kopling dan komponennya dengan beberapa kompetensi dasar, diantaranya memahami prinsip kerja kopling, dan memperbaiki sistem kopling dan komponennya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel di bawah ini.

Tabel 2. Silabus standar kompetensi memperbaiki unit kopling dan bagian-bagiannya

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
1. Memahami prinsip kerja kopling	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemahaman tentang cara kerja sistem kopling. ▪ Pemahaman tentang unit komponen-komponen kopling. ▪ Pemeliharaan/servis unit kopling dan komponen-komponen sistem pengoperasian dilaksanakan tanpa menyebabkan kerusakan terhadap komponen/sistem lainnya 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prinsip kerja kopling ▪ Unit kopling dan komponen-komponen kopling ▪ sistem pengoperasian kopling yang perlu dipelihara/ di servis. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami prinsip kerja kopling melalui penggalian informasi pada buku manual. ▪ Memahami konstruksi kopling dan komponen-komponennya. ▪ Memahami komponen-komponen kopling yang perlu dilakukan pemeliharaan/ di servis 	Test tertulis	3	3(6)	3(9)	Modul pemeliharaan/servis sistem kopling.

2. Memperbaiki sistem kopling dan komponennya	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pembongkaran dan perbaikan dilaksanakan tanpa menyebabkan kerusakan terhadap komponen/sistem lainnya. ▪ Informasi yang benar di-akses dari spesifikasi pabrik dan dipahami. ▪ Semua prosedur pembongkaran dan perbaikan dilaksanakan berdasarkan spesifikasi pabrik dan toleransi. ▪ Seluruh kegiatan pembongkaran dan perbaikan dilaksanakan berdasarkan SOP (Standard Operation Procedures), undang-undang K 3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja), peraturan perundang-undangan dan prosedur/ kebijakan perusahaan. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Konstruksi dan prinsip kerja kopling. ▪ Identifikasi kerusakan dan metoda perbaikan. ▪ Penyetelan kopling. ▪ Standar prosedur keselamatan kerja. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memahami prinsip kerja kopling melalui penggalian informasi pada buku manual. ▪ Memahami konstruksi kopling dan komponen-komponennya. ▪ Melakukan prosedur pembongkaran komponen-komponen sistem pengoperasian kopling. ▪ Melakukan prosedur pemeriksaan komponen-komponen sistem pengoperasian kopling. ▪ Melakukan prosedur perbaikan komponen-komponen sistem pengoperasian kopling. ▪ Melakukan prosedur pemasangan komponen-komponen sistem pengoperasian kopling. ▪ Melakukan pemeriksaan kerja kopling 	Tes Tertulis Non test (observasi/cek list) dan lisan	3	3(6)	3(9)
---	---	---	---	---	---	------	------

(sumber: Tatausaha SMK Tamansiswa Padang)

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada standar kompetensi yang akan dibahas mengacu pada standar minimal penguasaan kompetensi yang berlaku di dunia kerja yang bersangkutan. Kriteria Ketuntasan untuk masing-masing kompetensi dasar (KD) adalah terpenuhinya indikator yang dipersyaratkan dunia kerja yaitu kompeten atau belum kompeten dan diberi lambang atau skor 7,00 bila memenuhi persyaratan minimal (Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan:13).

4. Penelitian Tindakan Kelas

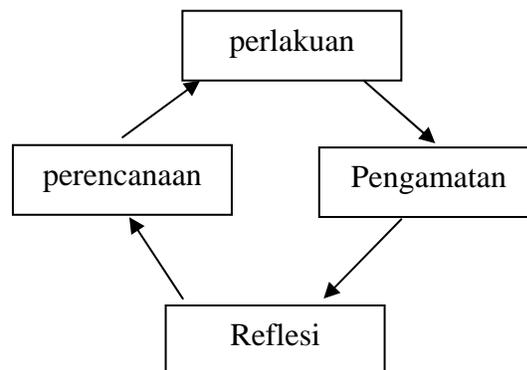
Penelitian tindakan dilakukan oleh peneliti atas dasar kesadaran untuk meningkatkan kinerja. Oleh sebab itu penelitian ini dilakukan atas dasar kerelaan. Ciri terpenting dari penelitian tindakan adalah bahwa penelitian tersebut merupakan suatu upaya untuk memecahkan masalah, sekaligus mencari dukungan ilmiahnya.

Dari ciri tersebut maka penelitian tindakan dapat dilakukan dengan tujuan, *setting* dan lokasinya yang sekaligus tertuang dalam namanya, antara lain:

- a. Penelitian tindakan partisipatori yaitu kegiatan penelitian yang dilakukan dengan menekankan keterlibatan masyarakat agar merasa ikut serta memiliki program kegiatan tersebut serta berniat ikut aktif memecahkan masalah berbasis masyarakat.

- b. Penelitian tindakan kritis yaitu penelitian yang dilakukan dengan menekankan adanya niat yang tinggi untuk bertindak memecahkan masalah dan menyempurnakan situasi.
- c. Penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran.
- d. Penelitian tindakan institusi yaitu dilakukan oleh pihak pengelola sekolah sebagai sebuah organisasi pendidikan untuk meningkatkan kinerja, proses, dan produktivitas lembaga.

Penelitian tindakan kelas mempunyai banyak ragam diantaranya, pertama, model Kurt Lewin. Model ini dapat dilihat pada diagram dibawah ini.

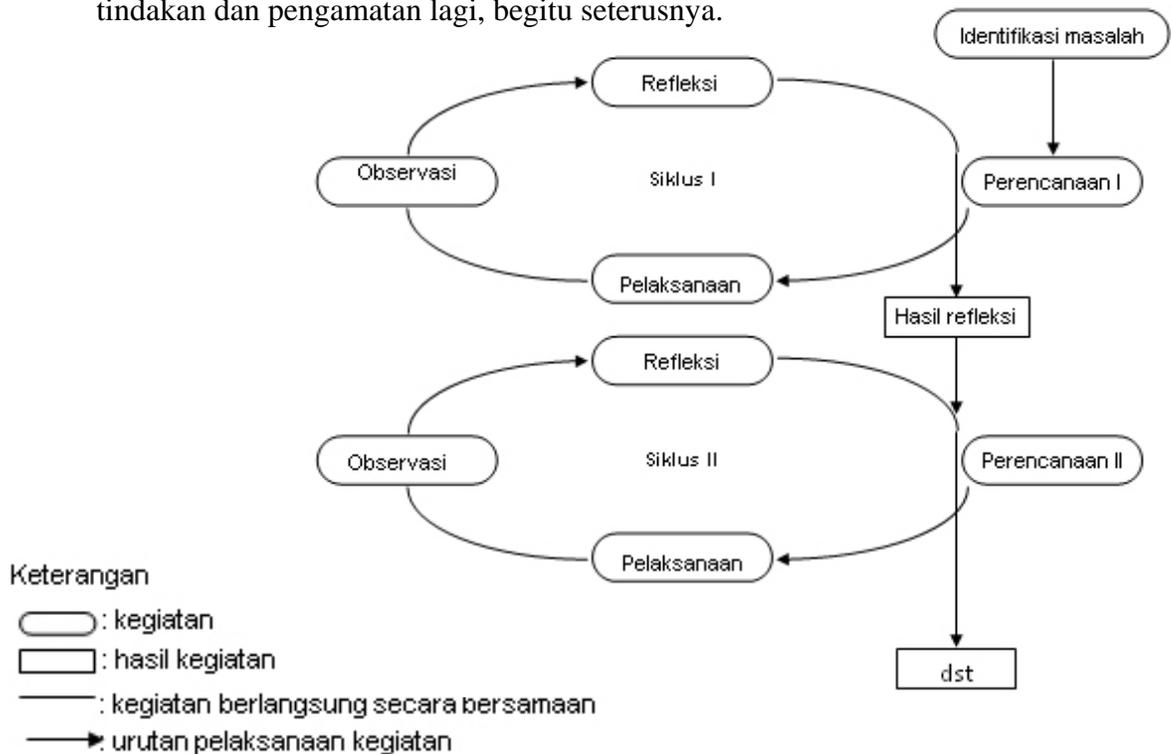


Gambar 5. Diagram Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin

Model Kurt Lewin menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai model penelitian tindakan yang lain, khususnya PTK. Dikatakan demikian, karena dialah yang pertama kali memperkenalkan *Action Research*

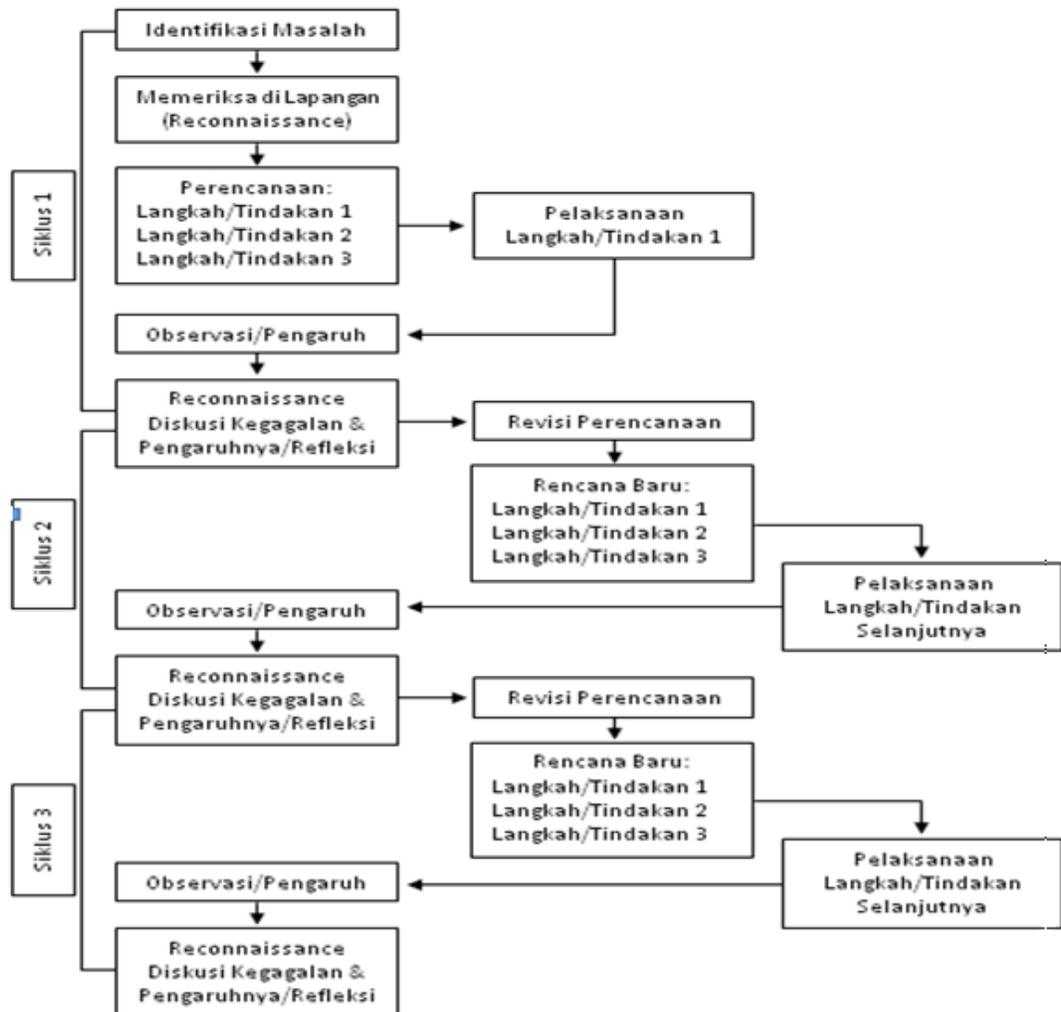
atau penelitian tindakan. Konsep pokok penelitian tindakan Model Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu ; a) perencanaan (*planning*), b) tindakan (*acting*), c) pengamatan (*observing*), dan d) refleksi (*reflecting*).

Kedua, model Kemmis dan Mc Taggart yang merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Namun bedanya disini adalah tindakan dan pengamatan dilakukan sebagai suatu kesatuan. Hasil dari pengamatan ini kemudian dijadikan dasar sebagai langkah berikutnya, yaitu refleksi (mencermati apa yang sudah terjadi). Dari terselesaikannya refleksi lalu disusun sebuah modifikasi yang diaktualisasikan dalam bentuk rangkaian tindakan dan pengamatan lagi, begitu seterusnya.



Gambar 6. Diagram Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc Taggart

Ketiga, model John Elliot, bedanya dengan model yang sudah diutarakan tampak lebih detail dan rinci. Karena didalam setiap siklus dimungkinkan terdiri dari beberapa aksi yaitu antara 3-5 aksi (tindakan). Sementara itu setiap aksi kemungkinan terdiri dari beberapa langkah yang terealisasi dalam bentuk kegiatan pembelajaran. Maksud disusun secara terperinci pada model ini supaya terdapat kelancaran yang lebih tinggi antara taraf-taraf didalam pelaksanaan aksi atau proses pembelajaran.



Gambar 7 . Riset Aksi Model John Elliot

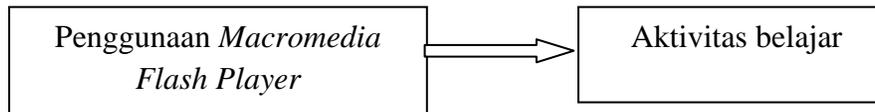
Berbagai jenis model penelitian tindakan kelas, pada kesempatan kali ini peneliti menerapkan model Kemmis dan Mc Taggart dengan alasan waktu melakukan penelitian peneliti berkolaborasi dengan guru bidang studi (teman sejawat) sehingga langkah tindakan dan pengamatan bisa dilakukan sejalan atau beriringan.

B. Kerangka Konseptual

Ketuntasan belajar dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar dipengaruhi beberapa faktor diantaranya dengan penggunaan media pembelajaran dan aktivitas belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Dari kajian teori yang telah dipaparkan bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. *Macromedia Flash Player* merupakan media animasi yang dapat memperlihatkan benda yang bergerak dengan proses-prosesnya, penggunaan media ini dapat membantu siswa untuk memahami pelajaran yang akhirnya dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan memberikan hasil belajar yang memuaskan.

Kerangka konseptual dalam penelitian ini menggambarkan peningkatan aktivitas belajar dengan menggunakan *Macromedia Flash Player*, sehingga didapat kerangka konseptual sebagai berikut:



Gambar 8. Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian kerangka teoritis dan kerangka konseptual, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut: adanya peningkatan aktivitas belajar dengan menggunakan *Macromedia Flash Player* pada standar kompetensi memperbaiki unit kopling dan komponen-komponennya di SMK Tamansiswa Padang.

D. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan pengamatan dari penulis belum ditemukan penelitian yang menggunakan *Macromedia Flash Player* untuk meningkatkan aktivitas belajar. Namun penulis menemukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran. Seperti yang ditulis oleh Netriwati (2008) menyimpulkan bahwa penggunaan manik-manik dan garis bilangan dapat meningkatkan aktifitas belajar dan hasil belajar dalam pembelajaran operasi bilangan bulat.

Penelitian yang dilakukan oleh Darpon (2009) juga melakukan penelitian dengan menggunakan media computer menyimpulkan penggunaan media ini dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran ini dapat mempermudah pemahaman siswa dalam penerimaan materi pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Upaya peningkatan aktivitas belajar dengan menggunakan *Maromedia Flash Player* pada standar kompetensi memperbaiki unit kopling dan komponen-komponennya dapat disimpulkan bahwa dengan meningkatnya aktifitas belajar siswa dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMK Tamansiswa Padang kelas XI tahun pelajaran 2011/2012. Aktifitas belajar siswa pada siklus I yang mencapai persentase baik pada poin A yaitu siswa memperhatikan guru dalam memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran sebanyak 58%, siswa memperhatikan guru dalam memberikan penjelasan pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sebanyak 62%, dan siswa menjawab soal-soal latihan yang diberikan guru 100%. Dari aktifitas belajar siswa pada siklus I diperoleh hasil belajar siswa yang tuntas hanya mencapai 33%.

Pada siklus II dilakukan upaya dalam proses pembelajaran siswa sehingga diperoleh peningkatan aktifitas belajar siswa yaitu siswa memperhatikan guru dalam memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran 72%, siswa memperhatikan guru dalam memberikan penjelasan pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran 74%, dan siswa keluar saat guru memberikan materi pelajaran 20%, serta siswa menjawab soal-soal latihan yang diberikan guru 100%. Dari pertemuan pada siklus II dilaksanakan ujian harian dan siswa yang tuntas sebanyak 64%.

Dilanjutkan pada siklus III aktifitas belajar siswa meningkat dari siklus II, yaitu Siswa memperhatikan guru dalam memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran 90%, siswa memperhatikan guru dalam menjelaskan pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran 84%, siswa menjawab soal-soal latihan yang diberikan guru 100%, dan siswa menjawab soal-soal tepat waktu, serta soal dapat menjawab dengan benar 78%. Peningkatan terhadap aktifitas belajar siswa diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus III yaitu menjadi 84%.

B. Saran

Saran yang dapat diajukan peneliti berhubungan dengan penggunaan *Macromedia Flash Player* adalah penggunaan media tersebut dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa dan dapat memperbaiki hasil belajar sehingga bisa dijadikan suatu alternatif dalam memperbaiki hasil belajar siswa pada standar kompetensi memperbaiki unit kopling dan komponen-komponennya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2005). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anas Sudijono. (1999). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta:Raya Grafindo Persada
- A. Muri Yusuf. (2005). *Dasar-Dasar dan Teknik Evaluasi Pendidikan*. Padang:Universitas Negeri Padang
- Azhar Arsyad.(2009).*Media Pembelajaran*.Jakarta: Rajawali Press
- Dadang Supriatna. (2009).*Pengenalan Media Pembelajaran*. Bahan Ajar. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak Kanak dan Pendidikan Luar Biasa
- Darpon. (2001). “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Komputer di Kelas VI SDN 051 Pasir Sialang Bangkinang”. *Tesis tidak diterbitkan*.PPs-UNP
- Devid Haryalesmana Wahid. (2009). *Media Pembelajaran*. <http://guruit07.blogspot.com>. (Diakses 6 Nopember 2010)
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.(1995). *Penilaian Hasil Belajar*.Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. (2008). *Penilaian Hasil Belajar Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasioanl
- Indra Munawar. (2010). *Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. <http://indramunawar.blogspot.com> (diakses 15 Nopember 2010).
- IGAK Wardani dan Kuswaya Wihardit. (2008).*Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Isjoni.(2003).*Evaluasi Mengajar Mengajar*.Pekanbaru:UNRI Press
- I Wayan Santyasa. (2007). “Landasan Konseptual Media Pembelajaran” Universitas Pendidikan Ganesha. Hal. 2