

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MAKROMEDIA FLASH PLAYER
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PSKO
(PERBAIKAN SISTEM KELISTRIKAN OTOMOTIF) DI KELAS XI
SMKN 5 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan program
Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif
Jurusan Teknik Otomotif Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

WENDI SEBASTIAN

NIM. 1108126/2011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK OTOMOTIF
JURUSAN TEKNIK OTOMOTIF
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

**HALAMAN PENGESAHAN
LULUS UJIAN SKRIPSI SKRIPSI**

Dengan Ini Dinyatakan Bahwa :

Nama : Wendi Sebastian
BP / NIM : 2011 / 1108126
Program Studi : Pendidikan Teknik Otomotif
JURUSAN : Teknik Otomotif
Fakultas : Teknik

Dengan Judul Skripsi :

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MAKROMEDIA FLASH PLAYER
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PSKO
(PERBAIKAN SISTEM KELISTRIKAN OTOMOTIF) DI KELAS XI
SMKN 5 PADANG**

**Dinyatakan LULUS Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang**

Padang, Januari 2013

Tim Penguji :

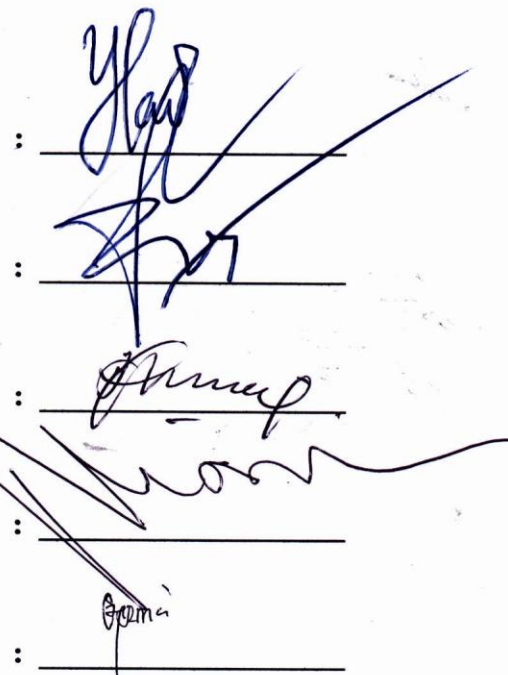
Ketua : Drs. Hasan Maksum, MT

Sekretaris : Drs. Darman, M.Pd

Anggota : Drs. Faisal Ismet, M.Pd

: DR. M. Nasir, M.Pd

: Irma Yulia Basri, S.Pd, M.Eng


The block contains four horizontal lines for signatures, each preceded by a colon. The first line has a signature above it. The second line has a signature above it. The third line has a signature above it. The fourth line has a signature above it.

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
MAKROMEDIA FLASH PLAYER TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PSKO (PERBAIKAN SISTEM
KELISTRIKAN OTOMOTIF) DI KELAS XI SMKN 5
PADANG

Nama : Wendi Sebastian

BP / NIM : 2011 / 1108126

Jurusan : Teknik Otomotif

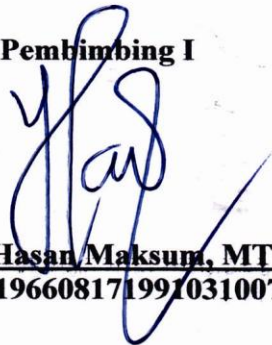
Program Studi : Pendidikan Teknik Otomotif

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Padang, Januari 2007

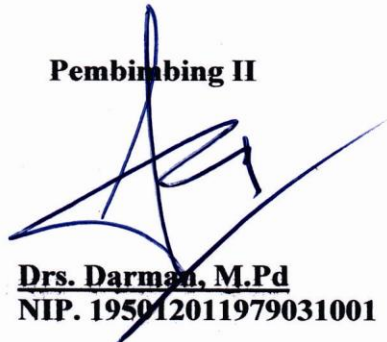
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Drs. Hasan Maksun, MT
NIP. 196608171997031007

Pembimbing II



Drs. Darman, M.Pd
NIP. 195012011979031001

Mengetahui :

Ketua Jurusan Teknik Otomotif
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang



Drs. Martias, M.Pd
NIP. 19640801 199203 1 003

ABSTRAK

Wendi Sebastian. 2012. Pengaruh Penggunaan Media Makromedia Flash Player Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Teknik Kendaraan Ringan Pada Mata Diklat Perbaikan Sistem Kelistrikan Otomotif Di SMK Negeri 5 Padang

Penelitian ini berawal dari pengamatan dan observasi penulis saat melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMK Negeri 5 Padang. Rendahnya hasil belajar pada mata diklat sistem kelistrikan otomotif siswa kelas XI Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 5 Padang, tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhinya. Ketersediaan media pembelajaran yang optimal dan mudah dimengerti oleh siswa tentunya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Pengaruh penggunaan media pada proses pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dari diri siswa yang dapat mempengaruhi sikap dan minat dalam mengikuti pelajaran. Media pembelajaran dengan menggunakan makromedia flash player merupakan salah satu media yang akan memperlancar proses pembelajaran dan menentukan hasil belajar siswa. Untuk melihat gejala yang ditimbulkan oleh penggunaan media makromedia flash player dan seberapa kuat pengaruhnya dengan hasil belajar siswa. Adapun hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut: “Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media makromedia flash player terhadap hasil belajar siswa kelas XI teknik kendaraan ringan pada mata diklat perbaikan sistem kelistrikan otomotif di SMK Negeri 5 Padang”.

Penelitian ini bersifat eksperimen, tujuan penelitian adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara media pembelajaran makromedia flash player dengan hasil belajar siswa pada mata diklat perbaikan sistem kelistrikan otomotif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 5 Padang yang berjumlah 98 orang. Sampel dalam penelitian ini diambil dari dua kelas yaitu kelas XI TKR 1 dan XI TKR 2 sebanyak 68 orang. Data pengaruh penggunaan media makromedia flash player ini diperoleh dari penyebaran item soal. soal yang digunakan adalah soal yang telah dinyatakan valid dan reliabel. Uji coba soal dilakukan tanggal 29 september 2012 sampai dengan tanggal 11 oktober 2012 pada populasi yang berada di luar sampel penelitian. Jenis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis deskriptif data, uji normalitas, uji homogenitas dan uji t.

Dari analisis data hasil penelitian diperoleh uji t yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1,84 > 1,697$) pada taraf signifikan 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media makromedia flash player terhadap hasil belajar siswa kelas XI teknik kendaraan ringan pada mata diklat perbaikan sistem kelistrikan otomotif di SMK Negeri 5 Padang.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrohim

Puji syukur penulis hantarkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ***“Pengaruh Penggunaan Media Makromedia Flash Player Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Teknik Kendaraan Ringan Pada Mata Diklat Perbaikan Sistem Kelistrikan Otomotif Di SMK Negeri 5 Padang ”***. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan menyelesaikan program pendidikan pada jenjang program Strata Satu (S1), Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif Jurusan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan bimbingan dan arahan serta motivasi dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Hasan Maksum, M.T, selaku Dosen Pembimbing I yang mengarahkan dan membimbing dalam penulisan skripsi ini
2. Bapak Drs. Darman, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang membimbing dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Martias, M.Pd selaku Ketua Jurusan Teknik Otomotif Universitas Negeri Padang
4. Ibu Irma Yulia Basri, S.Pd, M.Eng selaku Sekertaris Jurusan Teknik Otomotif Universitas Negeri Padang

5. Bapak dan Ibu Dosen beserta Staf Administrasi dan teknisi Jurusan Teknik Otomotif
6. Teristimewa kepada kedua orang tua penulis Ayah dan Ibunda tercinta, adik-adik tersayang yang telah memberikan dukungan moril maupun materil serta do'a nya demi selesainya penulisan skripsi ini
7. Kepala sekolah, Bapak dan Ibu Guru serta Staf Administrasi dan Tata Usaha SMK Negeri 5 Padang
8. Seluruh rekan-rekan seperjuangan mahasiswa transfer jurusan Teknik Otomotif Tahun 2011 dan semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu- persatu yang telah ikut memberikan bantuan demi menyelesaikan skripsi ini.

Selanjutnya penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan, baik dari segi isi maupun dari segi bahasanya. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran, untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Januari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	Hal
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah dan Pemecahan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
 BAB II KERANGKA TEORI, KERANGKA BERPIKIR dan HIPOTESIS TINDAKAN	
A. Hasil Belajar.....	8
B. Media Animasi Makro Media Flash	12
C. Pengertian Media Konvensional	16
D. Hubungan Antara Media Macromedia Flash Player Dengan Hasil Belajar.....	18
E. Penelitian Relevan.....	19

	F. Kerangka Pikir	20
	G. Hipotesis Penelitian.....	21
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	
	A. Desain Penelitian.....	22
	B. Definisi Operasional.....	23
	C. Populasi dan Sampel	24
	D. Instrumen Penelitian.....	26
	E. Uji Coba Instrumen	27
	F. Teknik Analisis Data dan pengujian hipotesis	31
BAB IV	HASIL PENELITIAN	
	A. Pengujian Instrumen.....	35
	B. Deskripsi Data.....	36
	1. Kelas experiment	37
	2. Kelas control.....	38
	C. Persyaratan Uji Analisis.....	41
	1. Uji Normalitas	42
	2. Uji keberartian	43
	3. Uji Homogenitas.....	45
	D. Uji hipotesis	46
	E. Pembahasan	47
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
	A. Kesimpulan	49
	B. Saran.....	49

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Data Hasil Belajar Ulangan Harian Mata Diklat Perbaikan Sistem Kelistrikan Otomotif	2
Tabel 2	Sistem Penilaian.....	11
Tabel 3	Rancangan Penilaian	22
Tabel 4	Jumlah Siswa Kelas XI Teknik Kendaraan Ringan Di Smk Negeri 5 Padang Tahun Ajaran 2011/2012.....	24
Tabel 5	Kelas Yang Dijadikan Sampel Penelitian	25
Tabel 6	Penentuan Kelas Yang Dijadikan Sampel Penelitian.....	25
Tabel 7	Perlakuan Yang Diberikan Untuk Melihat Hasil Belajar.....	26
Tabel 8	Prosedur yang dilakukan dalam penelitian	26
Tabel 9	Interprestasi Tingkat Kesukaran	29
Tabel 10	Kategori Daya Pembeda Soal.....	30
Tabel 11	Analisis Deskritif Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....	37
Tabel 12	Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	38
Tabel 13	Analisis Deskritif Data Motivasi Belajar Kelas Kontrol.....	39
Tabel 14	Frekuensi Motivasi Belajar Kelas Kontrol	40
Tabel 15	Rangkuman Pengujian Normalitas	41
Tabel 16	Tabel nilai penelitian siswa.....	42
Tabel 17	Perbandingan Uji Homogenitas Data Antara F_{hitung} dengan F_{tabel}	46
Tabel 18	Hasil Uji T Motivasi Belajar Siswa	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar.1	Kerangka Pikir	20
Gambar 2	Histogram Kelas Eksperimen.....	38
Gambar 3	Histogram Kelas Kontrol	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP PSKO	51
Lampiran 2 Pre Test.....	72
Lampiran 3 Analisis Uji Coba Instrument.....	75
Lampiran 4 Data Hasil Uji Coba	96
Lampiran 5 Distribusi Soal Postes.....	98
Lampiran 6 Nilai Siswa	111
Lampiran 7 Data kelas penelitian	103
Lampiran 8 Data Kelas Experiment	105
lampiran 8 Data Kelas Kontrol.....	108
lampiran 9 Uji Persyaratan Anilisis Data	111
lampiran 10 Uji Homogenitas	119
lampiran 11 Uji Hipotesis.....	121
lampiran 12 Tabel Pendukung.....	122
lampiran 13 Dokumentasi Penelitian	130

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa komponen, dua diantaranya adalah guru dan siswa. Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus aktif diantaranya dalam hal mendorong siswa untuk aktif belajar dan memberikan pengalaman belajar yang memadai kepada siswa. Menurut Winkel (1987), pembelajaran berlangsung di dalam kelas, dapat ditemukan beberapa komponen yang bersama-sama mewujudkan proses tersebut. Komponen-komponen tersebut antara lain prosedur didaktif, media pembelajaran, pengelompokan siswa dan materi pelajaran.

Peranan dalam membimbing pada dasarnya ikut dalam prosedur didaktif. Prosedur didaktif menunjuk pada kegiatan-kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran di dalam kelas. Untuk mencapai keberhasilan tersebut, disamping harus memahami sepenuhnya materi yang diajarkan guru juga dituntut untuk mengetahui secara tepat posisi pengetahuan siswa sebelum mengikuti pelajaran tertentu.

Mata pelajaran PSKO (Perbaikan Sistem Kelistrikan Otomotif) di sekolah ini diajarkan dengan satu metode yaitu ceramah dengan guru menjelaskan melalui papan tulis dan siswa cenderung hanya mendengar tanpa ada variasi seperti pemanfaatan media yang lebih menarik dan sebagainya. Alasan dari kegiatan belajar mengajar yang monoton ini adalah kurangnya

kesiapan guru dalam menyiapkan bahan ajar yang lebih efektif dan masih banyaknya guru yang kurang pandai menggunakan media selain konvensional, akibatnya siswa kurang aktif dalam menerima pelajaran yang diberikan. Peranan media dalam dunia pendidikan sangatlah penting, tanpa adanya media, proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan lancar, akan terjadi kesalahan pemahaman pengertian antara siswa dengan guru dalam menyampaikan pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai, akibatnya motivasi dan hasil belajar akan rendah.

Siswa yang terdapat di SMK Negeri 5 Padang ini pada umumnya mempunyai prestasi belajar rendah, Berdasarkan informasi dari guru bidang study, nilai rata-rata ulangan harian pada mata pelajaran PSKO adalah 6,0 dengan ketuntasan 50 %. Kondisi ini menggambarkan bahwa pemahaman siswa dalam proses pembelajaran masih rendah sehingga menyebabkan hasil belajar siswa cenderung rendah.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Ulangan Harian Mata Diklat Perbaikan Sistem Kelistrikan Otomotif

Tahun Ajaran	Kelas / Semester	Program Keahlian	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Yang Memperoleh Nilai				
				8,5 – 9	7,5 – 8,4	6 – 7,4	4,5 – 5,9	0 – 4,4
2 tkr 1	II / III	TO	28	3	10	15	-	-
2 tkr 2	II / III	TO	18	1	10	7	-	-
2 tkr 3	II / III	TO	19	2	6	11	-	-

Sumber : Buku Nilai Guru SMK Negeri 5 Padang

Berdasarkan tabel di atas hasil belajar Perawatan dan Perbaikan Sistem Kelistrikan masih jauh dari yang diharapkan, sehingga hal ini merupakan masalah bagi tenaga pendidik yang bersangkutan

Setelah melakukan pengamatan oleh penulis rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi beberapa faktor diantaranya : guru sering keluar masuk saat proses belajar mengajar, hal ini sering terjadi pada setiap guru yang bersangkutan mengajar di kelas, setelah guru tersebut memberikan ceramah tentang materi yang dibahas, maka guru tersebut keluar dari ruangan kelas dan kembali saat jam pelajaran hampir selesai. Guru kurang pandai dalam memilih dan menyampaikan pelajaran di dalam kelas, hal ini terlihat dari cara guru tersebut mengajar, guru tersebut lebih sering membaca buku paket saat menerangkan pelajaran kepada siswa, dan sesekali menuliskan di papan tulis, lalu siswa disuruh mencatat. Banyaknya siswa yang tidak hadir dan bermain-main di dalam kelas saat proses belajar mengajar serta keluar masuk saat proses belajar mengajar, hal ini dapat dilihat dari absensi guru yang bersangkutan banyaknya siswa yang tidak hadir bahkan ada beberapa orang yang cabut saat proses belajar, yang diakibatkan kurangnya motivasi siswa dalam menerima pelajaran serta kurangnya penguasaan kelas oleh guru bidang studi. Siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran yang berujung pada hasil belajar yang memuaskan dan penguasaan terhadap materi pelajaran.

Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal pada diri siswa dalam proses belajar mengajar seorang guru haruslah pandai memilih media

pembelajaran yang tepat dan penguasaan kelas yang baik, salah satu media yang dapat digunakan adalah media macromedia flesh player. Dikutip dari “Skripsi Almayahuddin Syahri, UNIMED 2006” Macromedia adalah sebuah perusahaan perangkat lunak yang bergerak di bidang grafis dan pengembangan web. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1992 dan telah berkembang pesat pada tahun 1990-an dan 2000-an. Pada Desember 2005 Macromedia diakui salah satu perusahaan saingannya yaitu Adobe Systems, tetapi Adobe sementara ini masih tetap menggunakan nama Macromedia pada sejumlah programnya.

Macromedia didirikan pada tahun 1992 melalui merger antara Authorware Inc. (perusahaan pembuat Authorware) dan MacroMind-Paracomp (perusahaan pembuat Macromind Director). Hingga pertengahan 1990-an, Macromedia Director yang digunakan untuk memproduksi CD-ROM dan kios-kios informasi masih merupakan produk unggulan Macromedia, namun seiring meningkatnya popularitas World Wide Web Macromedia menciptakan Shockwave, sebuah plugin Director bagi penjelajah web serta pada tahun 1996 mengakui sisi dua perusahaan berorientasi web, FutureWave Software (yang membuat FutureSplash Animator yang kemudian berkembang menjadi Flash) dan iBand Software (pembuat perangkat lunak authoring HTML yang digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan Dream weaver).

Kemampuan membuat objek seperti shock wave Flash maupun animasi gif, dapat dikatakan bahwa Macromedia Flash adalah aplikasi pencipta objek animasi yang powerful. Ditambah dengan pembuatan objek grafis vektor yang

terkandung di dalamnya, pemrograman Action Script dan transisi layernya yang dinamis membuat produk ini lebih produktif dibandingkan produk penciptaan animasi sejenis.

Macromedia Flash merupakan standar profesional yang digunakan untuk membuat animasi di web. Sejak keberadaannya pertama kali dan digunakan oleh beberapa situs web untuk membuat animasi intro dan permainan, banyak orang dibuat kagum olehnya. Ini disebabkan karena ukurannya yang begitu kecil tetapi dapat menampilkan animasi di web yang luar biasa mengagumkan. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik dan berkeinginan untuk melakukan penelitian tentang *“Pengaruh Penggunaan Media Macromedia Flesch Player Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PSKO (Perbaikan Sistem Kelistrikan Otomotif) Di Kelas XI SMK N 5 Padang”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Banyaknya siswa yang tidak hadir dan cabut saat proses belajar mengajar yang diakibatkan rendahnya motivasi siswa dalam menerima pelajaran.
3. Kurangnya kesiapan siswa dalam menerima pelajaran dari guru bidang studi

4. Lokasi kelas yang berada di ruangan workshop otomotif membuat siswa kurang konsentrasi dalam menerima pelajaran, karena terlalu banyak aktifitas lain di dalam workshop.
5. Nilai rata-rata ulangan harian pada mata pelajaran PSKO adalah 6,0 dengan ketuntasan 50 %.

C. Pembatasan Masalah

Dengan mempertimbangkan keterbatasan peneliti baik dari segi waktu maupun dana dan untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada, Sejauh mana penggunaan media macromedia flesh player dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran PSKO siswa kelas XI SMK N 5 Padang?

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media macromedia flesh player pada mata pelajaran PSKO di kelas XI SMK N 5 Padang ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media macromedia flesh player terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PSKO (Perbaikan Sistem Kelistrikan Otomotif) di kelas XI SMK N 5 Padang.

F. Kegunaan Penelitian

1. Bagi siswa agar termotivasi untuk mengikuti pelajaran PSKO, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terasa hidup.
2. Bagi guru dapat menggunakan strategi pembelajaran dengan baik dan efektif serta dapat memilih media pembelajaran yang lebih memotifasi siswa sehingga hasil belajar siswa bagus.
3. Membantu sekolah dalam mencapai tujuan meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
4. Bagi penulis berguna untuk menambah pengetahuan di bidang pendidikan.
5. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar S1 pada Jurusan Teknik Otomotif.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima Pengalaman belajar Sudjana (2009: 22). Sedangkan menurut Hordword Kingsley dalam Nana Sudjana (2009: 22) membagi tiga hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita, sedangkan menurut Gagne dalam Nana Sudjana (2009: 22) membagi lima kategori hasil belajar, yaitu (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Selanjutnya Benyamin Bloom yang secara garis besar membagi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotorik.

- a) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri enam aspek, yakni pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- b) Ranah efektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

- c) Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni (a) gerakan reflek, (b) keterampilan dan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Selanjutnya Sukmadianto (2007: 102)

Menyebutkan, hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan atau kapasitas yang dimiliki oleh seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.

Sukmadianto (2007: 102),

Menyebutkan hasil belajar atau *nachievaament* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensi atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar

Menurut Slameto (2003: 54),

faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat digolongkan menjadi 2 bagian, yaitu :

a) Faktor interenal

Faktor yang ada pada diri individu yang sedang belajar, faktor interen dipengaruhi oleh 3 faktor yang dominan, yaitu :

- 1) Faktor jasmaniah, apabila jasmani dari seseorang yang lagi belajar terganggu maka tentunya akan mengakibatkan hasil belajar menurun.
- 2) Faktor psikologis, ini terjadi dari intelegensi dan faktor non intelegensi.
- 3) Faktor kelelahan, ini terjadi dari dua bagian, yaitu kelelahan jasmani terjadi kekacauan substansi sisa pembakaran didalam tubuh sehingga mengakibatkan badan lemah. Sedangkan faktor yang kedua yaitu kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan.

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang diluar individu yang sedang belajar. Faktor eksternal dipengaruhi oleh 3 faktor, yaitu :

- 1) Faktor keluarga, berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, dan pengertian orang tua serta latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor dari sekolah, terhadap proses belajar mengajar di sekolah baik penempatan metode mengajar, kurikulum, interaksi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, keadaan gedung sekolah, alat pengajaran (media).
- 3) Faktor masyarakat, pengaruh ini terjadi karena keadaan siswa dalam masyarakat. Misalnya berorganisasi, kegiatan-kegiatan sosial, keagamaan, dan lain-lain. Hal ini dapat mengganggu belajar siswa bila tidak bijaksana dalam mengatur waktu.

Hasil belajar merupakan suatu prestasi yang dicapai seorang siswa dalam mengikuti suatu proses belajar. Seseorang dikatakan berhasil dalam belajar apabila telah terjadi perubahan tingkah laku pada dirinya dan perubahan itu terjadi karena latihan dan pengalaman yang telah dialaminya.

Purwanto (1973 : 35)

mendefinisikan hasil belajar sebagai suatu yang diperoleh dari adanya proses pembelajaran. Untuk mengetahui keberhasilan seseorang dalam mengikuti proses belajar dapat dilakukan suatu pengujian yang lazim disebut tes. Tes pelajaran yang lazim disebut test pendidikan dipergunakan untuk menilai hasil-hasil yang dicapai anak didik dalam mempelajari mata pelajaran yang diajarkan di sekolah”.

Dengan adanya tes atau ujian itu maka guru bisa melihat kemampuan siswanya. Pengukuran hasil belajar adalah untuk mengetahui sampai dimana hasil belajar telah dapat dipahami oleh siswa. Ukuran yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang dipelajarinya sesuai dengan sistem penilaian yang telah diterapkan di tingkat SMK seperti tabel dibawah ini :

Tabel 2. Sistem Penilaian

No	Nilai	Kriteria
1	1	Buruk Sekali
2	2	Buruk
3	3	Kurang Sekali
4	4	Kurang
5	5	Hampir Cukup
6	6	Cukup
7	7	Lebih dari Cukup
8	8	Baik
9	9	Baik Sekali
10	10	Istimewa

Sumber : Buku pedoman SMK Negeri 5 Padang.

Nilai hasil belajar yang dijadikan data skunder dalam penelitian ini adalah nilai mata diklat PSKO siswa kelas XI TKR semester I di SMK Negeri 5 Padang Tahun Pelajaran 2012/2013.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat dinyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang diperoleh akibat dari belajar. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang dapat di nyatakan dalam bentuk angka, huruf, atau kata-kata baik, sedang, atau kurang, dan sebagainya.

Dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi secara terus menerus dan bertahap, perubahan tingkah laku tersebut kearah yang lebih baik dari perilaku sebelumnya.

B. Media Animasi Macromedia Flash Player

Media disebut juga alat-alat audio visual artinya alat yang dapat dilihat dan didengar. Alat-alat ini dipakai dalam pengajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien, dengan menggunakan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup, dan interaksinya bersifat banyak arah. Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

Menurut Djamarah dan Zain (2002:137) “media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran”. Dengan adanya alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berfungsi menyampaikan pesan-pesan dari materi pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik maka materi pelajaran yang sukar untuk dicerna menjadi mudah untuk dipahami.

Sudjana (dalam Djamarah dan Zain 2002:152) merumuskan fungsi media pengajaran menjadi enam kategori, sebagai berikut :

1. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar, jadi setiap guru wajib mengembangkannya.
3. Penggunaan media pengajaran harus melihat kepada tujuan dan materi pelajaran.
4. Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian siswa.

5. Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
6. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar sehingga hasil belajar yang dicapai siswa akan tahan lama diingat siswa.

Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Djamarah dan Zain 2002) ada beberapa faktor pertimbangan sebuah media digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain:

1. Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran
2. Dukungan terhadap bahan pembelajaran
3. Kemudahan memperoleh media
4. Keterampilan dalam menggunakannya
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya
6. Sesuai taraf berfikir siswa

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat komunikasi guna mengefektifkan proses belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Macromedia adalah sebuah perusahaan perangkat lunak yang bergerak di bidang grafis dan pengembangan web. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1992 dan telah berkembang pesat pada tahun 1990-an dan 2000-an. Pada Desember 2005 Macromedia diakui salah satu perusahaan saingannya yaitu Adobe Systems, tetapi Adobe sementara ini masih tetap menggunakan nama Macromedia pada sejumlah programnya.

Macromedia di dirikan pada tahun 1992 melalui merger antara Authorware Inc. (perusahaan pembuat Authorware) dan MacroMind-Paracomp (perusahaan pembuat Macromind Director). Hingga pertengahan 1990-an, Macromedia Director yang digunakan untuk memproduksi CD-ROM dan kios-kios informasi masih merupakan produk unggulan Macromedia, namun seiring meningkatnya popularitas World Wide Web Macromedia menciptakan Shockwave, sebuah plugin Director bagi penjelajah web serta pada tahun 1996 mengakui sisi dua perusahaan berorientasi web, Future Wave Software (yang membuat FutureSplash Animator yang kemudian berkembang menjadi Flash) dan iBand Software (pembuat perangkat lunak authoring HTML yang digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan Dream weaver).

Kemampuan membuat objek seperti shock wave Flash maupun animasi gif, dapat dikatakan bahwa Macromedia Flash adalah aplikasi pencipta objek animasi yang powerful. Ditambah dengan pembuatan objek grafis vektor yang terkandung di dalamnya, pemrograman Action Script dan transisi layernya yang dinamis membuat produk ini lebih produktif dibandingkan produk penciptaan animasi sejenis.

Macromedia Flash merupakan standar profesional yang digunakan untuk membuat animasi di web. Sejak keberadaannya pertama kali dan digunakan oleh beberapa situs web untuk membuat animasi intro dan permainan, banyak orang dibuat kagum olehnya. Ini disebabkan karena

ukurannya yang begitu kecil tetapi dapat menampilkan animasi di web yang luar biasa mengagumkan.

Macromedia Flash juga merupakan software pembuatan animasi yang berfungsi sebagai media pembelajaran, presentasi, pendukung desain web dan sebagainya, sehingga tampilan akan lebih menarik. Macromedia Flash mempunyai kemampuan menggabungkan pemrograman visual yang berorientasi pada objek kedalam lingkungan pengembangan yang memudahkan programmer. Selain itu macromedia flash juga dapat digunakan untuk memvisualisasi simulasi dan animasi.

Penerapan animasi macromedia flash pada proses belajar mengajar di kelas membantu siswa memahami materi karena tampilannya yang menarik berupa animasi gerak menyerupai bentuk aslinya.

Media animasi macromedia flash merupakan media visual, dimana Djamarah dan Zain (2002:141) menyatakan bahwa “media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan”. Media animasi macromedia flash merupakan sumber belajar berbentuk gambar animasi gerak. Sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang sengaja diproduksi untuk memudahkan siswa mencerna materi pelajaran.

Peranan media macromedia flash dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai alat bantu untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran, mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para peserta didik dalam proses

belajarnya dengan membuat media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa dan sebagai sumber belajar bagi siswa yang artinya media tersebut adalah bahan-bahan yang harus dipelajari para peserta didik baik individual maupun kelompok. Dengan demikian tujuan pengajaran akan dapat tercapai.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Media macromedia flash adalah sumber belajar berbentuk gambar animasi bergerak sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang sengaja diciptakan untuk memudahkan siswa mencerna materi pelajaran.

C. Pengertian Media Konvensional

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Salah satu media yang sangat sering digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar adalah media konvensional. Sistem pembelajaran konvensional menurut Dirjen Dikdasmen mempunyai ciri-ciri antara lain:

- 1) Siswa sebagai penerima informasi bersifat pasif
- 2) Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis
- 3) Materi pembelajaran ada di luar diri siswa yang harus diterangkan, diterima, dihafalkan dan dilatihkan,
- 4) Materi pembelajaran adalah kebenaran absolut sama untuk semua orang, ada dua kemungkinan yaitu pemahaman materi pelajaran yang salah atau pemahaman materi pelajaran yang benar,

- 5) Siswa secara pasif menerima materi pelajaran atau kaedah (membaca, mendengarkan, mencatat, menghafal) tanpa memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran,
- 6) Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran Depdiknas,(2002)

Dengan demikian sistem pembelajaran konvensional lebih banyak terpusat pada guru, sedangkan porsi aktivitas murid menjadi sangat terbatas. Sering juga dikatakan sistem pembelajaran satu arah. Pada sistem pembelajaran ini guru selalu menganggap bahwa muridnya mempunyai kemampuan yang sama, kecepatan menerima pelajaran yang sama dan serba sama yang lain. Dengan kata lain guru menyamakan sesuatu yang belum tentu sama. Sistem pembelajaran konvensional diantaranya sistem ceramah. Menurut Yusuf Djajadisastra, sistem ceramah diartikan sebagai suatu penyampaian atau penyajian bahan pelajaran dengan alat perantara berupa suara.

Metode ceramah adalah suatu cara mengajar yang digunakan untuk menyampaikan keterangan atau informasi atau uraian tentang suatu pokok persoalan serta masalah secara lisan. Metode ceramah memiliki kekurangan dan kelebihan yaitu:

- 1) Kelebihan metode ceramah
 - a) Guru lebih menguasai kelas
 - b) Mudah mengorganisasikan tempat duduk/kelas
 - c) Dapat diikuti oleh jumlah siswa yang besar
 - d) Mudah mempersiapkan dan melaksanakannya

e) Guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik

2) Kelemahan metode ceramah

a) Mudah menjadi verbalisme (pengertian kata-kata).

b) Yang visual menjadi rugi, yang auditif (mendengar) lebih besar menerima.

c) Membosankan bila selalu digunakan dan terlalu lama.

d) Sukar menyimpulkan siswa mengerti dan tertarik pada ceramahnya.

Dari uraian di atas maka yang disebut dengan pembelajaran konvensional dalam penelitian ini adalah sistem pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa dengan cara lisan dan menggunakan media papan tulis, sedangkan siswa hanya menerima pelajaran secara pasif sehingga kontribusi siswa kecil, selain itu guru sebagai penentu jalannya proses pembelajaran

D. Hubungan antara Media Macromedia Flash Player Dengan Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar yang dapat diamati melalui penampilan siswa. Dengan adanya hasil belajar seorang guru dapat melihat tingkat pemahaman setiap siswanya dalam menerima pelajaran, selain itu guru juga dapat melihat strategi apa yang harus dilakukan dalam proses belajar mengajar guna memaksimalkan hasil belajar siswa.

Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal seorang guru haruslah pandai dalam menyampaikan pelajaran kepada siswanya, untuk dapat menyampaikan pelajaran dengan maksimal maka seorang guru harus

memiliki media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa sesuai dengan materi pelajaran, salah satu media pembelajaran yang tepat adalah media macromedia flash player.

Dengan menggunakan media macromedia flash player seorang guru dapat memperlihatkan kepada siswa proses kerja dari sebuah komponen kendaraan, hal ini tentu akan meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa terhadap pelajaran. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat aktifitas siswa dalam proses belajar akan terasa lebih hidup dan proses pembelajaran akan terjadi dua arah yaitu antara guru dengan siswa, hal ini tentu akan meningkatkan pemahaman siswa serta hasil belajar siswa.

Dalam kaitannya dengan materi mata pelajaran PSKO, selama ini siswa cenderung tidak memiliki minat untuk mempelajarinya. Hal ini tidak terlepas dari kurang pandainya tenaga pendidik atau guru memilih media pembelajaran yang tepat agar terciptanya hasil belajar siswa yang baik dalam proses belajar mengajar.

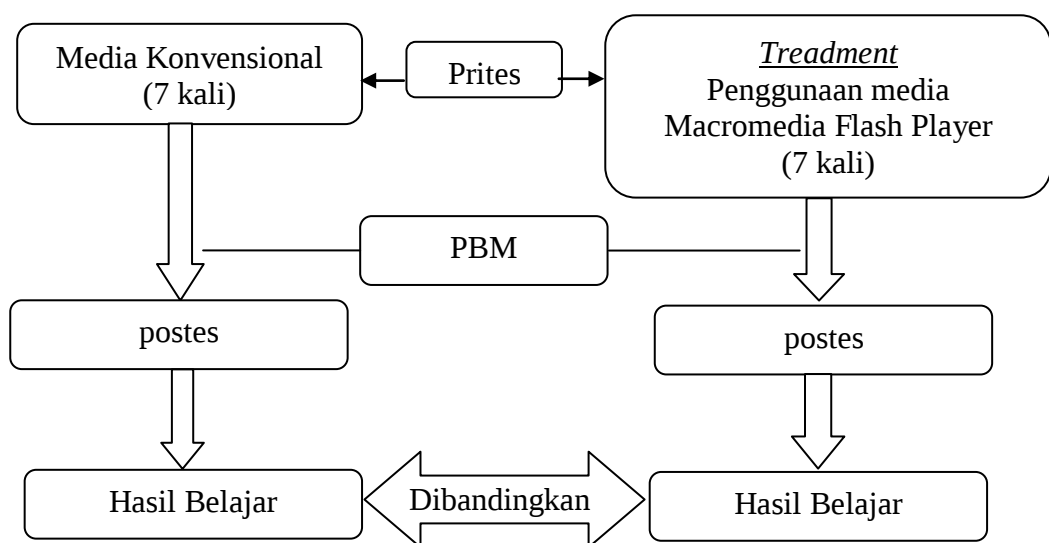
E. Penelitian Relevan

Al-Mayaruddin Syahri. 2006. *Upaya meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Motor Bakar Torak Dengan Menggunakan Media Animasi Macromedia Flash Motor Bensin Pada Siswa Kelas XI MO SMK Negeri 1 Pangkatan Labuhanbatu Tahun Ajaran 2009/2010*. Dengan hasil Penelitian yaitu: pembelajaran menggunakan media prototipe motor bensin dengan strategi yang tepat untuk mengoptimalkan penggunaan media dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Kemampuan dalam diskusi kelompok

mengalami kemajauan. Hal ini dapat dilihat dari sudah mulai terbiasanya siswa belajar dalam kelompok. Dari hasil observasi memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa pada siklus I hanya rata – rata 65,13% menjadi 77,63% pada siklus II. Peningkatannya sebesar 12,5% dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa belajar dengan menggunakan media dapat menuntun siswa lebih aktif dan kreatif serta menambah semangat belajar.

F. Kerangka Pikir

Bertitik tolak dengan kajian teori di atas maka pengaruh penggunaan Media Animasi MakroMedia flash payer terhadap Hasil Belajar Perbaikan Sistem kelistrikan Otomotif (PSKO) di Kelas XI SMK N 5 Padang dapat dilihat dari dua faktor, yang pertama penerapan 7 kali *Treadment* yaitu pengaruh penggunaan media macromedia flash player, dan yang kedua Hasil Belajar. Untuk lebih jelasnya kerangka pikir pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan kajian teori dan kerangka pikir, maka dirumuskan sebagai berikut :

“Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan Macromedia Flash terhadap Hasil Belajar”

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab terdahulu, maka dari hasil penelitian dapat dikemukakan kesimpulan dan saran-saran sebagai berikut:

A. Kesimpulan

1. Terdapat pengaruh yang positif antara penggunaan media makromedia flash player terhadap hasil belajar siswa kelas XI teknik kendaraan ringan pada mata diklat perbaikan sistem kelistrikan otomotif di SMK Negeri 5 Padang. Adanya pengaruh yang berarti tersebut ditunjukkan oleh uji t yaitu $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($1,84 > 1,697$)
2. Dengan menggunakan media makro media flash player dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata diklat perbaikan sistem kelistrikan otomotif yang dapat dilihat dari tingkat pencapaian responden, tingkat pencapaian responden kelas kontrol sebesar 78,95% sedangkan kelas eksperimen 88,55%, meningkat 9,6 %

B. Saran

Berdasarkan penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah disampaikan diatas, maka ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan.

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kearah yang lebih baik lagi, hendaknya guru harus lebih pandai memilih media pembelajaran yang

lebih memiliki daya tarik terhadap siswa, sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan mudah dimengerti oleh siswa .

2. Pihak Sekolah hendaknya tetap memberikan perhatian yang cukup dengan menyediakan fasilitas belajar yang memadai dan tenaga pendidik yang profesional yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan skill para siswa serta hasil belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Arikunto, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Baharudin dan wahyuni .2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran* Yogyakarta Ar Uzz Media.
- Dalyono , 1996. *Psikologi Pendidikan*: Rineka Cipta, Jakarta.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah dan Zain, 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto, N.M 2006. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Riduwan. (2009). *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor – Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujana, 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Sukmadiana, S.N. 2007. *Landasan Psikologi proses Pendidikan*. Remaja.
- Winkel, W.S (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Gramedia
- Suryabrata, sumadi 2000. *Pengembangan Alat Ukur Psikologis*. Yokyakarta: Andi.