

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CD
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN MEMPERBAIKI CD PLAYER
KELAS XI TEKNIK AUDIO VIDEO
SMKN 1 SUMATERA BARAT**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang sebagai salah satu persyaratan
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**REZKY PARMALA
NIM. 1302431/2013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

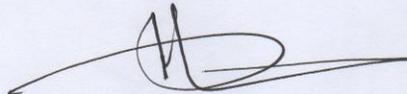
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CD
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN MEMPERBAIKI CD
PLAYER KELAS XI TEKNIK AUDIO VIDEO
SMKN 1 SUMATERA BARAT

Nama : Rezky Parmala
NIM : 1302431
Program studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



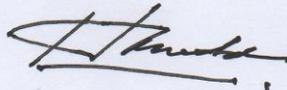
Drs. Almasri, MT
NIP.19640713 198803 1 016

Pembimbing II



Drs. H. Sukaya
NIP. 19571210 198503 1 005

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang



Drs. Hanesman, MM
NIP. 19610111 198503 1 002

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

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

**Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CD
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN MEMPERBAIKI CD PLAYER KELAS XI
TEKNIK AUDIO VIDEO SMKN 1 SUMATERA BARAT**

Nama : Rezky Parmala

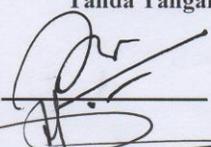
NIM : 1302431

Program studi : Pendidikan Teknik Elektronika

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2018

		Tim Penguji	
	Nama		Tanda Tangan
1.	Ketua : Dr. Muhammad Anwar, MT	1.	
2.	Anggota : Drs. Almasri, MT	2.	
3.	Anggota : Drs. H. Sukaya	3.	
4.	Anggota : Dr. Edidas, MT	4.	
5.	Anggota : Drs. Hanesman, MM	5.	

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Februari 2018

Yang menyatakan,



Rezky Parmala
NIM. 1302431

ABSTRAK

Rezky Parmala : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Memperbaiki CD Player Kelas XI Teknik Audio Video SMKN 1 Sumatera Barat

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara menggunakan media pembelajaran CD Interaktif dengan pembelajaran langsung pada mata pelajaran Memperbaiki CD Player kelas XI Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Sumatera Barat tahun ajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini bersifat *quasi eksperimen*. Pengambilan sampel dengan teknik *totaliting sample*, (semua populasi dijadikan sampel). Sampel penelitian yaitu kelas XI TAV A sebagai kelas Eksperimen menggunakan media pembelajaran CD Interaktif dan kelas XI TAV B sebagai kelas Kontrol menggunakan pembelajaran langsung. Teknik pengumpulan data dari *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian dianalisis untuk uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Dari hasil penelitian kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata 82,29, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 75,93. Hasil perhitungan hipotesis pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,14 > 1,70$, karena t_{hitung} besar dari t_{tabel} , maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan rata-rata eksperimen 82,29, dan rata-rata kontrol 75,93, maka didapat persentase pengaruh sebesar 6,38%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada taraf nyata, penelitian ini memperlihatkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran CD Interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Memperbaiki CD Player kelas XI Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Sumatera Barat. Maka penggunaan media pembelajaran CD Interaktif lebih baik digunakan saat pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran langsung.

Kata Kunci : CD Interaktif, Langsung, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warrahmatullahiwabarrakatuh

Alhamdulillahirrabbi'lamin, puji syukur diucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia serta nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Memperbaiki CD Player Kelas XI SMKN 1 Sumatera Barat.**”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan (S-1/Akta IV) di jurusan Teknik Elektronika dengan Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Jadi dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Fahmi Rizal, M.Pd.,M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Hanesman, M.M. selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang, Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika dan selaku penguji.
3. Bapak Drs. Almasri, M.T. selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang dan selaku Pembimbing I yang telah membantu penulis dengan memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi

4. Bapak Drs. H. Sukaya, M.T. selaku Pembimbing II yang telah membantu penulis dan memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi
5. Bapak Dr. Muhammad Anwar, M.T. selaku ketua penguji
6. Bapak Dr. Edidas, M.T. selaku penguji
7. Seluruh dosen, teknisi labor dan staf administrasi di Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
8. Seluruh guru dan staf administrasi di SMKN1 Sumatera Barat.
9. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika angkatan 2013.
10. Semua pihak yang telah ikhlas membantu penyelesaian skripsi ini.

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

Padang, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II. KERANGKA TEORI	
A. Memperbaiki CD Player	9
B. Media Pembelajaran	11
C. Model pembelajaran langsung (<i>Direct Instruction</i>)	19
D. Hasil Belajar	24
E. Penelitian Yang Relevan	29
F. Kerangka Konseptual	31
G. Hipotesis Penelitian	32
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	34
B. Desain Penelitian	34
C. Subjek Penelitian	36

D. Tempat dan Waktu Penelitian	37
E. Variabel dan Data Penelitian	37
F. Prosedur Penelitian	39
G. Instrumen Penelitian	41
H. Teknik Analisis Data	53
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	59
B. Hasil Penelitian	60
C. Pembahasan	79
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	81
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Berdasarkan Hasil Ulangan MID Semester I pada mata pelajaran Memperbaiki CD Player Kelas XI TAV SMKN 1 Sumatera Barat Tahun Pelajaran 2017/2018	4
2. Model Pembelajaran Langsung	21
3. Subjek Penelitian	37
4. Tahap Pelaksanaan (Kegiatan Pembelajaran 3x 45)	40
5. Hasil uji validitas butir soal	46
6. Interpretasi Nilai r	48
7. Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	49
8. Tingkat Kesukaran Soal	50
9. Klasifikasi Indeks Daya Beda	51
10. Tingkat Daya Beda Soal	52
11. Tabulasi Perbedaan Nilai Akhir Post-Test Eksperimen.....	65
12. Distribusi Data Akhir Post-Test Eksperimen	66
13. Distribusi Frekuensi Nilai Akhir Post-Test Eksperimen	66
14. Distribusi Interval Skor Akhir Post-Test Eksperimen	68
15. Distribusi Data Akhir Post-Test Kontrol	69
16. Distribusi Frekuensi Nilai Akhir Post-Test Kontrol	69
17. Distribusi Interval Skor Akhir Post-Test Kontrol	71
18. Uji Normalitas Kelompok Eksperimen Dan Kontrol	76
19. Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen Dan Kontrol	77
20. Uji Hipotesis	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Hubungan Variabel	31
2. Alur Penelitian	32
3. Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Kelompok Eksperimen	67
4. Kurva Normal Distribusi Skor Kelompok Eksperimen	68
5. Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Kelompok Kontrol	70
6. Kurva Normal Distribusi Skor Kelompok Kontrol	71
7. Daerah Penentuan H_a	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kompetensi Kejuruan Teknik Audio Video	85
2. Silabus Mata Pelajaran Memperbaiki CD Player	88
3. Rencana Pelaksanaan dan Pembelajaran	89
4. Bahan Ajar Memperbaiki CD Player	117
5. Nilai Ujian Mid Semester	152
6. Perhitungan Uji Normalitas Nilai Ujian Mid Semester	154
7. Perhitungan Uji Homogenitas Nilai Mid Semester	161
8. Perhitungan Uji Rata-Rata Nilai Mid Semester Kedua Kelas	162
9. Kisi-Kisi Soal Uji Coba	164
10. Soal Uji Coba	167
11. Kisi-Kisi Soal Post-Test	175
12. Soal Post-Test	177
13. Nilai Akhir Post-Test	186
14. Perhitungan Uji Normalitas Kelompok Eksperimen	188
15. Perhitungan Uji Normalitas Kelompok Kontrol	192
16. Perhitungan Uji Homogenitas Kedua Kelompok	196
17. Perhitungan Uji Hipotesis	197
18. Jadwal Penelitian	198
19. Uji Homogenitas dengan Tabel f	199
20. Tabel Distribusi Nilai Kritis Untuk Uji Liliefors	200
21. Tabel Nilai Koefisien Korelasi “r” <i>Product Moment</i> Dari Perason	201
22. Titik Persentase Didtribusi t	202

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sekolah yang didirikan untuk menciptakan lulusan agar siap kerja, sesuai dengan minat dan bakatnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Peraturan Pemerintah No. 17 Tahun 2010 tentang pendidikan menengah kejuruan pada BAB I Pasal 1 Ayat 15, bahwa “Sekolah Menengah Kejuruan yang selanjutnya disingkat SMK, adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs”.

Fungsi dan tujuan SMK juga diatur pada BAB III Pasal 76 Ayat 2 bagian C yang menyatakan “membekali peserta didik dengan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kecakapan kejuruan para profesi sesuai dengan kebutuhan masyarakat”. Berdasarkan pernyataan tersebut, jelas bahwa sekolah menengah kejuruan memfokuskan pada suatu program keahlian atau program-program pendidikan tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan lapangan pekerjaan.

Kurikulum yang diterapkan di SMKN 1 Sumatera Barat untuk kelas XI dan XII pada tahun 2017 masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), yang mana kurikulum ini akan mewujudkan siswa yang terdidik, terampil, dan mandiri serta berprestasi berdasarkan iman dan taqwa.

Tujuan SMKN 1 Sumatera Barat menerapkan kurikulum KTSP untuk membentuk siswa yang memiliki *life skill*. Sebagai bekal untuk hidup dimasyarakat, dan terwujudnya profesionalisme kinerja tenaga kependidikan yaitu terjadi perubahan pola pikir (*mindset*) guru dalam mempersiapkan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan mengevaluasi hasil pembelajaran, kemudian untuk semua guru dapat melaksanakan penilaian secara periodik. Penilaian belajar ditujukan untuk mengetahui dan memperbaiki pencapaian kompetensi.

Seiring dengan perkembangan zaman, konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern, salah satu di antaranya yaitu inovasi dalam model pembelajaran berbasis teknologi informasi. Pembelajaran ini berusaha menampilkan apa yang tidak mampu dilihat atau didengar dengan alat indra. Di sisi lain, juga mencoba menguraikan apa yang tidak bisa diuraikan dengan kemampuan peta konsep manusia yang masih terbatas dengan pengalamannya.

Perkembangan teknologi komputer membawa banyak perubahan pada sebuah program aplikasi yang digunakan untuk memaksimalkan aktivitas belajar mengajar sebagai interaksi kognitif antara siswa, materi subjek, dan guru (dalam hal ini, sebagai pembimbing).

Sejumlah studi mengenai efektivitas pemanfaatan komputer untuk membantu proses pembelajaran pernah dilakukan, di antaranya Suppes dan Morning Star (1972), dalam salah satu studi, di Missisipi diberikan latihan berhitung selama 10 menit dengan menggunakan terminal komputer.

Hasil nya, 7 dari 7 perbandingan yang dibuat menunjukkan kelompok eksperimental (yang menggunakan bantuan komputer) memperoleh hasil yang lebih baik daripada kelompok yang tidak memakai komputer. Terdapat penghematan waktu yang signifikan antara siswa yang menggunakan program bantuan komputer, yang mampu menyelesaikan pelajaran rata-rata 13,75 jam dengan siswa yang menggunakan proses tatap muka, yang ternyata memerlukan waktu yang lebih lama, yaitu rata-rata 24 jam Homsyer (1970, dalam Schramm).

Memperbaiki CD Player merupakan salah satu mata pelajaran sangat penting yang diajarkan di kelas XI Teknik Audio Video (TAV), karena mata pelajaran ini memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap pelaksanaan mata pelajaran lainnya serta pada tingkat lanjutannya. Tujuan mata pelajaran memperbaiki CD Player adalah untuk mengajarkan siswa dalam mempelajari cara kerja, cara mengoperasikan, cara merawat serta cara mengatasi kerusakan dari CD Player sehingga siswa mengetahui bagaimana cara memperbaiki CD Player tersebut sehingga berfungsi normal seperti awalnya.

Melihat besarnya pengaruh dari mata pelajaran Memperbaiki CD Player, maka diharapkan hasil belajar siswa yang sangat memuaskan, yakni lebih besar dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan sekolah.

Pada saat melakukan observasi, terlihat bahwa proses belajar mengajar yang diterapkan oleh SMKN 1 Sumatera Barat adalah metode pembelajaran langsung yaitu metode pembelajaran yang didominasi dengan ceramah dan

berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan pada kelas XI TAV SMKN 1 Sumatera Barat, hasil belajar siswa pada mata pelajaran memperbaiki CD Player masih jauh dari yang diharapkan. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang dibawah KKM.

Tabel 1: Berdasarkan Hasil Ulangan MID Semester pada mata pelajaran Memperbaiki CD Player kelas XI TAV SMKN 1 Sumatera Barat Tahun Pelajaran 2017/2018.

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai KKM				Rata-rata kelas
		<80		≥80		
		Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%	
XI TAV 1	14 Siswa	8 Siswa	57,14 %	6 Siswa	42,86 %	77
XI TAV 2	15 Siswa	9 Siswa	60 %	6 Siswa	40 %	76

(Sumber : Guru Mata Pelajaran Memperbaiki CD Player)

Dari tabel terlihat bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa SMKN 1 Sumatera Barat belum maksimal. Hal itu terlihat dari nilai siswa yang masih banyak dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Berdasarkan peraturan sekolah, nilai KKM untuk kelas XI adalah 80 dan siswa yang nilainya di bawah nilai KKM diwajibkan untuk mengikuti remedial.

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa kelas XI TAV SMKN 1 Sumatera Barat adalah model pembelajaran langsung yang diterapkan guru tanpa adanya inovasi dalam menjelaskan materi pelajaran sehingga membuat murid bosan. Dalam observasi yang dilakukan di SMKN 1 Sumatera Barat terdapat indikasi rendahnya hasil belajar dari berbagai faktor diantaranya :

1. Pembelajaran langsung yang didominasi metode ceramah dan siswa cuma bisa membayangkan materi yang disampaikan guru.
2. Model pembelajaran langsung yang diterapkan tanpa adanya inovasi dalam menjelaskan membuat siswa menjadi bosan dan kurang bersemangat dalam belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam menyampaikan pelajaran di sekolah, karena pada dasarnya dapat memberikan rangsangan dan meningkatkan minat siswa sehingga menimbulkan semangat siswa dalam belajar. Jika adanya semangat siswa dalam belajar, tentulah akan mempengaruhi hasil belajarnya. Namun terdapat faktor yang membuat hasil belajar siswa kurang memenuhi standar ketuntasan belajar, salah satunya keterbatasan media yang digunakan.

Sementara siswa memiliki daya tangkap yang berbeda dalam menerima informasi ketika belajar. Hal ini akan menyebabkan penerimaan informasi yang berbeda pada masing-masing siswa. Sehingga dibutuhkan suatu media alternatif yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, peneliti akan mencoba melakukan eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran CD Interaktif.

CD Interaktif merupakan jenis media berbasis visual yang menampilkan gambar bergerak. Media CD Interaktif ini akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam hal penyampaian materi tentang langkah-langkah memperbaiki CD Player, CD Interaktif dapat disalin ke dalam komputer masing-masing, sehingga siswa dapat mempelajari sendiri dan dapat menyesuaikan kecepatan pemahaman setiap siswa. Selain itu, siswa juga dapat mempelajarinya kembali saat di rumah.

Mengacu pada permasalahan yang sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti tertarik meneliti tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran CD Interaktif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini akan menggunakan media CD Interaktif yang dirancang menggunakan salah satu aplikasi pembuat media pembelajaran. Media ini akan digunakan selama empat kali pertemuan untuk beberapa materi. Dengan media ini diharapkan ada peningkatan pemahaman dan kompetensi siswa secara signifikan

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka didapatkan identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Adanya studi mengenai efektifitas pemanfaatan komputer untuk membantu proses pembelajaran yang mampu menghemat waktu belajar dan meningkatkan hasil belajar.

2. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran langsung saat proses belajar mengajar di SMKN 1 Sumatera Barat masih banyak di bawah KKM.
3. Model pembelajaran langsung yang digunakan di SMKN 1 Sumatera Barat tidak lagi efektif, sehingga siswa kurang mengerti akan materi yang diajarkan oleh guru.
4. Penggunaan media pembelajaran menjadikan proses belajar mengajar lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka fokus penelitian ini dibatasi pada : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran CD Interaktif terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Memperbaiki CD Player Kelas XI Teknik Audio Video SMKN 1 Sumatera Barat

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan Media Pembelajaran CD Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran Memperbaiki CD Player Kelas XI Teknik Audio Video SMKN 1 Sumatera Barat ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan adanya pengaruh penggunaan Media Pembelajaran CD Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran Memperbaiki CD Player Kelas XI Teknik Audio Video SMKN 1 Sumatera Barat.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah untuk :

1. Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah serta menciptakan peserta didik yang berkualitas.
2. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan bisa memberikan solusi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
3. Bagi Siswa, semoga membantu dalam menerima pembelajaran yang disampaikan guru dan meningkatkan motivasi belajar serta mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.