

**PENGUNAAN MULTIMEDIA UNTUK PENINGKATAN HASIL
BELAJAR PEMELIHARAAN ENGINE PADA SISWA KELAS II TEKNIK
KENDARAAN RINGAN JURUSAN TEKNIK OTOMOTIF
SMK NEGERI 2 MEULABOH**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Mesin
sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH

**MUHAMMAD YUSUF
NIM/BP : 53097/2010**

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGGUNAAN MULTIMEDIA UNTUK PENINGKATAN HASIL
BELAJAR PEMELIHARAAN ENGINE PADA SISWA KELAS II TEKNIK
KENDARAAN RINGAN JURUSAN TEKNIK OTOMOTIF
SMK NEGERI 2 MEULABOH

Nama : Muhammad Yusuf
NIM/BP : 53097/2010
Program studi : Pendidikan Teknik Mesin
Jurusan : Teknik Mesin
Fakultas : Teknik

Padang, 2011

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. Refdinal, MT
NIP : 19590918198510 1 001

Drs. Abdul Aziz, M.Pd
NIP : 19620304198602 1 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Mesin FT UNP

Drs. Refdinal, MT
NIP : 19590918 198510 1 001

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

Judul : Penggunaan Multimedia Untuk Peningkatan Hasil Belajar
Pemeliharaan Engine Pada Siswa Kelas II Teknik Kendaraan
Ringan Jurusan Teknik Otomotif SMK Negeri 2 Meulaboh

Nama : Muhammad Yusuf
NIM/BP : 53097/2010
Program Studi : Pendidikan Teknik Mesin
Jurusan : Teknik Mesin
Fakultas : Teknik

Padang, 2011

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Penguji I : Drs. Refdinal, MT	1
2. Penguji II : Drs. Abdul Aziz, M.Pd	2
3. Penguji III : Drs. M. Kamil, MT	3

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, 2011
Yang menyatakan,

Muhammad Yusuf

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Motto

*Puji dan Syukur Kehadirat Allah SWT
Atas Semua Yang Dilimpahkan-Nya . . .*

*Karena, Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dalam suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain. Dan hanya kepada Rabbmulah hendaknya kamu berharap . . .
(2.S. Alam. Nasyrak: 5-8)*

"Hidup hanya sekali maka hiduplah yang berarti bagi diri dan orang lain. Mau memimpin maka harus siap untuk dipimpin. Berani berbuat maka harus siap bertanggung jawab serta Jadikanlah kritikan sebagai senjata untuk maju"

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk :

Ibunda dan kedua abangku yang telah tiada serta Ayahanda yang selalu menyayangi, membimbing dan terus mendo'akan anaknya sampai menyelesaikan studi ini.

Keberhasilan ini juga milikmu Drs. Jufrinal & sekeluarga dan seluruh familyku yang telah bersusah payah dengan segenap pengorbanan dan ketulusan hati semoga menjadi amal dalam menampaki hari esok yang lebih baik Serta seorang terkasih yang selalu memberi motivasi untuk meraih cita-cita . . .Amin. Amin. Amin Ya Rabbal'alain..

Rekan-Rekan Seperjuangan kapankah kita bisa bersenda gurau seperti dulu lagi...ataukah kita terus berpisah selamanya...hanya ucapan terima kasih yang bisa saya berikan dan emoga kebaikannya menjadi amal kelak nanti...Amin, saya terus meridukan kalian hingga akhir hayatku . . .

Semoga karunia Allah yang kuterima ini menjadi pelita dalam kehidupan. Demikian suksesku ke persembahkan . . .

By M. Yusuf (Meulaboh-Aceh)

ABSTRAK

Muhammad Yusuf (2011). “Penggunaan Multimedia Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pemeliharaan Engine Pada Siswa Kelas II Teknik Kendaraan Ringan Jurusan Teknik Otomotif SMK Negeri 2 Meulaboh”.

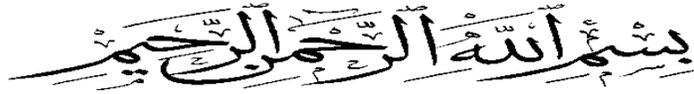
Hasil belajar Pemeliharaan Engine Pada Siswa Kelas II Teknik Kendaraan Ringan Jurusan Teknik Otomotif di SMK Negeri 2 Meulaboh hingga Tahun 2009 masih sangat rendah. Selama ini pembelajaran dilakukan hanya menggunakan benda asli sebagai media pembelajaran tanpa menggunakan multimedia. Peneliti sebagai guru mata pelajaran Pemeliharaan Engine melakukan penelitian dengan menerapkan Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemeliharaan Engine Pada Siswa Kelas II Teknik Kendaraan Ringan Jurusan Teknik Otomotif SMK Negeri 2 Meulaboh.

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu Penelitian Tindakan (*Classroom Action Research*) dalam bentuk siklus yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, evaluasi dan refleksi yang dilakukan di SMK Negeri 2 Meulaboh Jalan Sisingamangaraja GIP Lapang Kabupaten Aceh Barat Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam. Subjek penelitian yakni siswa Kelas II Teknik Kendaraan Ringan Jurusan Teknik Otomotif pada awal semester ganjil mulai tanggal 19 Juli sampai dengan tanggal 14 Agustus 2010. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data diperoleh melalui hasil tes. Hipotesis pada penelitian ini adalah hipotesis tindakan yakni apakah Penggunaan Multimedia Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pemeliharaan Engine pada Siswa Kelas II Teknik Kendaraan Ringan Jurusan Teknik Otomotif SMK Negeri 2 Meulaboh.

Hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran Pemeliharaan Engine dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang pada akhirnya terjadi peningkatan hasil belajar siswa dan perubahan positif terhadap kemajuan pelaksanaan pembelajaran, dimana nilai rata-rata tindakan siklus I yakni 76,46 dengan persentase kelulusan mencapai 92,30% dan di akhir siklus selanjutnya yakni siklus ke-II diperoleh rata-rata skor 81,38 dengan persentase kelulusan mencapai 96,15% yang artinya terjadi peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan hasil belajar tanpa menggunakan multimedia.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran Pemeliharaan Engine dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Penggunaan Multimedia Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pemeliharaan Engine Pada Siswa Kelas II Teknik Kendaraan Ringan Jurusan Teknik Otomotif SMK Negeri 2 Meulaboh”**. Selawat beriring salam penulis juga sanjungkan kepangkuan Alam Nabi Besar Muhammad Sallallahu'alaihiwasallam.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan penyelesaian pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Mesin di Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis telah banyak menerima bimbingan dan bantuan dari pihak lain. Oleh karena itu, ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada, Yth:

1. Bapak Drs. Refdinal, MT, selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Drs. Abdul Aziz, M.Pd, selaku dosen Pembimbing II.
2. Bapak para Tim Penguji
3. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
4. Bapak Ketua Jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
5. Bapak Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

6. Bapak Rektor Universitas Negeri Padang, beserta Staf.
7. Bapak Kepala SMK Negeri 2 Meulaboh beserta Staf
8. Bapak/Ibu Guru SMK Negeri 2 Meulaboh
9. Rekan-rekan Mahasiswa/Mahasiswi dan pihak lain yang telah ikut membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Segegap kemampuan telah penulis curahkan dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin, namun tidak tertutup kemungkinan masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini di masa mendatang, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak lain yang membutuhkan.

Padang, 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PLAGIAT	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teoritis	7
1. Pengertian belajar	7
2. Pengertian pembelajaran	10
3. Pengertian hasil belajar	12
4. Faktor – faktor yang mempengaruhi prestasi belajar	14
5. Pengertian media	20
6. Jenis dan karakteristik media pembelajaran	22

7. Fungsi Media Pembelajaran	24
8. Media Berbasis Komputer (Multimedia)	25
B. Kerangka Konseptual	27
C. Hipotesis Tindakan	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Deskripsi Penelitian	28
1. Lokasi Penelitian	28
2. Waktu Penelitian	28
3. Mata Pelajaran	29
4. Subjek Penelitian	29
B. Desain Penelitian.....	29
1. Rancangan Penelitian.....	29
2. Pelaksanaan Penelitian.....	30
3. Observasi dan Alat Pengumpulan Data	36
4. Teknik Analisis Data	38
5. Evaluasi dan Refleksi.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	41
1. Hasil penelitian siklus I.....	45
2. Hasil penelitian siklus II	51
B. Pembahasan	57
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kriteria nilai siswa.....	2
2. Persentase kelulusan Tahun Ajaran 2009/2010	3
3. Persentase kelulusan Tahun Ajaran 2008/2009	4
4. Persentase kelulusan Tahun Ajaran 2007/2008	4
5. Kisi-kisi instrumen pre tes	37
6. Kisi-kisi instrumen test siklus I	38
7. Kisi-kisi instrumen test siklus II	38
8. Data hasil pre tes	42
9. Persentase kelulusan hasil pre tes	43
10. Data statistika hasil pre tes	43
11. Distribusi frekuensi skor pre tes	44
12. Data hasil belajar siklus I	46
13. Persentase kelulusan siklus I	46
14. Data statistika hasil skor siklus I.....	47
15. Distribusi frekuensi skor hasil post tes siklus I	48
16. Hasil analisis data observasi kegiatan guru pada siklus I	49
17. Data hasil belajar siklus II	52
18. Persentase kelulusan siklus II	53
19. Data statistika hasil skor siklus II	54

20. Distribusi frekuensi skor hasil post tes siklus II	54
21. Hasil analisis data observasi kegiatan guru pada siklus II	56
22. Perolehan nilai rata-rata pada siklus I & II	57
23. Hasil analisis data obeservasi guru	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Histogram skor pre tes	45
2. Histogram skor post tes siklus I	48
3. Histogram skor post tes siklus II	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Soal pre tes	66
2. Lembar kunci jawaban soal pre tes	76
3. Soal tes siklus I	77
4. Lembar kunci jawaban soal tes siklus I.....	87
5. Soal tes siklus II.....	88
6. Lembar kunci jawaban soal tes siklus II	97
7. Lembar jawaban pre tes	98
8. Lembar jawaban tes siklus I	99
9. Lembar jawaban tes siklus II	100
10. Analisis data hasil pre tes	101
11. Analisis data hasil tes siklus I	102
12. Analisis data hasil tes siklus II	103
13. Lembar observasi guru siklus I	104
14. Lembar observasi guru siklus II	106
15. Rekapitulasi observasi guru	108
16. Kalender pendidikan	109
17. Jadwal pembelajaran	110
18. Silabus	113
19. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	115

20. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	118
21. Data persentase lulusan Tahun Ajaran 2009/2010	121
22. Data persentase lulusan Tahun Ajaran 2008/2009	122
23. Data persentase lulusan Tahun Ajaran 2007/2008	123
24. Surat permohonan izin tempat penelitian	124
25. Surat izin penelitian	125
26. Surat keterangan penelitian	126
27. Daftar riwayat hidup	127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan kejuruan dan lulusannya dituntut memiliki keterampilan sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing serta mampu bersaing secara kompetitif di dunia industri. Demikian pula halnya pada Jurusan Teknik Otomotif SMK Negeri 2 Meulaboh diharapkan agar tamatan yang dihasilkan mempunyai kemampuan dalam bekerja dan berwirausaha khususnya pada bidang pekerjaan Pemeliharaan Engine yang sangat dibutuhkan di dunia usaha dan industri.

Mata pelajaran Pemeliharaan Engine merupakan salah satu materi pelajaran produktif yang diajarkan pada Siswa Kelas II Teknik Kendaraan Ringan (TKR) Jurusan Teknik Otomotif SMK Negeri 2 Meulaboh, dengan tingkat pemahaman dan analisa yang cukup tinggi karena siswa harus menguasai materi secara terintegrasi antara tiga ranah kemampuan yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Penyajian materi selama ini dilakukan hanya menggunakan benda asli (*Engine Stand*) sebagai media pembelajaran tanpa menggunakan multimedia namun semangat dan tingkat keingintahuan siswa terhadap materi pembelajaran tersebut masih cenderung rendah. Jika hal ini tidak dilakukan sebuah upaya perbaikan maka akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang ingin dicapai, bahkan sangat mungkin hasil belajar tidak mencapai Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Nasional.

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 45 tahun 2006, UN merupakan kegiatan pengukuran dan penilaian kompetensi peserta didik secara nasional untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah yang pelaksanaannya ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Sejak tahun 2009 mata pelajaran teori kejuruan sudah termasuk sebagai salah satu mata pelajaran yang diujikan pada Ujian Nasional (UN).

Oleh karena itu SMK Negeri 2 Meulaboh sebagai lembaga pendidikan menengah kejuruan berupaya melakukan berbagai hal untuk meningkatkan mutu kelulusan siswa seperti dengan menerapkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) minimal yakni: 7,0 sebagai panduan penilaian untuk menentukan kelulusan siswa dilingkup SMK Negeri 2 Meulaboh. Ketentuan ini ditetapkan melalui hasil MGMP Guru Produktif. Perhatikan tabel. 1 di bawah ini:

Tabel 1. Kriteria nilai siswa

No	Rentang Nilai	Predikat
1	9,00 - 10,00	A
2	8,00 - 8,99	B
3	7,00 - 7,99	C
4	0,00 - 6,99	D

Sumber : Hasil MGMP Guru Produktif

Upaya lain yang dilakukan untuk peningkatan mutu pendidikan tersebut pada proses pembelajaran yakni penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran tersebut sudah mulai diterapkan

di SMK Negeri 2 Meulaboh mulai tahun 2010 namun tidak semua guru mata diklat menggunakan media ini. Hal ini kemungkinan disebabkan karena sebahagian guru masih belum mampu menggunakan multimedia. Hingga tahun ajaran 2009/2010 hasil belajar siswa masih cenderung rendah, hal ini dapat dilihat dari data hasil belajar Siswa Kelas II TKR Jurusan Teknik Otomotif Tahun Ajaran 2009/2010 pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Persentase kelulusan Tahun Ajaran 2009/2010

No	Rentang Nilai	Predikat	Jumlah Siswa	Persentase
1	9,00 - 10,00	A	0	0,00 %
2	8,00 - 8,99	B	8	28,57 %
3	7,00 - 7,99	C	14	50,00 %
4	0,00 - 6,99	D	6	21,43 %
Jumlah			28	100 %

Sumber : Diambil dari daftar nilai pada guru bidang studi Pemeliharaan Engine (terlampir pada halaman 121)

Berdasarkan data diatas dari 28 siswa pada kelas 2 TKR tidak seorangpun siswa yang memperoleh nilai A dan hanya 8 orang yang memperoleh nilai B dan sebagian besar bernilai C, selebihnya hanya memperoleh nilai D. Kemudian dari data hasil belajar Siswa Kelas II TKR pada tahun sebelumnya yakni Tahun Ajaran 2008/2009 pada semester ganjil untuk mata pelajaran yang sama ternyata hasil belajar siswa juga cenderung rendah, dan perhatikan pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Persentase kelulusan Tahun Ajaran 2008/2009

No	Rentang Nilai	Predikat	Jumlah Siswa	Persentase
1	9,00 - 10,00	A	0	0,00 %
2	8,00 - 8,99	B	9	34.62 %
3	7,00 - 7,99	C	14	53.85 %
4	0,00 - 6,99	D	3	11.53 %
Jumlah			26	100 %

Sumber : Diambil dari daftar nilai pada guru bidang studi Pemeliharaan Engine (terlampir pada halaman 122)

Kemudian penulis juga mengambil data hasil belajar pada Tahun Ajaran 2007/2008 pada semester ganjil dan dengan mata pelajaran yang sama namun tingkat ketercapaian hasil belajar juga rendah perhatikan tabel dibawah ini:

Tabel 4. Persentase kelulusan Tahun Ajaran 2007/2008

No	Rentang Nilai	Predikat	Jumlah Siswa	Persentase
	9,00 - 10,00	A	0	0,00 %
	8,00 - 8,99	B	8	34,78 %
	7,00 - 7,99	C	13	56,52 %
	0,00 - 6,99	D	2	8,70 %
Jumlah			23	100 %

Sumber : Diambil dari daftar nilai pada guru bidang studi Pemeliharaan Engine (terlampir pada halaman 123)

Dari pengamatan peneliti di SMK Negeri 2 Meulaboh bahwa guru bidang studi Pemeliharaan Engine, dalam melakukan pembelajaran hanya menggunakan media biasa yaitu benda asli (*engine stand*) tanpa menggunakan multimedia. Menjadi tanda tanya yang mendalam bagi penulis bahkan penulis beranggapan bahwa terdapat kemungkinan akan meningkatkan hasil belajar

jika dilakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang tepat.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka perumusan masalah yang dirumuskan peneliti dalam penelitian ini yaitu: Apakah Penggunaan Multimedia dapat meningkatkan hasil Belajar Pemeliharaan Engine Pada Siswa Kelas II TKR Jurusan Teknik Otomotif SMK Negeri 2 Meulaboh.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui tingkat ketercapaian hasil belajar pembelajaran dengan menggunakan multimedia pada mata pelajaran Pemeliharaan Engine, Siswa Kelas II TKR Jurusan Teknik Otomotif SMK Negeri 2 Meulaboh.
2. Meningkatkan hasil Belajar Pemeliharaan Engine Pada Siswa Kelas II TKR Jurusan Teknik Otomotif SMK Negeri 2 Meulaboh.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dan guru:

1. Siswa
 - a. Meningkatkan semangat belajar siswa dan tingkat keingintahuan terhadap materi pembelajaran
 - b. Meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar Pemeliharaan Engine Pada Siswa Kelas II TKR Jurusan Teknik Otomotif SMK Negeri 2 Meulaboh.

2. Guru

- a. Peningkatan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan guru pada mata pelajaran Pemeliharaan Engine Pada Siswa Kelas II TKR Jurusan Teknik Otomotif SMK Negeri 2 Meulaboh.
- b. Ketercapaian hasil belajar Pemeliharaan Engine dengan menggunakan multimedia dan tanpa menggunakan multimedia Siswa Kelas II TKR Jurusan Teknik Otomotif SMK Negeri 2 Meulaboh dalam proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu usaha perubahan pada diri seseorang yang mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan dan keterampilan. Bagi seorang siswa belajar merupakan suatu kewajiban. Berhasil atau tidaknya seorang siswa dalam pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa tersebut.

Menurut Dimiyati (2006:156) Menyimpulkan bahwa "Belajar merupakan proses melibatkan manusia secara orang per orang sebagai satu kesatuan organisme sehingga terjadi perubahan pada pengetahuan, keterampilan dan sikap". Kemudian Slameto (2003: 02) mengemukakan "Belajar adalah suatu proses usaha untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya".

Selanjutnya Sardiman (2009: 20-21) mengatakan "Belajar adalah merupakan perubahan tingkah laku yang menambah pengetahuan". Jadi belajar akan membawa sesuatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Senada dengan yang diungkapkan Azhar Arsyad (2007: 01) yang menyatakan bahwa: "Belajar suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya".

Belajar tidak hanya dapat dilakukan di sekolah saja, namun dapat dilakukan dimana-mana, seperti di rumah ataupun di lingkungan masyarakat. Nasution (Tamimin, 2010: 08) berpendapat bahwa “Belajar adalah suatu kegiatan yang membawa perubahan pada individu yang belajar”. Perubahan itu tidak hanya mengenai jumlah pengetahuan melainkan juga dalam bentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penghargaan, minat, penyesuaian diri atau segala aspek pada pribadi seseorang. Sedangkan menurut Mustaqim (2003: 60) belajar adalah “Usaha untuk membentuk hubungan antara perangsang dan reaksi. Pandangan ini dikemukakan oleh Thomdike aliran Koneksionisme. Menurut ajaran koneksionisme orang belajar karena menghadapi masalah yang harus dipecahkan. Masalah itu merupakan perangsang atau stimulus terhadap individu yang selanjutnya mengadakan reaksi terhadap perangsang”.

Di dalam belajar, siswa mengalami sendiri proses dari tidak tahu menjadi tahu, karena itu menurut Slavin (Trianto, 2009: 16) “Belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir”.

Belajar dapat dikatakan berhasil jika terjadi perubahan dalam diri siswa, namun tidak semua perubahan perilaku dapat dikatakan belajar karena perubahan tingkah laku akibat belajar memiliki ciri-ciri

perwujudan yang khas seperti yang diungkapkan Slameto (2003: 3) antara lain:

- ✓ Perubahan terjadi karena sadar: Bahwa peserta yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan atau sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadi suatu perubahan dalam dirinya.
- ✓ Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional: Perubahan yang terjadi menyebabkan terjadinya perubahan berikutnya dan akan terjadi secara berkesinambungan.
- ✓ Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif: Dalam kegiatan belajar terjadi perubahan-perubahan yang senantiasa bertambah dan tertuju kearah yang lebih baik dari yang sebelumnya.
- ✓ Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara: Perubahan yang terjadi bersifat menetap atau permanen.
- ✓ Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah: Perubahan yang terjadi karena ada suatu tujuan yang ingin dicapai.
- ✓ Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku: Perubahan yang diperoleh seseorang setelah mengalami berbagai proses belajar yang meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, secara sengaja dan disadari. Perubahan tersebut relatif menetap serta membawa

pengaruh dan manfaat yang positif bagi siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa yang berlangsung dengan terencana di lingkungan belajar. Menurut Dimiyati (2006: 17-20), “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 (Tamimin, 2010: 10) menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Selanjutnya Trianto (2009: 17):

“Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan”.

Keberhasilan pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran. Syaiful (2006: 5-6) mengemukakan empat unsur strategi dasar dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi pada perubahan tingkah laku dan kepribadian peserta didik sebagai mana yang di harapkan

- b. Memilih sistem pendekatan pembelajaran berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup serta lingkungan masyarakat.
- c. Memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik pembelajaran yang dianggap paling cepat dan efektif sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman oleh pihak guru dalam menjalankan tugasnya pada pembelajaran.
- d. Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar sebuah keberhasilan sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran serta evaluasi hasil kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya akan dijadikan umpan balik terhadap penyempurnaan dalam sistem instruksional yang bersangkutan secara keseluruhan.

Kemudian Kemp (Wina Sanjaya, 2008: 294) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan “*a plan of operation achieving something*” sedangkan metode adalah “*a way in achieving something*” (wina Sanjaya, 2008: 295).

Sehingga metode pembelajaran dapat diartikan cara yang digunakan untuk mengaplikasikan rencana yang sudah disusun dengan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya metode pembelajaran dijabarkan ke dalam teknik dan gaya pembelajaran. Dengan demikian, teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalkan, Penggunaan multimedia dalam setiap pembelajaran di kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak dan mempunyai daya serap materi yang bervariasi serta tingkat ketelitian yang tinggi seperti pada pembelajaran pemeliharaan engine akan sangat berbeda jika hanya menggunakan benda asli yang terbatas dengan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan multimedia yang dapat dijangkau dari banyak penjuru ruangan kelas.

3. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dari kegiatan belajar dan merasa puas dengan apa yang diperolehnya. Seperti yang dikatakan oleh Winkel (1997: 168) bahwa “Proses belajar yang dialami oleh siswa menghasilkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman, dalam bidang nilai, sikap dan keterampilan”. Adanya perubahan tersebut terlihat pada hasil belajar yang dihasilkan oleh siswa terhadap pertanyaan, persoalan atau tugas yang diberikan oleh guru. Melalui hasil belajar siswa dapat mengetahui kemajuan-kemajuan yang telah dicapainya dalam belajar.

Sedangkan Suharsimi (Agus, 2007: 14) berpendapat bahwa “Hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar dimana tingkah laku itu terlihat dalam bentuk perubahan yang dapat diamati dan diukur”. Hal ini berarti hasil belajar hanya bisa diketahui jika telah dilakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Nana Sudjana (2009: 23) yang dimaksud dengan hasil belajar adalah “kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Dan Howard Kingsley (Sudjana, 2009: 23) membagi tiga macam hasil belajar, yaitu pertama keterampilan dan kebiasaan, kedua pengetahuan dan pengertian, ketiga sikap dan cita-cita.

Dari beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil usaha belajar yang dicapai seorang siswa berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademik di sekolah pada jangka waktu tertentu yang dicatat pada setiap akhir semester di dalam buku laporan yang disebut rapor.

Fungsi hasil belajar (hasil post test) sesuai dengan KTSP menurut Mulyasa (Agus, 2007: 17) adalah :

- ✓ Untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditentukan, baik secara individu maupun kelompok.
- ✓ Untuk mengetahui kompetensi dan tujuan-tujuan yang dapat dikuasai dan yang tidak ia kuasai. Apabila sebahagian belum ia kuasai maka perlu dilakukan pembelajaran kembali (*remedial teaching*)
- ✓ Untuk mengetahui peserta didik yang perlu mengikuti remedial dan yang perlu mengikuti kegiatan pengayaan

serta untuk mengetahui tingkat kesulitan belajar yang dihadapi.

- ✓ Sebagai bahan acuan untuk melakukan perbaikan terhadap kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi yang telah dilaksanakan, baik terhadap perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi.

4. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Untuk meraih hasil belajar yang baik, banyak sekali faktor yang perlu diperhatikan, karena di dalam dunia pendidikan tidak sedikit siswa yang mengalami kegagalan. Terkadang ada siswa yang memiliki dorongan yang kuat untuk berprestasi dan kesempatan untuk meningkatkan prestasi, tapi dalam kenyataannya prestasi yang dihasilkan di bawah kemampuannya.

Untuk meraih hasil belajar yang baik banyak sekali faktor-faktor yang perlu diperhatikan. Menurut Shertzer dan Stone (Winkle, 1997: 591), "Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal":

a. Faktor internal

Merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor ini dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu:

1). Faktor fisiologis

Dalam hal ini, faktor fisiologis yang dimaksud adalah faktor yang berhubungan dengan kesehatan dan pancaindera.

a). Kesehatan badan

Untuk dapat menempuh studi yang baik siswa perlu memperhatikan dan memelihara kesehatan tubuhnya. Keadaan fisik yang lemah dapat menjadi penghalang bagi siswa dalam menyelesaikan program studinya. Dalam upaya memelihara kesehatan fisiknya, siswa perlu memperhatikan pola makan dan pola tidur, untuk memperlancar metabolisme dalam tubuhnya. Selain itu, juga untuk memelihara kesehatan bahkan juga dapat meningkatkan ketangkasan fisik dibutuhkan olahraga yang teratur.

b). Pancaindera

Berfungsinya pancaindera merupakan syarat dapatnya belajar itu berlangsung dengan baik. Dalam sistem pendidikan dewasa ini di antara pancaindera itu yang paling memegang peranan dalam belajar adalah mata dan telinga. Hal ini penting, karena sebagian besar hal-hal yang dipelajari oleh manusia dipelajari melalui penglihatan dan pendengaran. Dengan demikian, jika seorang anak yang memiliki cacat fisik atau bahkan cacat mental akan menghambat dirinya didalam menangkap pelajaran, sehingga pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajarnya di sekolah.

2). Faktor psikologis

Ada banyak faktor psikologis yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, antara lain:

a) Inteligensi

Pada umumnya, hasil belajar yang ditampilkan siswa mempunyai kaitan yang erat dengan tingkat kecerdasan yang dimiliki siswa. Menurut Binet (Winkle,1997: 529) “Hakikat inteligensi adalah kemampuan untuk menetapkan dan mempertahankan suatu tujuan, untuk mengadakan suatu penyesuaian dalam rangka mencapai tujuan itu dan untuk menilai keadaan diri secara kritis dan objektif”. Taraf inteligensi ini sangat mempengaruhi hasil belajar seorang siswa, di mana siswa yang memiliki taraf inteligensi tinggi mempunyai peluang lebih besar untuk mencapai hasil belajar yang lebih tinggi. Sebaliknya, siswa yang memiliki taraf inteligensi yang rendah diperkirakan juga akan memiliki hasil belajar yang rendah. Namun bukanlah suatu yang tidak mungkin jika siswa dengan taraf inteligensi rendah memiliki hasil belajar yang tinggi, juga sebaliknya.

b) Sikap

Sikap yang pasif, rendah diri dan kurang percaya diri dapat merupakan faktor yang menghambat siswa dalam menampilkan hasil belajarnya. Menurut Cardno (Djaali,

2009: 115) “Sikap adalah arah tindakan yang akan dilakukan seseorang berkenaan dengan suatu objek dan arah tersebut dapat bersifat mendekati atau menjauhi. Tindakan mendekati atau menjauhi suatu objek yang dilandasi oleh perasaan penilaian individu yang bersangkutan terhadap objek tersebut”.

c) Motivasi

Menurut Sumadi Suryabrata (Djaali, 2009: 101) ”Motivasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktifitas tertentu guna tercapainya suatu tujuan”. Motivasi belajar adalah pendorong seseorang untuk belajar. Motivasi timbul karena adanya keinginan atau kebutuhan-kebutuhan dalam diri seseorang. Seseorang berhasil dalam belajar karena ia ingin belajar. Sedangkan menurut Greenberg (Djaali, 2009: 101) “Motivasi adalah proses membangkitkan, mengarahkan dan memantapkan perilaku arah suatu tujuan”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Peranannya yang khas ialah dalam hal gairah atau semangat belajar, siswa yang termotivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

b. Faktor eksternal

Selain faktor-faktor yang ada dalam diri siswa, ada hal lain di luar diri yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang akan diraih, antara lain:

1). Faktor lingkungan keluarga

a). Sosial ekonomi keluarga

Dengan sosial ekonomi yang memadai, seseorang lebih berkesempatan mendapatkan fasilitas belajar yang lebih baik, mulai dari buku, alat tulis hingga pemilihan sekolah.

b). Pendidikan orang tua

Orang tua yang telah menempuh jenjang pendidikan tinggi cenderung lebih memperhatikan dan memahami pentingnya pendidikan bagi anak-anaknya, dibandingkan dengan yang mempunyai jenjang pendidikan yang lebih rendah.

c). Perhatian orang tua dan suasana hubungan antara anggota keluarga

Dukungan dari keluarga merupakan suatu pemicu semangat berprestasi bagi seseorang. Dukungan dalam hal ini bisa secara langsung, berupa pujian atau nasihat, maupun secara tidak langsung, seperti hubungan keluarga yang harmonis.

2). Faktor lingkungan sekolah

a). Sarana dan prasarana

Kelengkapan fasilitas sekolah, seperti papan tulis, komputer, multimedia dan lain-lain, akan membantu kelancaran proses pembelajaran di sekolah. Selain bentuk ruangan, sirkulasi udara dan lingkungan sekitar sekolah juga dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

b). Kompetensi guru dan siswa

Kualitas guru dan siswa sangat penting dalam meraih prestasi, kelengkapan sarana dan prasarana tanpa disertai kinerja yang baik dari para penggunanya akan sia-sia belaka. Bila seorang siswa merasa kebutuhannya untuk berprestasi dengan baik di sekolah terpenuhi, misalnya dengan tersedianya fasilitas dan tenaga pendidik yang berkualitas, yang dapat memenuhi rasa keingintahuannya, hubungan dengan guru dan teman-temannya berlangsung harmonis, maka siswa akan memperoleh iklim belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, ia akan terdorong untuk terus-menerus meningkatkan hasil belajarnya.

c). Kurikulum dan metode mengajar

Hal ini meliputi materi dan bagaimana cara memberikan materi tersebut kepada siswa. Metode pembelajaran yang lebih interaktif sangat diperlukan untuk

menumbuhkan minat dan peran serta siswa dalam kegiatan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebaiknya berpangkal pada suatu kurikulum serta dalam proses pembelajaran guru juga harus berorientasi pada tujuan kurikulum. Pada satu sisi, guru adalah pengembang kurikulum. Pada sisi lain, guru adalah pembelajar siswa yang kreatif sesuai dengan kurikulum di sekolah.

3). Faktor lingkungan masyarakat

a) Sosial budaya

Pandangan masyarakat tentang pentingnya pendidikan akan mempengaruhi kesungguhan pendidik dan siswa. Masyarakat yang masih memandang rendah pendidikan akan enggan mengirimkan anaknya ke sekolah dan cenderung memandang rendah pekerjaan guru/pengajar.

b) Partisipasi terhadap pendidikan

Bila semua pihak telah berpartisipasi dan mendukung kegiatan pendidikan, mulai dari pemerintah (berupa kebijakan dan anggaran) sampai pada masyarakat bawah, setiap orang akan lebih menghargai dan berusaha memajukan pendidikan dan ilmu pengetahuan.

5. Pengertian Media

Media dalam pembelajaran adalah suatu integral dari proses pendidikan di sekolah. Hal ini juga merupakan bagian yang harus dikuasai

setiap guru profesional, karena bidang ini telah berkembang pesat berkat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perubahan sikap masyarakat. Gerlach & Ely (Azhar Arsyad, 2007: 3) mengartikan “Media dalam pembelajaran merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

Menurut Sardiman (Agus, 2007: 21) dijelaskan bahwa secara umum kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium“ yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Banyak batasan yang diberikan para ahli tentang pengertian media. *Association of Education and Technologi* (Azhar Arsyad, 2007:03) di Amerika memberi batasan media sebagai segala bentuk dari saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan dan informasi.

Sering kali kata media pembelajaran digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi, seperti yang dikemukakan Gagne' & Briggs (Azhar Arsyad, 2007: 4) “ Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari : buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, LCD proyektor, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, multimedia, dan komputer’”.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar seperti : buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, Lcd proyektor, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, multimedia, dan komputer.

Proses Pembelajaran dapat berhasil apabila siswa dapat memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan diserap siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah informasi yang diberikan.

6. Jenis Dan Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai jenis dan karakteristik yang bermacam-macam. Pengelompokan dan klasifikasinya didasarkan pada kesamaan ciri atau karakteristik yang dimiliki oleh tiap-tiap media pembelajaran tersebut. Pengelompokan media oleh Seels & Glasgow (Azhar Arsyad, 2007: 33) menjadi dua katagori luas, yakni media tradisional dan media teknologi mutakhir :

- 1). Media Tradisional
 - a). Visual diam yang diproyeksikan
 - ✓ Proyeksi *opaque* (tidak tembus pandang)
 - ✓ Proyeksi *overhead*
 - ✓ *Slides*

- ✓ *filmstrips*
- b). Visual yang tak diproyeksikan
 - ✓ Gambar, poster
 - ✓ Foto
 - ✓ *Charts*, grafik, diagram
 - ✓ Pameran, papan info, papan bulu
- c). Audio
 - ✓ Rekaman piringan
 - ✓ Pita kaset, *reel*, *cartridge*
- d). Penyajian multimedia
 - ✓ Slide plus suara (tape)
 - ✓ *Multi-image*
- e). Visual dinamis yang diproyeksikan
 - ✓ Film
 - ✓ Televisi
 - ✓ video
- f). Cetak
 - ✓ Buku teks
 - ✓ Modul, teks terprogram
 - ✓ *Workbook*
 - ✓ Majalah ilmunan, berkala
 - ✓ Lembaran lepas (*hand-out*)
- g). Permainan
 - ✓ Teka-teki
 - ✓ Simulasi
 - ✓ Permainan papan
- h). Realita
 - ✓ Model
 - ✓ *Specimen* (contoh)
 - ✓ Manipulatif (peta, boneka)
- 2). Media Teknologi mutakhir
 - a). Media berbasis telekomunikasi
 - ✓ Telekonferen
 - ✓ Kuliah jarak jauh
 - b). Media berbasis mikroprosesor
 - ✓ *Computer-assisted instruction*
 - ✓ Permainan computer
 - ✓ Sistem tutor intelijen
 - ✓ Interaktif
 - ✓ *Hypermedia*
 - ✓ *Compact (video) disc*

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pembelajaran dengan penyajian multimedia yang memiliki ragam unsur bahan ajar yang

membentuk suatu paket. Media ini memiliki banyak keuntungan dapat dibuat bergerak sesuai dengan alur skenario dalam pembelajaran dan dapat diiringi dengan tata suara yang akan memberikan penjelasan yang mengarah kepada sasaran pembelajaran.

7. Fungsi Media Pembelajaran

Kegunaan media pembelajaran secara umum menurut Rudi Susilana & Cepi Riyana (2007: 9):

- ✓ Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- ✓ Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- ✓ Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- ✓ Memungkinkan peserta belajar untuk mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetikanya.
- ✓ Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton, 1985:

- ✓ Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- ✓ Pembelajaran dapat lebih menarik
- ✓ Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- ✓ Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- ✓ Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- ✓ Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
- ✓ Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- ✓ Peran guru berubah kearah yang positif

Kemudian Hamalik (Azhar Arsyad, 2007: 15) mengemukakan bahwa “Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan

kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Dari uraian diatas maka dapat kita ambil suatu kesimpulan bahwa media pembelajaran berfungsi:

- a. Untuk menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi yang diajarkan.
- b. Untuk mengurangi, bahkan dapat menghilangkan adanya verbalisme.
- c. Untuk membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain.
- d. Untuk membantu perkembangan berfikir anak didik secara teratur dan membantu dalam memecahkan hal-hal yang sulit.
- e. Untuk menumbuhkan kemampuan berusaha sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.

8. Media Berbasis Komputer (Multimedia)

Multimedia merupakan tambahan fasilitas yang kini banyak digunakan pengguna komputer. Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multimedia berarti banyak media (berbagai macam media), dengan kata lain multimedia dapat diartikan sebagai seperangkat media yang merupakan kombinasi dari beberapa media yang relevan dalam hubungannya dengan tujuan-tujuan instruksional.

Rudi Susilana & Cepi Riyana (2007:21) menjelaskan bahwa multimedia adalah “Suatu sistem penyampaian dengan menggunakan

berbagai jenis unsur bahan ajar yang telah terbentuk menjadi suatu unit atau paket”.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah penggunaan beberapa media untuk menyajikan informasi meliputi kombinasi teks, suara, grafik, animasi, gambar, video dan suara.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi, maka sekarang ini semakin banyak pula perangkat yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sebagai contoh adalah perangkat komputer. Perangkat ini telah dilengkapi dengan sound card dan CD-Room yang telah memenuhi syarat sebagai suatu perangkat multimedia, dan dapat dikategorikan sebagai media audio visual. Selama ini pemakaian komputer dalam masyarakat sebagian besar hanya terbatas sebagai alat pengetikan belaka. Demikian pula dalam proses pembelajaran, kemampuan komputer sebagai alat bantu pengajaran belum dimanfaatkan secara optimal, padahal jika dibandingkan dengan media lain, komputer mempunyai banyak kelebihan. Komputer mempunyai kemampuan yang lebih baik dalam hal penyimpanan data, penghitungan cepat, operasi logika, pembuatan gambar, animasi dan simulasi. Kemampuan ini dimungkinkan karena komputer mempunyai memori penyimpanan data dan operator untuk menyelesaikan fungsi matematika dan operasi logika.

Multimedia yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Suatu sistem pembelajaran dengan menggunakan berbagai jenis unsur bahan ajar yang telah terbentuk menjadi suatu unit atau paket menggunakan komputer atau

laptop kemudian diproyeksikan ke layar monitor dan layar lebar melalui *LCD Projector* kepada siswa dimana suaranya dapat di dengar dan gambarnya berupa gambar hidup (bergerak), atau animasi serta tulisan yang sesuai (dapat dilihat pada pembelajaran siklus I dan II yang termuat dalam CD).

B. Kerangka Koseptual

Penggunaan media pembelajaran khususnya multimedia dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat membangkitkan semangat belajar, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Sedangkan pada tahap orientasi pembelajaran penggunaan multimedia akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat belajar.

Hasil belajar adalah suatu tingkat keberhasilan siswa didalam proses pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai terhadap suatu mata pelajaran tertentu. Hasil belajar siswa dilihat dari Daftar Kumpulan Nilai (DKN) pada guru bidang studi kejuruan Kelas II Teknik Kendaraan Ringan.

C. Hipotesis Tindakan

Apakah Penggunaan Multimedia dapat meningkatkan hasil Belajar Pemeliharaan Engine Siswa Kelas II TKR Jurusan Teknik Otomotif SMK Negeri 2 Meulaboh.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian tentang pembelajaran dengan penggunaan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar Pemeliharaan Engine siswa kelas II TKR Jurusan Teknik Otomotif SMK Negeri 2 Meulaboh, diperoleh data-sebagai berikut:

1. Rata-rata nilai pre tes yaitu 62,56 dengan tingkat kelulusan hanya 26,92%.
2. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pada siklus I terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata menjadi 76,46 dan persentase kelulusan mencapai 92,30% yang artinya telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan yakni 65,38%.
3. Selanjutnya untuk data hasil tes siklus ke -II diperoleh rata-rata skor 81,38 dengan persentase kelulusan mencapai 96,15%, terjadi peningkatan yang sangat memuaskan bagi peneliti sendiri sebagai pelaku tindakan pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran Pemeliharaan Engine dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yakni terjadi peningkatan hasil belajar dan perubahan positif terhadap kemajuan pelaksanaan pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dikaitkan dengan manfaat praktis penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk Para Guru Mata Diklat

- a. Sebaiknya dalam pembelajaran menggunakan multimedia, terutama pada mata diklat yang sangat memerlukan pemahaman dan untuk mempermudah dalam penyajian materi sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran.
- b. Memperdalam pengetahuan mengenai penggunaan multimedia yang tepat, sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik dalam pembelajaran.

2. Untuk Sekolah

- a. Memberikan dukungan dan dorongan terhadap pengembangan pembelajaran dengan menggunakan multimedia untuk meningkatkan hasil pembelajaran.
- b. Mendorong guru untuk memanfaatkan multimedia dengan menggunakan berbagai model pembelajaran untuk peningkatan hasil pembelajaran
- c. Memfasilitasi penggunaan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia, salah satunya dengan meningkatkan kemampuan guru dalam hal penggunaan multimedia yang tepat dalam pembelajaran.

3. Untuk Pihak-Pihak Terkait Lainnya

- a. Mengupayakan penggunaan multimedia untuk berbagai jenjang pendidikan dan berbagai mata diklat untuk kemajuan pendidikan dan pengajaran.
- b. Berkonsultasi dengan para ahli di bidang pendidikan agar dapat menyusun multimedia yang lebih berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suryansyah. (2007). *Hasil dan Kepuasan Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Mekanik Otomotif Dengan Menggunakan Modul Bahan Ajar Interaktif*. Skripsi: FT. UNP
- Ag. Bambang Utoyo. et al. (2005). *Pemeliharaan/Servis Engine dan Komponen-komponennya*. Modul SMK Program Keahlian Teknik Otomotif: Departemen Pendidikan Nasional
- Azhar Arsyad. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Boentarto. (2005). *Sebab-Sebab Kerusakan Mobil di Perjalanan dan Cara Cepat Mengatasinya*. Solo: CV. ANEKA Solo
- Darmansyah. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang : Sukabina Press
- Depdiknas. (2004). *Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Bagian Proyek Pengembangan Kurikulum Depdiknas
- Dimiyati, Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Djaali. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Angkasa.
- Hadeli. (2006). *Metode Penelitian Kependidikan*. Ciputat: Quantum Teaching
- Joko Sulistyos. (2010). *Enam Hari Jago SPSS 17*. Jakarta: PT. Buana Ilmu Populer
- Muchammad Abdullah Nurhidayat. (2007). *Pemeliharaan/Servis Enjin dan Komponen-Komponennya*. Bandung: Armico
- Mustaqim, Abdul Wahab. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Otong Setiawan Djuharie. (2001). *Pedoman Penulisan Skripsi, Tesis, Disertasi*. Bandung: Yrama Widya
- Riduwan. (2009). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: CV. Alfabeta
- Rudi Susilana, Cepi Riyana. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima