

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN MENERAPKAN KESELAMATAN  
DAN KESEHATAN KERJA (MKKK)  
DI SMK DHUAFA PADANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektro sebagai  
Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh:**

**RAHMAD KALIDI**

**NIM. 52973.2010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2017**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran MKKK Di SMK Dhuafa Padang**

Nama : Rahmad Kalidi  
Nim/ BP : 52973/ 2010  
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro  
Jurusan : Teknik Elektro  
Fakultas : Teknik

Padang, Januari 2017

Disetujui oleh

Pembimbing I,



Dr. Ridwan, M.Sc.Ed

NIP. 19520116 197903 1 002

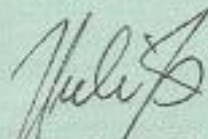
Pembimbing II,

  
Hastuti, S.T.M.T

NIP. 19760525 200801 2 018

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Elektro FT UNP



Drs. Hambali, M.Kes

NIP. 19620508 198703 1 004

## PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Jurusan Teknik Elektro  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

**Judul** : Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata  
Pelajaran MKKK Di SMK Dhuafa Padang

**Nama** : Rahmad Kalidi

**Nim/ BP** : 52973/ 2010


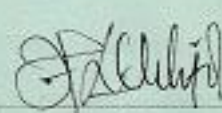
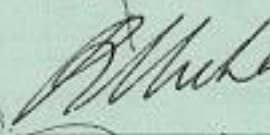

**Program Studi** : Pendidikan Teknik Elektro

**Jurusan** : Teknik Elektro

**Fakultas** : Teknik

Padang, Januari 2017

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Ridwan, M. Sc. Ed	1. 
2. Sekretaris	: Hastuti, ST, MT	2. 
3. Anggota	: Dr. Riki Mukhaiyar, MT	3. 
4. Anggota	: Asnil, S. Pd, M. Eng	4. 

## ABSTRAK

**Rahmad Kalidi : Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (MKKK) Di SMK Dhuafa Padang**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata diklat Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (MKKK) menggunakan media pembelajaran interaktif di SMK Dhuafa Padang. Media pembelajaran interaktif ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media yang belum dapat meningkatkan aktifitas siswa, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan SMK Dhuafa Padang. Oleh karena itu, perlu penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mata diklat MKKK di SMK Dhuafa Padang untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini adalah jenis penelitian *quasi eksperimen* dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Teknik Listrik SMK Dhuafa Padang yang terdaftar pada tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri dari 20 orang siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) berupa soal esai. Sebelum soal tes digunakan dilakukan uji coba untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal tersebut. Setelah dilakukan validasi soal dan reliabilitas soal didapat soal esai *pretest* sebanyak 10 item dan soal *posttest* sebanyak 10 item yang digunakan sebagai soal tes dalam penelitian. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan *Gain Score*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif sebesar 47,50 dan rata-rata nilai *posttest* setelah menggunakan media pembelajaran interaktif sebesar 75,38. Sedangkan dari perhitungan *Gain Score* terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dengan kategori sedang. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Teknik Listrik SMK Dhuafa Padang pada mata diklat Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (MKKK).

**Kata kunci : Media Interaktif, Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (MKKK), Hasil Belajar.**

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim,*

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,*

Puji dan syukur yang tak pernah putus penulis ucapkan kehadirat Allah

S.W.T yang telah memberikan Petunjuk, Nikmat dan Karunia-Nya sehingga penyusunan proposal ini dapat terselesaikan. Salawat dan salam tak lupa pula penulis hadiahkan kepada kekasih Allah S.W.T yakni Nabi Besar Muhammad SAW, Allahumma Sholi'ala Syaidina Muhammad Wa'ala Alihi Syaidina Muhammad. Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Judul proposal ini adalah "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Menerapkan Keselamatan Dan Kesehatan Kerja (MKKK) Kelas X Di SMK Dhuafa Padang.

Penulis menyadari penyusunan proposal ini masih jauh dari kata sempurna atau masih banyak kekurangan baik dari segi tata bahasa, metode penulisan maupun isinya. Hal ini tiada lain adalah karena keterbatasan kemampuan yang ada pada penulis. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan sarannya. Dalam penyusunan proposal ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak kepada penulis, maka dari itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis dalam menyelesaikan proposal ini.

2. Bapak Drs. Hambali M. Kes, selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak, Dr. Ridwan, M.Sc.Ed selaku dosen pembimbing I
4. Ibuk Hastuti ST., MT., selaku Pembimbing II
5. Bapak Dr. Riki Mukhaiyar, MT. selaku dosen pengarah I.
6. Bapak Asnil, S. Pd, M. Eng. selaku dosen pengarah II.
7. Serta teman-teman dan rekan-rekan Himpunan Mahasiswa Teknik Elektro Universitas Negeri Padang yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan bantuan dan Do'a kepada penulis dalam penyelesaian proposal ini.

Atas bantuan dan bimbingan yang telah penulis terima selama ini, penulis berdo'a semoga Allah S.W.T selalu melimpahkan Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya kepada kita semua. Amin.

Padang, Januari 2017

Penulis,

Rahmad Kalidi

Nim. 52973 2010

## DAFTAR ISI

Halaman

### HALAMAN JUDUL

### HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

### HALAMAN PENGESAHAN

### SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	10

### BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori.....	11
1. Belajar Pembelajaran.....	11
2. Hasil Belajar.....	13

3. Media Pembelajaran .....	14
4. Media Pembelajaran Interaktif .....	15
5. Pembelajaran Berbantuan Komputer (Computer Assisted Instruction).....	17
6. <i>Macromedia Director MX 2004</i> dan <i>Portable SwiSHmax</i> .....	18
7. Mata diklat Menerapkan Keselamatan Dan Kesehatan Kerja (MKKK).....	25
B. Penelitian Yang Relevan .....	26
C. Kerangka Konseptual .....	27

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	30
B. Subjek Penelitian.....	31
C. Definisi Operasional.....	31
D. Rancangan Media Pembelajaran .....	31
E. Instrumen Penelitian.....	35
F. Prosedur Penelitian.....	39
G. Teknik Analisa data.....	43

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Data Penelitian.....	47
B. Hasil Rancangan Media Pembelajaran Interaktif.....	48
C. Analisis Data .....	51
D. Pembahasan.....	53

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>61</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Mata Diklat MKKK.....	6
Tabel 2. SK/KD dan Indikator Mata Diklat MKKK.....	25
Tabel 3. Rancangan Penelitian.....	30
Tabel 4. Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> Mata Diklat MKKK.....	36
Tabel 5. Kisi-kisi Soal <i>Posttest</i> Mata Diklat MKKK.....	37
Tabel 6. Interpretasi <i>Gain Score</i> Ternormalisasi .....	39
Tabel 7. Skenario Pembelajaran.....	41
Tabel 8. Interpretasi <i>Gain Score</i> Ternormalisasi .....	46
Tabel 9. Rangkuman Nilai Tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata dan Simpangan Baku <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	47
Tabel 10. Peningkatan Hasil Belajar.....	53

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Area Kerja <i>Macromedia Director Mx 2004</i> .....	20
Gambar 2. Tools pada <i>Macromedia Director</i> .....	22
Gambar 3. Area kerja <i>SwiSHmax</i> .....	24
Gambar 4. Kerangka Konseptual .....	29
Gambar 5. Alur Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian .....	32
Gambar 6. Tampilan Halaman Awal Media Interaktif .....	41
Gambar 7. Tampilan Menu Kompetensi .....	49
Gambar 8. Tampilan Awal Menu materi .....	49
Gambar 9. Tampilan Halaman Petunjuk .....	50
Gambar 10. Tampilan Halaman Evaluasi .....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus .....	62
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	64
Lampiran 3. Soal Uji Coba <i>Pretest</i> .....	81
Lampiran 4. Rubrik Penilaian Uji Coba <i>Pretest</i> .....	82
Lampiran 5. Tabulasi Uji Coba <i>Pretest</i> .....	85
Lampiran 6. Validitas Uji Coba soal <i>Pretest</i> .....	86
Lampiran 7. Perhitungan Validasi Uji Instrumen <i>Pretest</i> .....	87
Lampiran 8. Reliabilitas uji coba instrumen <i>Pretest</i> .....	89
Lampiran 9. Perhitungan Reliabilitas Uji Instrumen <i>Pretest</i> .....	90
Lampiran 10. Soal <i>Pretest</i> .....	91
Lampiran 11. Rubrik Penilaian Uji <i>Pretest</i> .....	92
Lampiran 12. Lembar Jawaban .....	95
Lampiran 13. Nilai yang Dieroleh Siswa Pada <i>Pretest</i> .....	97
Lampiran 14. Distribusi nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	98
Lampiran 15. Perhitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i> .....	99
Lampiran 16. Soal Uji Coba <i>Posttest</i> .....	100
Lampiran 17. Rubrik Penilaian Uji Coba <i>Posttest</i> .....	102
Lampiran 18. Tabulasi Uji Coba <i>Posttest</i> .....	106
Lampiran 19. Validitas Uji Coba soal <i>Posttest</i> .....	107
Lampiran 20. Perhitungan Validasi Uji Instrumen <i>Posttest</i> .....	108
Lampiran 21. Perhitungan Reliabilitas Uji Instrumen <i>Posttest</i> .....	110
Lampiran 22. Reliabilitas uji coba instrumen <i>Posttest</i> .....	111
Lampiran 23. Soal <i>Posttest</i> .....	112
Lampiran 24. Rubrik Penilaian Uji <i>Posttest</i> .....	113
Lampiran 25. Nilai yang Dieroleh Siswa Pada <i>Posttest</i> .....	116
Lampiran 26. Perhitungan uji normalitas <i>Posttest</i> .....	117
Lampiran 27. Analisa <i>Gain Score</i> .....	118
Lampiran 28. Tabel Nilai-Nilai R <i>Product Moment</i> .....	119
Lampiran 29. Tabel <i>Lillifors</i> .....	120
Lampiran 30. Tabel Luas Di Bawah Lengkungan Kurva Normal .....	121
Lampiran 31. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif .....	123



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu usaha yang dilakukan untuk mewujudkan manusia seutuhnya adalah pendidikan. Dengan pendidikan dapat meningkat kualitas setiap individu baik secara langsung maupun tidak langsung. Pendidikan tidak lepas dari Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam rangka mensukseskan bangsa. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini akan membawa kepada perubahan besar terhadap peningkatan kualitas yang mampu berkompetensi untuk mendapatkan berbagai peluang kerja yang sangat terbatas.

Tenaga kerja yang berkualitas dan memiliki pengetahuan beserta keterampilan yang dapat dihasilkan melalui pendidikan. Salah satu institusi pendidikan itu adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang mempunyai tujuan seperti yang telah tertuang dalam Garis-Garis Besar Program Pembelajaran (GBPP) 2014 dalam Kurikulum bidang keahlian teknik sebagai bagian dari pendidikan menengah kejuruan yang bertujuan untuk:

1. Menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional.
2. Menyiapkan siswa agar mampu memilih karir, berkompeten dan mampu mengembangkan diri.
3. Menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi dunia usaha dan industri pada saat ini maupun masa mendatang.

4. Menyiapkan tamatan agar menjadi warga negara yang produktif, adaptif dan bisa menciptakan lapangan kerja.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan. Salah satu pengaruh tersebut adalah pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Teknologi tersebut dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran, modul pembelajaran, sumber belajar dan lain sebagainya. Sekarang ini, teknologi yang populer digunakan khususnya dalam pendidikan adalah komputer. Komputer memiliki potensi untuk menjadi alat pengajaran karena memiliki berbagai kelebihan diantaranya mampu menyajikan objek-objek bergerak dan memadukannya dengan suara, sehingga menjadikan komputer sebagai media yang menarik. Hampir di setiap sekolah memiliki komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem antara guru dan siswa. Komunikasi terjadi dengan baik dalam pembelajaran maka dibutuhkan sebuah media yang dapat membantu dan menunjang dalam pembelajaran tersebut, sehingga media pembelajaran memiliki peran yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa adanya media pembelajaran tersebut, komunikasi tidak akan terjadi dan proses belajar mengajar sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara efektif

dan optimal. Jadi, media pembelajaran dapat dikatakan sebagai komponen integral dari sistem pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bukan hanya dapat menyebabkan proses komunikasi antara guru dan siswa dapat terlaksana dengan baik dan lancar, tetapi dapat merangsang siswa untuk merespon dengan cepat tentang pesan yang disampaikan, sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Media pembelajaran yang populer dimanfaatkan saat ini, beberapa diantaranya media pembelajaran interaktif dan multimedia interaktif yang dapat membantu dalam menjelaskan berbagai visualisasi konsep pelajaran yang sukar dijelaskan secara konvensional, serta dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa. Media pembelajaran interaktif dapat membantu mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas, penyimpanan materi yang baik, dapat membantu dalam menjelaskan berbagai visualisasi konsep pelajaran yang sukar dijelaskan secara konvensional, dapat menghemat waktu baik persiapan pengajaran maupun dalam proses belajar mengajar dan dapat digunakan berulang-ulang. Proses pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif yang dilakukan guru dalam memberikan materi pembelajaran dapat mendukung penjelasan agar tidak terjadi miskonsepsi. Menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sangat memungkinkan ingatan siswa akan lebih lama dan memahami materi-materi yang telah diajarkan guru mata diklat.

Media pembelajaran interaktif dapat dioperasikan oleh pengguna,

sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Salah satu tujuan dari pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif adalah untuk memberikan perubahan dalam suasana belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi khususnya dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu dari sekian banyak *Software* yang ada yang dapat mendukung media pembelajaran dengan konsep interaktif tersebut adalah *Macromedia Director MX 2004 dan Portable SWiSHmax*.

Beberapa guru masih memanfaatkan media satu arah seperti papan tulis sebagai presentasi dalam pembelajaran. Kondisi seperti ini terjadi pada mata diklat Menerapkan Keselamatan Dan Kesehatan Kerja (MKKK) yang mana membuat siswa jadi kurang merespon apa yang disampaikan oleh pendidik kususnya guru mata pelajaran, yang mana membuat siswa kurang respon otomatis pembelajaran dalam hal ini siswa jadi tidak sesuai dengan tujuan dari pendidikan atau tujuan mata diklat itu sendiri. Mata diklat MKKK tidak harus menggunakan media papan tulis saja yaitu bisa juga dengan menggunakan pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Dhuafa Padang, sekolah memiliki laboratorium komputer yang dapat membantu proses belajar siswa, dan juga bisa digunakan dalam mata diklat MKKK dalam konsep pembelajaran interaktif. Namun kenyataannya, laboratorium komputer tersebut belum dimanfaatkan secara optimal, karena hanya digunakan untuk 1 mata diklat yaitu KKPI (Keterampilan Komputer dan Pengolahan

Informasi). Padahal jika dioptimalkan pemanfaatannya, laboratorium komputer tersebut dapat digunakan siswa sebagai sumber belajar dan media pembelajaran.

Sumber belajar tidak hanya dari guru, buku, internet saja. Sumber belajar harus lah bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk membantu dalam peningkatan proses belajar siswa harus mempunyai bahan ajar yang bisa digunakan. Bahan ajar haruslah tertata dengan baik dari segi bentuk bahan ajar dan umur bahan ajar itu sendiri. Bahan ajar bisa dari buku pelajaran dan juga catatan siswa itu sendiri. Dengan media interaktif bahan ajar dan materi bisa tersimpan dengan baik dari segi umur bahan ajar dan materi pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran membutuhkan sarana-prasarana yang memadai, walaupun tidak terpenuhi, maka para guru harus mampu mencari solusi sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Begitupun siswa juga bisa memanfaatkan beragam sumber belajar yang dapat dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar, baik secara langsung, sebagian, atau keseluruhan (Sudjana, 2005: 76-77). Beberapa bentuk sumber belajar itu diantaranya seperti buku-buku pelajaran, koran, perpustakaan, guru, sesama siswa, pesawat radio, televisi, dan internet. Sejalan dengan itu, kurikulum baru mempertegas bahwa proses pembelajaran harus berpusat pada peserta belajar.

Hasil Observasi tentang pembelajaran MKKK yang masih belum efektif seperti kurangnya motivasi siswa untuk belajar disebabkan

penyampaian materi pembelajaran yang monoton. Disamping itu siswa masih tidak mau bertanya pada guru meskipun mereka belum mengerti terhadap materi pembelajaran sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Proses belajar mengajar yang kurang efektif disebabkan oleh pembelajaran masih cenderung menggunakan media satu arah seperti media papan tulis. Hal ini mengakibatkan pembelajaran hanya terfokus pada guru. Kondisi seperti ini mengakibatkan siswa hanya dapat mendengarkan, menerima, dan mencatat materi yang diberikan oleh guru tanpa meninggalkan pemahaman yang baik pada siswa. Dengan demikian, perlunya penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran secara aktif, pemahaman yang baik, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Suksesnya pembelajaran bisa dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar siswa sebagian besar masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Dilihat dari hasil observasi di sekolah maka didapat dari jumlah siswa yang ada. Persentase ketuntasan belajar siswa kelas X pada mata diklat MKKK di SMK Dhuafa Padang dapat di lihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Mata Diklat MKKK SMK Dhuafa Padang, Juli - Desember 2015.

Total	<75 (belum tuntas)		≥75 (tuntas)	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
30	20	66,7%	10	33,3%

Sumber: Guru Mata Diklat X teknik listrik SMK Dhuafa Padang.

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa total siswa pada mata

diklat MKKK kelas X Teknik Listrik di SMK Dhuafa Padang sebanyak 30 orang siswa. Jumlah siswa yang belum tuntas dan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum dalam mata diklat MKKK di SMK Dhuafa Padang sebanyak 66,7% orang siswa dari 30 orang siswa. Sedangkan 33,3% orang siswa dari 30 orang siswa tuntas dan telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum. Jadi, sebagian besar siswa belum bisa memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditentukan sekolah pada mata diklat MKKK di SMK Dhuafa padang.

Beberapa hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa di SMK Dhuafa Padang, berdasarkan hasil observasi salah satunya penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat pada suatu mata diklat. Faktor lain akan mempengaruhi seperti sumber belajar yang kurang, motivasi siswa yang rendah, tidak terciptanya suasana belajar yang mendukung, jam pelajaran yang tidak optimal, pengajar yang kurang lama dalam kelas dan lain sebagainya. Berbagai penyebab tersebut membuat guru harus memikirkan cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Banyak hal yang dapat dilakukan guru, seperti menciptakan suasana belajar yang mendukung, pemilihan metode dan strategi yang tepat, pemilihan media yang tepat, dan lain sebagainya. Adapun fokus pembahasan dalam penelitian ini tentang media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Peran media pembelajaran dibutuhkan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media

pembelajaran interaktif menggunakan *software* yaitu *Macromedia Director MX 2004 dan Portable SwiSHmax* yang dapat memanfaatkan komputer sebagai alat bantu dalam persentasi media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif dirancang dengan tampilan menarik dan membuat siswa tidak bosan menggunakannya, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran ini dikemas dalam konsep interaktif yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan media dan media memberikan respon kepada siswa yang diharapkan dapat menambah pengetahuan siswa, sehingga dapat meningkatkan dan menuntaskan hasil belajar siswa. Siswa bisa belajar tidak hanya di sekolah tetapi siswa juga dapat belajar di luar sekolah, dan dapat digunakan berulang kali.

Beberapa penelitian telah dilakukan oleh Yosri (Skripsi, 2014) bahwa dengan menerapkan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Lucyana (Skripsi, 2006) hasil penelitiannya membuktikan “setelah mengadakan penelitian tentang multimedia interaktif sebagai media pembelajaran bisa mengatasi kejenuhan siswa SMK Negeri 4 Semarang pada saat menerima materi pembelajaran lilitan ulang motor, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media belajar”. Mardijono (Skripsi, 2011) “hasil penelitiannya membuktikan bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran menggunakan alat ukur multimeter berpengaruh setelah menggunakan multimedia interaktif”. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh tentang tantangan tentang penerapan media pembelajaran

interaktif pada mata diklat Menafsirkan Gambar teknik Listrik di SMK Dhuafa Padang sebagai cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurang maksimal guru didalam kelas saat penyampaian teori pada mata pelajaran MKKK.
2. Kurang meratanya penyampaian bahan ajar dan penyimpanan yang baik.
3. Masih belum maksimalnya penggunaan komputer sebagai media pembelajaran pada mata diklat MKKK.
4. Hasil belajar siswa sebagian besar belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan sekolah.
5. Guru belum maksimal menerapkan media pembelajaran interaktif pada siswa.

## **C. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya lingkup permasalahan yang ada, maka penelitian ini dibatasi pada penerapan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Teknik Listrik pada mata diklat MKKK di SMK Dhuafa Padang. Penelitian ini dilakukan pada Kompetensi Dasar (KD) Melaksanakan prosedur K3.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan hasil belajar siswa

menggunakan media pembelajaran interaktif siswa kelas X Teknik Listrik pada mata diklat MKKK di SMK Dhuafa Padang setelah menggunakan media pembelajaran interaktif?.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif siswa kelas X Teknik Listrik pada mata diklat MKKK di SMK Dhuafa Padang.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Dapat mendukung proses belajar siswa, sehingga aktivitas belajar meningkat.
2. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru mata diklat MKKK dan dapat mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran yang dihadapi.
3. Dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi sekolah sebagai media pembelajaran yang akan diterapkan di sekolah.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran pada mata diklat MKKK di SMK Dhuafa Padang. Hal ini berdasarkan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif memiliki rata-rata hasil belajar siswa dari hasil *pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif adalah 47.50. Rata-rata hasil belajar siswa dari hasil *posttest* setelah menggunakan media pembelajaran interaktif adalah 75.38. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji *gain score* didapat skor 0,52 dengan kategori rata-rata sedang. Hal tersebut membuktikan bahwa menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### B. Saran

1. Kepada siswa agar meningkatkan kesadaran diri dan keaktifan dalam proses pembelajaran serta mampu memotivasi diri sendiri agar lebih rajin belajar dan menyadari pentingnya belajar, sehingga hasil belajar khususnya pada mata diklat MKKK lebih baik.
2. Guru mata diklat khususnya mata diklat MKKK di SMK Dhuafa Padang dapat mempertimbangkan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Sekolah SMK Dhuafa Padang agar dapat memotivasi guru untuk menggunakan media pembelajaran interaktif, tujuan pembelajaran tercapai dengan baik dan hasil belajar siswa lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditiya Bhakti.
- Hake. 1999. *The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A Possible "hidden variable" in diagnostic pretest score*. Department of physics and Astronomi: Iowa State University.  
[http://ammons.ammonsscscientific.com/php/doi\\_temp.php?doi\\_value=M.S.108.2.499-504&tiff\\_name=PMS-April2009\\_0018&t=CORRELATES%20OF%20LEARNING%20IN%20INTRODUCTORY%20BIOMECHANICS](http://ammons.ammonsscscientific.com/php/doi_temp.php?doi_value=M.S.108.2.499-504&tiff_name=PMS-April2009_0018&t=CORRELATES%20OF%20LEARNING%20IN%20INTRODUCTORY%20BIOMECHANICS). Akses tanggal 09 Januari 2016.
- Lucyana, Marhendhra. 2006. "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Praktik Mesin Listrik Sub Pokok Bahasan Pelilitan Ulang Motor Induksi 1 Fasa Di SMK N 4 Semarang". *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Mardijono. 2011. "Pengaruh Penggunaan Multi Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Menggunakan Alat Ukur Multimeter siswa Kelas X Audio Video SMK Negeri 2 curup Timur". *Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Riduwan. 2006. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Renika Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung; PT. Tarsito Bandung.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.