

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL  
PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF  
DAN KONVENSIONAL PADA MATA PELAJARAN  
MENGANALISIS RANGKAIAN LISTRIK  
DI SMK N 1 PARIAMAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program  
Sarjana Pendidikan Teknik Elektro, Jurusan Teknik Elektro  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*



**MUHAMMAD AZMI**

**1101965 / 2011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2016**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL  
PEMBELAJARAN LANGSUNG BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF  
DAN KONVENSIONAL PADA MATA PELAJARAN  
MENGANALISIS RANGKAIAN LISTRIK  
DI SMK N 1 PARIAMAN

Nama : Muhammad Azmi  
NIM/BP : 1101965/2011  
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro  
Jurusan : Teknik Elektro  
Fakultas : Teknik

Padang, Agustus 2016

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Drs. H. Aswardi, M.T.  
NIP. 19590221 198501 1 014

Pembimbing II



Ali Basrah Felungan, S.T. M.T.  
NIP. 19741212 200312 1 002

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Teknik Elektro



Drs. H. Hambali, M.Kes.  
NIP. 19670508 198703 1 004

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

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

Judul : Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model  
Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Interaktif  
Dan Konvensional Pada Mata Pelajaran Menganalisis  
Rangkaian Listrik Di SMK N 1 Pariaman

Nama : Muhammad Azmi

NIM/BP : 1101965/2011




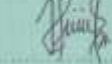
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro

Jurusan : Teknik Elektro

Fakultas : Teknik

Padang, Agustus 2016

### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. H. Aswardi, M.T	
Sekretaris	: Ali Basrah Pulungan, S.T, M.T	
Anggota	: Drs. Amirin Supriyatno, M.Pd	
Anggota	: Fivia Eliza, S.Pd, M.Pd	



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Jl. Prof Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25131  
Telp. (0751), 7055644, 445118 Fax (0751) 7055644, 7055628  
E-mail : info@ft.unp.ac.id

**SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Azmi  
Nim/Bp : 1101965/2011  
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro  
Jurusan : Teknik Elektro  
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul : **Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Interaktif Dan Konvensional Pada Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik Di SMK N 1 Pariaman**, adalah benar merupakan hasil karya saya bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum, sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Agustus 2016

Diketahui oleh,  
Ketua Jurusan Teknik Elektro,

  
**Drs. H. Hambali, M. Kes**  
NIP. 19620805 198703 1 004

Saya yang menyatakan,

  
  
**Muhammad Azmi**  
Nim/Bp. 1101965/11

## ABSTRAK

**Muhammad Azmi : Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Interaktif Dan Konvensional Pada Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik di SMK N 1 Pariaman.**

Skripsi, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik UNP.

**Pembimbing : 1. Drs. H. Aswardi, M.T  
2. Ali Basrah Pulungan, S.T, M.T**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan keinginan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga memberikan dampak yang kurang baik terhadap hasil pembelajaran tersebut. Salah satu pilihan yang bisa dicoba adalah menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik untuk merangsang minat siswa tersebut untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran yang semestinya dapat berjalan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang belajar dengan Model Pembelajaran Langsung berbantuan Media Interaktif dan Konvensional pada Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik di SMK Negeri 1 Pariaman.

Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperiment (Posttest Only Control Design)*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X TITL1 & X TITL2 SMK N 1 Pariaman. Pemilihan subjek penelitian adalah dengan melakukan uji beda nilai Ulangan harian pada KD 1, setelah diketahui bahwa kedua kelas ini memiliki kemampuan awal yang sama maka dipilihlah kelas eksperimen dan kelas kontrol secara acak. Hasil undian terpilihlah kelas X TITL1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X TITL2 sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan datanya adalah dengan mengumpulkan hasil belajar siswa yang dilihat dari hasil *posttest*, data yang diperoleh dianalisis dengan uji t untuk melihat perbedaan hasil belajar kedua kelas.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata rata nilai *posttest* siswa kelas eksperimen adalah 78.9 dan rata rata nilai *posttest* siswa kelas kontrol adalah 74.35. Perhitungan menggunakan uji t untuk menguji hipotesis yang ada, dengan keputusan akhir  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar dengan Model Pembelajaran Langsung berbantuan Media Interaktif dan Konvensional pada Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik di SMK N1 Pariaman.

Kata kunci : Model Pembelajaran Langsung, Media Interaktif, uji-t, *Quasi Experiment*.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, Sehingga Skripsi ini bisa terselamatkan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknik di Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Judul Skripsi ini adalah **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Interaktif Dan Konvensional Pada Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik Di SMK N 1 Pariaman”**.

Penyelesaian skripsi ini sebenarnya menemui banyak hambatan dan kesulitan, namun berkat bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak selama proses penyelesaian skripsi. Maka dari itu pada kesempatan ini diucapkan terima kasih kepada:

1. Uda dan Uni yang telah memberikan semangat dan do'a dalam penyelesaian Skripsi ini.
2. Bapak Drs. H. Aswardi, M.T selaku pembimbing I dan Bapak Ali Basrah Pulungan, S.T, M.T selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Ganefri, M.T., Ph.D., selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs. Syahril, ST, MSCE, Ph.D, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

5. Bapak Drs. Hambali, M.Kes selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Drs. Amirin Supriyatno, M.Pd selaku Dosen Penguji I
7. Ibuk Fivia Eliza selaku Dosen Penguji II.
8. Bapak Kepala SMK N1 Pariaman.
9. Majeis Guru dan siswa yang ikut membantu proses penelitian ini.
10. Serta teman teman FT UNP yang telah memberikan bantuan secara langsung dan tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.

Atas bantuan dan bimbingan yang telah penulis terima selama penyelesaian skripsi ini, penulis berdo'a semoga Tuhan Yang Maha Kuasa selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua.

Padang, Agustus 2016

Muhammad Azmi

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar belakang masalah .....	1
B. Identifikasi masalah .....	6
C. Batasan masalah .....	6
D. Rumusan masalah .....	7
E. Tujuan penelitian .....	7
F. Manfaat penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan teori .....	9
1. Belajar dan pembelajaran .....	9
2. Hasil belajar .....	12
3. Model Pembelajaran .....	13
4. Pelajaran MRL .....	15
5. Media sebagai alat bantu .....	16
6. Media Interaktif dengan <i>adobe flash</i> .....	20
B. Penelitian yang relevan .....	21
C. Kerangka konseptual .....	22
D. hipotesis .....	26

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis penelitian .....	27
B. Subjek penelitian .....	28
C. Prosedur penelitian .....	29
D. Instrumen penelitian .....	31
1. Validitas .....	32
2. Realibilitas .....	33
3. Indeks kesukaran soal .....	34
4. Daya beda soal .....	35
E. Teknik pengumpulan data .....	36
F. Teknik analisis data .....	37
1. Uji persyaratan analisis .....	37
a. Uji Normalitas .....	37
b. Uji Homogenitas .....	38
c. Uji hipotesis .....	38

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

A. Deskripsi data .....	40
B. Analisis Data .....	44
1. Uji Normalitas.....	44
2. Uji Homogenitas.....	44
3. Uji Hipotesis.....	46
C. Pembahasan hasil penelitian .....	47

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

A. Kesimpulan .....	50
B. Saran .....	50

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>51</b>
----------------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Persentase ketuntasan nilai siswa .....	3
Tabel 2. Rancangan penelitian .....	27
Tabel 3. Skenario pembelajaran .....	29
Tabel 4. Kisi kisi soal <i>posttest</i> .....	32
Tabel 5. Interpretasi reliabilitas .....	34
Tabel 6. Indeks kesukaran soal .....	35
Tabel 7. Interpretasi daya beda soal .....	36
Tabel 8. Rangkuman nilai rata rata, simpangan baku dan varians .....	40
Tabel 9. Distribusi frekuensi <i>posttest</i> kelas eksperimen .....	41
Tabel 10. Distribusi frekuensi <i>posttest</i> kelas kontrol.....	42
Tabel 11. Rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. ....	43
Tabel 12. Rangkuman uji normalitas .....	44
Tabel 13. Rangkuman uji homogenitas.....	45
Tabel 14. Rangkuman uji hipotesis.....	46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka berfikir .....	25
Gambar 2. Histogram distribusi frekuensi kelas eksperimen .....	41
Gambar 3. Histogram distribusi frekuensi kelas kontrol .....	42

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus Mata Pelajaran MRL SMK N1 Pariaman .....	52
Lampiran 2. RPP Kelas Eksperimen.....	55
Lampiran 3. RPP Kelas Kontrol.....	65
Lampiran 4. Nilai UH KD 1 .....	75
Lampiran 5. Uji Normalitas UH Kelas X TITL I .....	76
Lampiran 6. Uji Normalitas UH Kelas X TITL II.....	81
Lampiran 7. Uji Homogenitas UH Kelas X TITLI&TITLII.....	86
Lampiran 8. Uji T Nilai UH Kelas X TITLI & X TITL II.....	87
Lampiran 9. Soal Uji Coba MRL .....	90
Lampiran 10. Kunci Jawaban Soal Uji Coba .....	96
Lampiran 11. Tabulasi Perhitungan Soal Uji Coba .....	97
Lampiran 12. Perhitungan Validitas Soal Uji Coba .....	98
Lampiran 13. Perhitungan Reliabilitas Soal Uji Coba .....	100
Lampiran 14. Perhitungan Indeks Kesukaran Soal Uji Coba.....	102
Lampiran 15. Perhitungan Daya Pembeda Soal Uji Coba .....	104
Lampiran 16. Instrumen penelitian.....	107
Lampiran 17. Soal <i>posttest</i> .....	108
Lampiran 18. Kunci jawaban soal <i>posttest</i> .....	113
Lampiran 19. Hasil <i>posttest</i> kelas eksperimen (X TITL I) .....	114
Lampiran 20. Hasil <i>posttest</i> kelas kontrol (X TITL II).....	115
Lampiran 21. Uji normalitas <i>posttest</i> kelas eksperimen .....	116
Lampiran 22. Uji normalitas <i>posttest</i> kelas kontrol.....	121
Lampiran 23. Perhitungan uji homogenitas nilai <i>posttest</i> .....	126
Lampiran 24. Perhitungan uji hipotesis .....	127
Lampiran 25. Tabel r product moment .....	130
Lampiran 26. Tabel Z .....	131
Lampiran 27. Tabel distribusi chi square .....	133
Lampiran 28. Nilai nilai distribusi f.....	134
Lampiran 29. Nilai nilai dalam distribusi t .....	135

Lampiran 30. Rancangan media pembelajaran .....	136
Lampiran 31. Lembar validitas dan praktikalitas media pembelaran.....	141
Lampiran 32. Surat izin penelitian dari kampus.....	150
Lampiran 33. Surat rekomendasi penelitian dari KESBANGPOL .....	151
Lampiran 34. Surat tanda selesai melakukan penelitian .....	152

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 mengenai tujuan pendidikan nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja di bidang tertentu. Sudjana (2011: 31) menjelaskan bahwa” untuk mencapai interaksi belajar-mengajar perlu adanya komunikasi yang jelas antara guru, dengan siswa, sehingga terpadunya dua kegiatan yakni belajar-mengajar yang berdaya guna untuk mencapai tujuan pengajaran”. Lebih lanjut Sudjana menjelaskan” komunikasi banyak arah tidak hanya melibatkan interaksi dinamis antara guru dengan siswa, akan tetapi juga antara siswa dengan siswa lainnya, pola ini pada proses pembelajaran yang mengembangkan kegiatan siswa optimal, sehingga menimbulkan siswa belajar aktif”.

Sekolah merupakan salah satu tempat untuk memperoleh pendidikan, baik dalam hal ilmu pengetahuan, teknologi, budaya maupun seni. Sekolah juga menjadi tempat berlangsungnya interaksi antara guru dengan siswa, guru dengan guru maupun siswa dengan siswa. Tujuan dari interaksi

tersebut adalah terjadinya transformasi informasi dan ilmu dengan baik, sehingga segala macam aktifitas didalam lembaga pendidikan tersebut menjadi lebih bermakna dan bermamfaat.

Mengnalisis rangkaian listrik merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa pada program studi TITL di SMK N1 Pariaman, proses pemebelajaran ini adalah dilakukan dengan penyampaian materi yang bersifat teori kepada siswa.

Berdasarkan observasi proses pembelajaran yang dilakukan tanggal 23 maret 2014 di SMK N 1 Pariaman, ditemukan bahwa model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran langsung masih menggunakan media konvensional yakni *whiteboard*. Pada saat guru menyajikan materi pembelajaran interaksi antara guru dan siswa tidak maksimal, penyebabnya adalah kurang menariknya media yang digunakan dalam proses pembelajaran ini.

Hal ini mengindikasikan kurang sesuainya media yang digunakan oleh guru dalam konteks mata pelajaran menganalisis rangkaian listrik ini, yang mana mata pelajaran ini mengandung unsur unsur rumus fisika yang berkaitan dengan dasar-dasar kelistrikan, jadi media yang digunakan itu hendaknya memang lebih menarik sehingga materi yang disampaikan itu lebih menarik dan tidak menimbulkan kejenuhan.

Kurikulum KTSP mengisyaratkan kriteria ketuntasan ideal dalam suatu kelas itu adalah sebesar 80%, artinya jika ketuntasan belum mencapai 80% maka mata pelajaran tersebut dinyatakan bermasalah.

Berdasarkan persentase nilai siswa, masih terdapat siswa yang nilainya dibawah KKM yang telah ditetapkan sekolah yakni. Persentase tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Persentase ketuntasan nilai siswa mata pelajaran menganalisis rangkaian listrik di SMK N1 Pariaman TP. 2014 / 2015.

Nilai KKM	Ketuntasan Belajar Siswa Kelas X Ketenagalistrikan SMK Negeri 1 Pariaman			
	TITL-1	Persentase (%)	TITL-2	Persentase (%)
$\geq 75$	28	65.11	30	65.21
$< 75$	15	34.88	16	34.79
Jumlah	43	100	46	100

*Sumber* : Daftar Nilai Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik SMK Negeri 1 Pariaman.

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat dilihat bahwa persentasi ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran Menganalisa Rangkaian Listrik berdasarkan KKM yang ditetapkan oleh sekolah adalah sebanyak 58 siswa atau 65,16 % sudah mencapai KKM sedangkan sisanya 31 siswa atau 34,84% siswa belum mencapai KKM. Itu artinya masih terdapat sekitar 34,84 % siswa dengan nilai bermasalah pada mata pelajaran ini.

Adapun alternatif yang bisa digunakan diantaranya adalah dengan menggunakan media sebagai alat bantu dalam Model Pembelajaran Langsung ini, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan pembelajaran jadi lebih menarik. Model ini banyak digunakan dalam proses pembelajaran, akan tetapi model ini akan lebih baik lagi jika menggunakan media yang baik sebagai alat bantu, sehingga proses pembelajaran tidak terlalu pasif. dengan adanya media sebagai alat bantu

Pembelajaran. Model Pembelajaran Langsung ini diharapkan dapat merangsang minat, perhatian dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sebagaimana mestinya.

Daryanto (2010: 6) menjelaskan ”media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat , pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar”. Media belajar merupakan alat bantu dalam proses belajar-mengajar, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa sehingga dapat memperjelas dan mempermudah suatu konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan daya serap siswa terhadap pelajaran yang bersangkutan.

Diantara media belajar yang banyak digunakan adalah media yang menggabungkan konsep audio, visual serta gerakan (*motion*).. Adapun perkembangan media ini merupakan perkembangan dari media lama yang biasa ditampilkan dalam tampilan berupa gambar visual saja, atau audio saja. Perbedaannya adalah media ini menggunakan komputer sebagai alat bantu utamanya.

Berbagai program aplikasi sudah dirancang dan tersedia dan banyak pula diantaranya yang sudah populer digunakan, jika dahulu orang masih menggunakan tansparansi dengan bantuan OHP, sekarang ini orang

sudah menggunakan *power point* dengan bantuan alat utama komputer dan juga infocus sebagai proyekturnya. *Power point* ini memadukan unsur audio, visual dan juga *motion* seperti yang dijelaskan pada bagian awal tadi. Ada lagi aplikasi *macromedia flash* dengan tampilan dan fitur fitur yang sedikit lebih berbeda dengan *power point*, aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran, media ini juga memadukan unsur audio, visual dan juga gerak.

Dengan perkembangan berbagai program aplikasi diatas maka memungkinkan juga dilakukan proses pembelajaran interaktif berbantu program aplikasi tersebut, pembelajaran interaktif itu sendiri merupakan pembelajaran yang tujuannya adalah untuk merangsang, pikiran, perasaan dan hati serta kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Dalam tampilannya pembelajaran berbasis media interaktif ini dapat ditampilkan dalam bentuk, teks, gambar, grafik, animasi, audio maupun video.

Jadi berdasarkan penjelasan dan uraian diatas maka diharapkan dengan dilakukannya proses pembelajaran interaktif dengan *adobe flash* ini dapat meningkatkan minat dan kemauan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga tujuan akhir dari proses pembelajaran dapat dicapai dengan semestinya. Jadi dengan dasar inilah maka dilakukan penelitian dengan tujuan melihat perbedaan hasil belajar siswa yang belajar dengan model pembelajaran langsung berbantuan media interaktif dan konvensional pada mata pelajaran MRL di SMK N 1 Pariaman.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan yang terdapat dalam latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yakni:

1. Dalam proses Pembelajaran Langsung interaksi antara guru dan murid belum maksimal, jika dilihat secara umum proses pembelajaran hanya berlangsung satu arah.
2. Guru Belum menggunakan media yang interaktif pada mata pelajaran menganalisis Rangkaian Listrik ini, akibatnya siswa kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran.
3. Ketuntasan klasikal pada mata pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik ini masih dibawah 80%. Hal itu dapat dilihat dari persentase nilai siswa yang berpatokan KKM yang telah ditetapkan sekolah.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian di batasi pada nilai siswa, pada kompetensi dasar menganalisis rangkaian listrik arus searah dengan Model Pembelajaran Langsung berbantuan Media Interaktif *Adobe flash* pada mata pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik di kelas X TITL SMK N1 Pariaman.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang ada pada batasan masalah yang telah di tetapkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan Model Pembelajaran Langsung berbantuan Media Interaktif dan Konvensional pada mata pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik di SMK N 1 Pariaman ?

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Interaktif dan Konvensional pada Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik di SMK N 1 Pariaman

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

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi siswa untuk menumbuh kembangkan minat belajar pada mata pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik ini.
- 2) Bagi guru adalah motivasi untuk memahami berbagai metode pembelajaran yang dapat dipadukan dengan media pembelajaran yang tepat pada suatu mata pelajaran tertentu sehingga pembelajaran yang tercipta tidak kaku.

- 3) mata pelajaran MRL untuk meningkatkan persentase peningkatan hasil belajarsiswa sehingga tercapai nilai ketuntasan yang ditetapkan SNP.
- 4) Bagi Peneliti Lain, untuk dapat mengembangkan dan mengkolaborasikan model pembelajaran ini dengan model pembelajaran lain yang memiliki kriteria yang tidak bertentangan dengan model pembelajaran ini guna mengembangkan model pembelajaran dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan disekolah.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data penelitian yang telah selesai dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan Model Pembelajaran Langsung berbantuan Media Interaktif dan Konvensional pada mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik di SMKN 1 Pariaman yang dibuktikan pada uji hipotesis dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (**2.97 > 1,98**) menggunakan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hasil belajar siswa kelas eksperimen menggunakan Metode Pembelajaran Langsung berbantuan Media Interaktif lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa kelas kontrol menggunakan media Konvensional pada Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik di SMKN1 Pariaman. Rata - rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yaitu **78.9** dengan standar deviasi **6.52**, sedangkan untuk rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol yaitu **74.35** dengan standar deviasi **6.25**.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka Guru mata pelajaran disarankan agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif lagi sehingga mampu meningkatkan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Penelitian metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_ 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bawono, Endi. 2012. penerapan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash pada pembelajaran teori dasar mesin bubut di SMK N 2 Pengasih. Skripsi: Universitas Negeri Semarang.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hidayat, Togik. 2012. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* Melalui Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Mesin CNC TU 2A Siswa Kelas XI TPM 3 Di Smk N 3 Bayolangu. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kustandi, Cecep. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan digital*. Jakarta: Graha Indonesia.
- Lucyana, Rina. 2013. peningkatan hasil belajar siswa dengan multimedia interaktif *macromedia flash* pada mata pelajaran menganalisis rangkaian listrik di SMK N1 Padang. Skripsi: Universitas Negeri Padang.
- Riduwan. 2006. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2012. *Model-model pembelajaran- Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. 2012. *Model-model pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman, Kurniawan, Deni & Riyana, Cepi 2011. *Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana 2010. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Falah.
- Sudjana, Nana. 2011. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.