

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN
SOFTWARE MACROMEDIA FLASH PADA MATA PELAJARAN
MENERAPKAN DASAR DASAR TEKNIK
DIGITAL KELAS X SMK N 2 SOLOK**

SKRIPSI

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



**OLEH :
RISKA MULYA
2011/1102025**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran Menerapkan Dasar Dasar Teknik Digital Kelas x SMK Negeri 2 Solok.

Nama : Riska Mulya

BP/Nim : 2011/1102025

Jurusan : Teknik Elektro

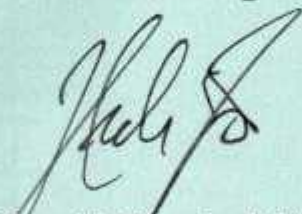
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro

Fakultas : Teknik


Padang, Februari 2016

Disetujui oleh:

Pembimbing I,


Drs. H. Hambali, M.Kes
NIP. 19620508 198703 1 004

Pembimbing II,


Asnil, S.Pd, M. Eng
NIP. 19811007 200604 1 001

Mengetahui
Ketua Jurusan Teknik Elektro FT UNP


Drs. H. Hambali, M.Kes
NIP. 19620508 198703 1 004

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI


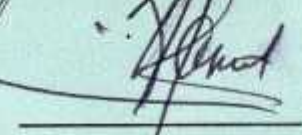
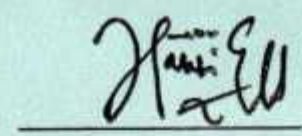


Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Judul :Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Menggunakan *Software Macromedia Flash* Pada
Mata Pelajaran Menerapkan Dasar Dasar Teknik
Digital Kelas x SMK Negeri 2 Solok.

Nama :Riska Mulya
BP/Nim :2011/1102025
Jurusan :Teknik Elektro
Program Studi :Pendidikan Teknik Elektro
Fakultas :Teknik

Padang, Februari 2016

Tim Penguji :

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. H. Hambali, M.Kes	
Sekretaris	: Asnil, S.Pd, M.Eng	
Anggota	: Dr. Hansi Effendi, ST, M.Kom	
Anggota	: Habibullah, S.Pd, M.T	
Anggota	: Elfizon, S. Pd, M. Pd. T	



**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN DIKTI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO**

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25131
Telp. (0751), 7055644, 445118 Fax (0751) 7055644, 7055628

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Riska Mulya**
NIM/TM : 1102025/2011
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro
Jurusan : Teknik Elektro
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul :
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software
Macromedia Flash pada Mata Pelajaran Menerapkan Dasar Dasar Teknik Digital
Kelas X SMK N 2 Solok, 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.

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

Padang, Februari 2015

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Teknik Elektro
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Saya yang menyatakan

Drs. Hambali, M. Kes
NIP. 19620508 198703 1 004



Riska Mulya
NIM. 1102025/2011

ABSTRAK

Riska Mulya : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran Menerapkan Dasar Dasar Teknik Digital Kelas X SMKN 2 Solok.

Pembimbing : 1. Drs.H.Hambali.M.Kes
: 2. Asnil, S.Pd,M.Eng

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses penyampaian pesan atau interaksi dalam hal materi Menerapkan Dasar Dasar Teknik Digital (MDDTD) tidak tersampaikan dengan baik. Hal ini diakibatkan oleh materi pembelajaran Menerapkan Dasar Dasar Teknik Digital (MDDTD) mempunyai keabstrakan tinggi dalam bentuk verbal (ceramah / presentasi), menyebabkan materi MDDTD menjadi sulit untuk di pahami dan dimengerti oleh siswa. Hal ini menyebabkan penurunan hasil belajar siswa. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang menyajikan materi yang abstrak menjadi konkrit. Tujuan penelitian ini adalah menghasil kan media pembelajaran interaktif menggunakan *software macromedia flash* yang valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran Menerapkan Dasar Dasar Teknik Digital (MDDTD).

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*) dan penyebaran (*Dessimanate*). Subjek penelitian ini adalah Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software Macromedia Flash* MDDTD yang dikembangkan terbatas pada kompetensi dasar menjelaskan prinsip register. Responden untuk uji coba praktikalitas dan efektifitas adalah siswa kelas X TAV 1 dan guru mata pelajaran MDDTD. Pengumpulan data pada menelitian ini menggunakan lembar validasi yang diberikan kepada dua orang dosen dan guru MDDTD sebagai validator. Data praktikalitas menggunakan angket praktikalitas yang disebarkan kepada guru MDDTD dan siswa kelas X TAV 1. Data efektifitas diperoleh dari hasil posttest siswa kelas x TAV 1.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari data validitas dari tim validator yaitu validator 1 sebesar 90.84%, validator 2 sebesar 75 % dan validator 3 sebesar 92.5% dengan kategori secara keseluruhan valid. Hasil uji praktikalitas guru diperoleh sebesar 87,5% dan siswa 92,21%. Hasil uji efektifitas sebesar 90,62%. Dengan demikian penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan *software macromedia flash* yang valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software Macromedia Flash*, Menerapkan Dasar Dasar Teknik Digital

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur yang tak pernah putus penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan karunia-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknik di Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Judul skripsi ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software Macromedia Flash* Pada Mata Pelajaran Menerapkan Dasar Dasar Teknik Digital Kelas X TAV SMKN 2 Solok”.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi 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 saran-sarannya. Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak kepada penulis, maka dari itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat

1. Bapak Drs.Syhril,ST,M.SCE.,Ph.D, sebagai Dekan FT-UNP
2. Bapak Drs. Hambali,M.Kes, selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Padang dan selaku Dosen Pembimbing I.
3. Bapak Asnil.S.Pd,M.Eng selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan masukan dalam pembuatan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Hansi Efendi, ST.M.Kom, sebagai Dosen Pengarah 1

5. Bapak Habibullah,S,Pd,M.T, sebagai Dosen Pengarah II
6. Bapak Elfizon, S.Pd, M.Pd.T, sebagai Dosen Pengarah III
7. Majelis guru, staf Tata Usaha serta siswa SMK Negeri 2 Solok yang membantu penelitian ini.
8. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan moril maupun materil.
9. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Teknik Elektro FT-UNP, khususnya mahasiswa 2011, 2012 dan 2013.
10. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Atas bantuan dan bimbingan yang telah penulis terima selama ini, penulis hanya bisa berdo'a semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu melimpahkan berkat dan karunia-Nya kepada kita semua. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Atas bantuan dan bimbingan yang telah penulis terima selama ini penulis ucapkan terima kasih.

Padang, Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
B. Penelitian yang Relevan	21
C. Kerangka Konseptual	22
D. Pertanyaan Penelitian	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Subyek Penelitian.....	25
C. Rancangan Pengembangan	25
D. Jenis Data	31
E. Instrumen Penelitian.....	31
F. Teknik Analisa Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan.....	57

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
DAFTAR LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel 1. Nilai Siswa pada Mata Pelajaran Menerapkan Dasar-dasar Teknik Digital dari Rata Rata Ulangan Harian Semester I Kelas X TAV SMK Negeri 2 Solok Tahun Ajaran 2014/2015.	4
2. Tabel 2. Kisi kisi Lembar Validasi	31
3. Tabel 3. Kisi kisi Angket Respon Guru	32
4. Tabel 4. Kisi kisi Angket Respon Siswa	32
5. Tabel 5. Kisi kisi Tes MDDTD	34
6. Tabel 6. Kategori Reliabilitas Instrumen.	35
7. Tabel 7. Klasifikasi Indeks Kesukaran	36
8. Tabel 8. Klasifikasi Daya Beda Soal	37
9. Tabel 9. Kategori Kevalidan Media Interaktif	38
10. Tabel 10. Kategori Kepraktisan Media Interaktif	39
11. Tabel 11. Hasil Validasi oleh Tim Validator	54
12. Tabel 12 Distribusi Frekuensi Uji Efektifitas	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar 1. Tampilan Media <i>Macromedia Flash</i>	13
2. Gambar 2. Area Kerja <i>Macromedia Flash</i>	15
3. Gambar 3. Menu dan Submenu <i>Macromedia Flash</i>	16
4. Gambar 4. <i>Tool Box</i>	16
5. Gambar 5. <i>Layer</i> dan <i>Frame</i> pada <i>Timeline</i>	17
6. Gambar 6. Kerangka Konseptual Pembelajaran Interaktif	24
7. Gambar 7. Flowchart Prosedur Pengembangan Meduia Interaktif	30
8. Gambar 8. Flowchart Sketsa Media Pembelajaran Interaktif	44
9. Gambar 9. Rancangan Halaman Petunjuk	46
10. Gambar 10. Rancangan Halaman Beranda	47
11. Gambar 11. Rancangan Halaman SK dan KD	48
12. Gambar 12. Rancangan Halaman Sub Menu Materi	49
13. Gambar 13. Rancangan Halaman Materi	50
14. Gambar 14. Rancangan Halaman Sub Menu Simulasi	50
15. Gambar 15. Rancangan Halaman Simulasi	51
16. Gambar 16. Rancangan Halaman Latihan	52
17. Gambar 17. Rancangan Halaman Evaluasi	52
18. Gambar 18. Rancangan Halaman Referensi	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1. Lampiran 1. Lembar Validasi Media	64
2. Lampiran 2. Angket Praktikalitas Guru	67
3. Lampiran 3. Angket Praktikalitas Siswa.....	70
4. Lampiran 4. Angket Penyebaran Media.....	73
5. Lampiran 5. Lembar Validasi Media oleh Validator 1	76
6. Lampiran 6. Lembar Validasi Media oleh Validator 2	79
7. Lampiran 7. Lembar Validasi Media oleh Validator 3	82
8. Lampiran 8. Angket Praktikalitas Guru	85
9. Lampiran 9. Angket Praktikalitas Siswa.....	88
10. Lampiran 10. Angket Penyebaran Media.....	91
11. Lampiran 11. Analisis Hasil Validasi	94
12. Lampiran 12. Analisis Anket Praktikalitas oleh Guru	95
13. Lampiran 13. Analisis Anket Praktikalitas oleh Siswa.....	96
14. Lampiran 14. Analisis Hasil Penyebaran Media.....	97
15. Lampiran 15. Hasil Posttest Siswa.....	98
16. Lampiran 16. Silabus	99
17. Lampiran 17. RPP	103
18. Lampiran 18. Soal Uji Coba <i>Posttest</i>	109
19. Lampiran 19. Kunci Jawaban Uji Coba <i>Posttest</i>	113
20. Lampiran 20. Soal <i>Posttest</i>	114
21. Lampiran 21. Kunci Jawaban <i>Posttest</i>	117
22. Lampiran 22. Tabulasi Hasil Uji Coba Instrument	118
23. Lampiran 23. Tabulasi Tingkat Kesukaran Soal.....	119
24. Lampiran 24. Tabulasi Daya Beda Soal.....	120
25. Lampiran 25. Perhitungan Validitas Instrumen	121
26. Lampiran 26. Perhitungan Reliabilitas	124
27. Lampiran 27. Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal	126

28. Lampiran 28. Perhitungan Daya Beda Soal	129
29. Lampiran 29. Tabel r.....	133
30. Lampiran 30. Gambar Hasil Produk	134
31. Lampiran 31. Dokumentasi Penelitian	142
32. Lampiran 32. Surat izin Observasi Dari Fakultas	147
33. Lampiran 33. Surat izin Observasi Dari Kantor Perizinan	148
34. Lampiran 34. Surat izin Observasi Dari Dinas Pendidikan	149
35. Lampiran 35. Surat izin Penelitian Dari Fakultas	150
36. Lampiran 36. Surat izin Penelian Dari Kantor Perizinan.....	151
37. Lampiran 37. Surat izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan	152

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada saat ini memiliki peranan sangat penting dalam kehidupan, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Sejalan perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat, menuntut lembaga pendidikan untuk lebih dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan.

Mutu pendidikan dapat terwujud jika proses pembelajaran diselenggarakan secara efektif, artinya proses belajar mengajar (PBM) dapat berjalan secara lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kriteria PBM yang efektif adalah PBM mampu mengembangkan konsep generalisasi serta bahan abstrak menjadi hal yang jelas dan nyata, PBM mampu melayani perkembangan belajar peserta didik yang berbeda-beda, dan PBM melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran sehingga PBM mampu mencapai tujuan sesuai program yang telah diterapkan.

PBM merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku

baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial

Banyak faktor yang mempengaruhi proses PBM, baik dari peserta didik itu sendiri maupun dari faktor-faktor lain seperti pengajar (guru), fasilitas, serta media pendidikan. Guru sebagai faktor utama dalam mencapai keberhasilan pembelajaran dituntut kemampuannya untuk dapat menguasai kurikulum, materi pelajaran, metode, evaluasi serta mempunyai komitmen terhadap tugas yang diembannya sehingga dapat mempunyai pola tindak, pola pandang, dan pola pikir bagi anak didik. Siswa yang aktif dan kreatif didukung fasilitas serta guru yang menguasai materi dan strategi penyampaian secara efektif akan semakin menambah kualitas PBM.

Media interaktif merupakan media yang menggabungkan beberapa komponen media seperti gambar, foto, teks, audio, video, dan animasi yang dikemas menarik dengan dilengkapi fitur interaktif agar pengguna dan media dapat saling berinteraksi. Selain menarik, media interaktif didesain dengan kemudahan-kemudahan dalam penggunaannya, baik bagi siswa maupun bagi guru. Penggunaan media interaktif sebagai media pembelajaran diharapkan mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sehingga motivasi dan minat belajar siswa dapat meningkat. Namun demikian, kurang tersedianya media interaktif yang dibutuhkan siswa sebagai alternatif yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi salah satu masalah yang mendasar.

Pemanfaatan media pembelajaran menggunakan perangkat komputer sudah sangat umum digunakan oleh guru, namun media pembelajaran yang dimaksud masih sebatas perangkat yang membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Media yang tepat akan membantu siswa dalam memahami materi yang sulit. Namun dalam perkembangannya saat ini, sebagian guru belum mampu menyajikan media *power point* yang menarik dalam menunjang proses pembelajaran. Oleh sebab itu, siswa cenderung tidak memperhatikan guru di depan kelas. Siswa merasa, ada atau tidak adanya media *PowerPoint* yang digunakan guru dalam penyampaian materi pelajaran akan sama hasilnya. Hal ini akan mengakibatkan menurunnya motivasi belajar siswa karena materi yang disampaikan tidak memicu ketertarikan siswa untuk tertantang dalam memecahkan masalah.

Dari hasil observasi yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Solok, didapat bahwa pembelajaran MDDTD cenderung susah dipahami oleh beberapa siswa. Selain materinya yang cukup sulit, terkadang penyampaian materi oleh guru terkesan membosankan dan tidak menarik perhatian siswa. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media presentasi seperti *PowerPoint*. Padahal pembelajaran ini menitik beratkan pada pemahaman konsep yang cenderung bersifat abstrak, sulit dibayangkan tanpa adanya visualisasi yang nyata, sehingga siswa sulit memahami konsep-konsep tersebut dengan baik. Oleh karena itu, siswa dituntut tidak hanya menghafal teori

dari buku sumber, menghafal rumus yang begitu banyak, dan mengerjakan contoh soal, tetapi siswa juga harus memahami proses-proses elektrik yang terjadi secara visual maupun audio.

Kedua unsur media tersebut akan mampu memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran dibandingkan dengan hanya mendengarkan penyampaian materi dari guru yang menggunakan media papan tulis atau media *PowerPoint*. Hal ini mengakibatkan siswa kurang memahami materi pelajaran sehingga dampak yang ditimbulkan adalah sebagian besar siswa masih berada dibawah KKM yang ditetapkan sekolah, seperti yang terlihat pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Nilai Siswa pada Mata Pelajaran Menerapkan Dasar Dasar Teknik Digital dari Rata Rata Ulangan Harian Semester I Kelas X TAV SMK Negeri 2 Solok Tahun Ajaran 2014/2015.

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Ketuntasan	
				Tidak Tuntas	Tuntas
1	X TAV1	31	75	20	11
2	X TAV2	32	75	23	10
Total		63		43	21
Persentase ketuntasan belajar				68,25%	33,34%

Sumber : Guru Mata Pelajaran MDDTD SMK Negeri 2 Solok

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa siswa yang mencapai hasil belajar lebih dari KKM yang ditetapkan adalah 75, hanya 33,34% atau 21 orang, sementara yang belum mencapai KKM atau hasil belajarnya kurang maksimal yaitu 68,25% atau 43 orang. Hal ini masih jauh dari yang diharapkan sekolah, khususnya bagi guru mata pelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Teknik Digital. Penulis menduga rendahnya pencapaian kompetensi mata pelajaran Menerapkan Dasar-dasar Teknik Digital

disebabkan oleh pemilihan media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan media *Power Point* dan juga dengan metode ceramah yang belum maksimal. Hal ini membuat siswa kurang menangkap materi pelajaran yang di berikan dan membuat siswa jenuh dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran diperlukan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi pokok pembelajaran serta sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

Menyikapi kondisi diatas, maka diperlukan sebuah perangkat media interaktif yang dirancang untuk mampu memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat susah dipahami yang menyulitkan siswa dalam materi pada pembelajaran MDDTD. Media interaktif tersebut dibangun dengan menggunakan *Software Macromedia Flash* sebagai *software* utama yang dapat memadukan antara unsur *audio* dan unsur *visual*. Melalui perangkat media interaktif ini, siswa diharapkan mampu melaksanakan pembelajaran dengan melatih dan mengembangkan kemampuannya untuk menyelesaikan masalah dan merangsang keinginan untuk berpikir, menganalisis, mengidentifikasi, dan menginterpretasi secara pribadi. Siswa dapat mengembangkan pemikirannya sehingga memperoleh pengetahuan dan dorongan untuk menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan standar KKM yang ditetapkan. Bertolak dari uraian di atas, perlu adanya

pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada pembelajaran MDDTD di SMK Negeri 2 Solok.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dipaparkan identifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media *Power Point* dan metode pembelajaran metode ceramah dirasa kurang menarik dan membosankan oleh siswa sehingga dampak yang akan terlihat adalah menurunnya motivasi dan minat belajar siswa.
2. Media presentasi menggunakan *Power Point* belum dilengkapi dengan evaluasi soal dan penilaian untuk mengetahui kemampuan siswa.
3. Mata pelajaran MDDTD adalah salah satu pembelajaran yang mempunyai konsep materi yang abstrak, sehingga siswa skurang cepat memahami konsep-konsep tersebut dengan baik.
4. Belum tersedianya media yang menarik dan mudah digunakan guru maupun siswa sebagai alternatif yang dapat membantu proses pembelajaran.
5. Masih rendahnya hasil belajar siswa yang mencapai KKM pada mata pelajaran MDDTD.
6. Sumber belajar cetak yang selama ini dipakai masih sulit dipahami oleh siswa dan belum bersifat interaktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi penelitian ini pada pengembangan perangkat media interaktif menggunakan *Software Macromedia Flash* pada Mata Pelajaran Menerapkan Dasar Dasar Teknik Digital MDDTD. Penelitian ini dilakukan pada Kompetensi Dasar (KD) Menjelaskan Prinsip Register.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif yang valid, praktis dan efektif pada mata pelajaran Menerapkan Dasar Dasar Teknik Digital Kelas x TAV SMKN 2 Solok menggunakan *Macromedia Flash* ?

E. Tujuan Penelitian.

Tujuan diadakan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif yang valid, praktis dan efektif pada mata pelajaran Menerapkan Dasar Dasar Teknik Digital Kelas x TAV SMK Negeri 2 Solok.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran interaktif *Macromedia Flash* pada siswa dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih

bervariasi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada mata pelajaran menerapkan dasar-dasar teknik digital.

2. Bagi Guru

Menambah masukan tentang alternatif media pembelajaran sehingga dapat memberikan sumbangan nyata bagi peningkatan profesional guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan bagi peneliti dalam hal perancangan dan pembuatan media interaktif dalam proses pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah diuraikan pada Bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif menggunakan *software macromedia flash* pada mata pelajaran Menerapkan Dasar Dasar Teknik Digital yang valid, praktis dan efektif untuk mata pelajaran Menerapkan Dasar Dasar Teknik Digital (MDDTD) kelas X TAV SMK N 2 Solok. Hasil validasi media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Macromedia Flash* dari tiga validator yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Macromedia Flash* yang telah dikembangkan adalah 86,45% berkategori valid dengan rincian, validator 1 sebesar 90,84%, validator 2 sebesar 75 dan validator 3 sebesar 92,5%.

Hasil uji praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Software Macromedia Flash* diperoleh media pembelajaran interaktif yang praktis digunakan dalam pembelajaran, dengan tingkat kepraktisan secara keseluruhan sebesar 89,85% yaitu dari siswa sebesar 92,21% (sangat praktis) dan dari guru sebesar 87,5% (praktis). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif diperoleh dari tingkat ketuntasan klasikal siswa yaitu 93,75 % sehingga media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sudah efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dapat diberikan pedoman untuk penelitian dan pengembangan berikutnya, adapun beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru harus memaksimalkan sarana dan prasarana yang ada ada dalam lingkungan sekolah untuk proses belajar mengajar seperti memanfaatkan media pembelajaran interaktif dan media lainnya
2. Sekolah perlu untuk memberi kesempatan kepada guru melakukan latihan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *software macromedia flash* agar penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi media primer yang digunakan disekolah.
3. Perlu adanya penelitian dan pengembangan lebih lanjut tentang media pembelajaran interaktif tidak hanya terbatas pada satu kompetensi dasar saja melainkan seluruh kompetensi dasar dalam satu mata pelajaran serta mengikuti perkembangan teknologi.