

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF *MACROMEDIA FLASH* DAN MEDIA *POWER
POINT* PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA
DI SMK NEGERI 2 SUNGAI PENUH**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Teknik Elektro
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*



Oleh:

**GUSTI ANANDA
1106727/2011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Studi Perbandingan Hasil Belajar Siswa
Menggunakan Multimedia Interaktif *Macromedia
Flash* dan Media *Power Point* pada Mata Pelajaran
Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 2
Sungai Penuh

Nama : Gusti Ananda

BP/Nim : 2011 / 1106727

Jurusan : Teknik Elektro

Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro

Fakultas : Teknik

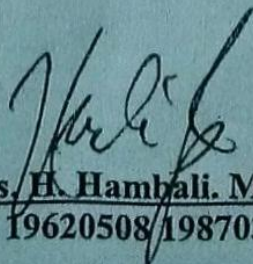
Padang, Februari 2019

Disetujui oleh:
Pembimbing



Dr. H. Usmeldi, M.Pd
NIP. 19600910 198511 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 : Studi Perbandingan Hasil Belajar Siswa
Menggunakan Multimedia Interaktif *Macromedia*
Flash dan Media *Power Point* pada Mata Pelajaran
Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 2
Sungai Penuh

Nama : Gusti Ananda

BP/Nim : 2011 / 1106727

Jurusan : Teknik Elektro

Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro

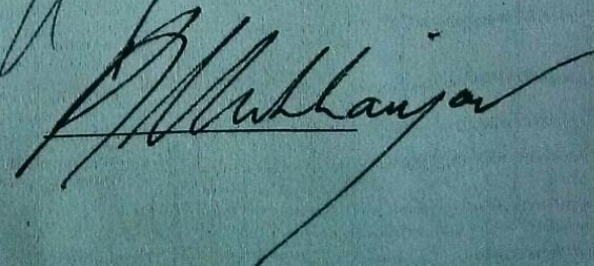
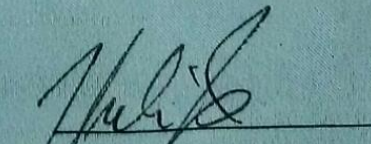
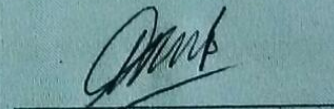
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2019

Tim Penguji :

	Nama
Ketua	: Dr. H. Usmeldi, M.Pd
Sekretaris	: Drs. H. Hambali, M.Kes
Anggota	: Dr. Riki Mukhaiyar, S.T, M.T

Tanda Tangan





DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25171
Telp. (0751), 7055644, 445118 Fax (0751) 7055644, 7055628
E-mail : info@ft.unp.ac.id



Certified Management System
DIN EN ISO 9001:2000
Cert.No. 01.100 086042

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

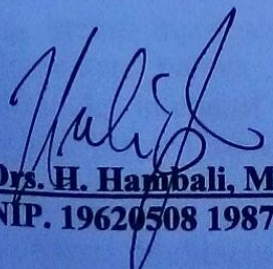
Nama : Gusti Ananda
NIM/BP : 1106727 / 2011
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro
Jurusan : Teknik Elektro
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul: **Studi Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Multimedia Interaktif Macromedia Flash dan Media Power Point pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 2 Sungai Penuh**, adalah benar 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 pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

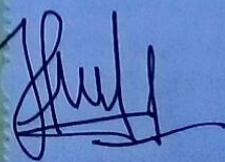
Padang, Februari 2019

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Teknik Elektro


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

Saya yang menyatakan,




Gusti Ananda
NIM. 1106727

ABSTRAK

Gusti Ananda : Studi Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Multimedia Interaktif *Macromedia Flash* dan Media *Power Point* Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK N 2 Sungai Penuh.

Pembimbing : Dr. H. Usmeldi, M. Pd

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil belajar siswa kelas X TITL SMK N 2 Sungai Penuh pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika yang masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh faktor kurang tepatnya penggunaan media dan proses pembelajaran yang monoton membuat kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa masih rendah. Maka dari itu, perlu media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa untuk memahami materi dengan baik agar hasil belajar siswa meningkat. Media Interaktif *Macromedia Flash* dapat diterapkan agar pembelajaran tidak monoton dan siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran karena siswa bisa berinteraksi dengan guru dan juga siswa bisa berinteraksi dengan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan perbedaan hasil belajar siswa menggunakan multimedia interaktif *Macromedia Flash* dan media *Power Point* dalam pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X TITL di SMK N 2 Sungai Penuh.

Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen, dengan subjek penelitian kelas X TITL SMK N 2 Sungai Penuh yang terdaftar pada tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri dari dua kelas yaitu X TITL 1 dan X TITL 2. Dari kedua kelas ini dipilih secara acak, kelas X TITL 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X TITL 2 sebagai kelas kontrol. Setelah menentukan kelas, kedua kelas tersebut diberi perlakuan yang berbeda, kelas X TITL 1 proses pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* dan kelas X TITL 2 menggunakan media *Power Point*. Untuk melihat kemampuan awal siswa dilakukan analisis ulangan harian siswa (UH) pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar (*posttest*) berupa soal objektif 30 item. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji perbedaan dua rata-rata (*t-test*).

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan Media Interaktif *Macromedia Flash* yaitu 80,2 dan rata-rata kelas kontrol yang menggunakan Media *Power Point* 73,3. Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh $t_{\text{hitung}} = 3,2$ dan $t_{\text{tabel}} 2,000$. Hal ini terlihat bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, berarti hipotesis yang diajukan (H_a) diterima H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan multimedia interaktif *Macromedia Flash* dan media *Power Point* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X TITL di SMKN 2 Sungai Penuh.

Kata Kunci: Multimedia interaktif *Macromedia Flash* dan Hasil Belajar Siswa

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur tak henti-hentinya penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan segala inspirasi, nikmat, dan karunia-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar. Penulisan skripsi ini bertujuan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknik Elektro di Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Skripsi ini berjudul **“Studi Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Multimedia Interaktif *Macromedia Flash* Dan Media *Power Point* Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Di SMK Negeri 2 Sungai Penuh”**

Proses dalam penyusunan skripsi ini penulis sadari tidaklah begitu bagus, masih banyak kekurangan, dan masih jauh dari kata sempurna, baik itu dari segi penulisan maupun dari kualitas isinya. Ini disebabkan karena keterbatasan pengalaman dan kemampuan yang penulis miliki, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari siapa saja yang sempat membaca skripsi ini. Penyusunan skripsi ini juga tidak akan selesai tanpa adanya dukungan yang sangat berarti dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. H. Hambali, M.Kes selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro dan selaku penguji I.

3. Bapak Dr. H. Usmeldi, M.Pd selaku dosen pembimbing yang juga telah banyak memberikan bimbingan dan arahan serta masukan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak Dr. Riki Mukhaiyar, S.T, M.T selaku Dosen Penguji II.
5. Bapak-bapak dan Ibu-ibu serta karyawan/i Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kritikan dan saran untuk penyelesaian skripsi ini.
6. Kepala Sekolah beserta staf pengajar dan siswa X TITL SMK Negeri 2 Sungai Penuh.
7. Rekan - rekan mahasiswa/i Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Padang.
8. Kedua orang tua tercinta beserta semua pihak yang selalu mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini..

Atas bimbingan, arahan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis selama ini, penulis mendo'akan semoga Allah Swt selalu melimpahkan rahmat dan karunianya kepada kita semua. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan para pembaca pada umumnya. Amin.

Padang, Februari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	8
2. Media Pembelajaran.....	11
3. Media Interaktif <i>Macromedia Flash</i>	19
4. Media <i>Power Point</i>	20
5. Hasil Belajar.....	22
6. Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika	26
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Konseptual	28
D. Hipotesis.....	30

BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Subjek Penelitian.....	32
C. Variabel Penelitian	32
D. Prosedur Penelitian.....	32
E. Instrumen Penelitian.....	35
F. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Deskripsi Teori.....	43
B. Analisis Data	46
1. Uji Normalitas	46
2. Uji Homogenitas	47
3. Uji Hipotesis	48
C. Pembahasan.....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran.....	51
DAFTAR RUJUKAN	53
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar	
Listrik dan Elektronika di Kelas X TITL SMK Negeri 2 Sungai Penuh	4
2. Kompetensi Dasar dan Materi Pokok	26
3. Rancangan Penelitian	31
4. Skenario Pembelajaran.....	33
5. Kisi-kisi Soal <i>Posttest</i> Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika.....	35
6. Klasifikasi Indeks Reliabilitas.....	37
7. Klasifikasi Tingkat kesukaran Soal.....	38
8. Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal.....	39
9. Rangkuman Nilai Tertinggi, Nilai Terendah, Nilai Rata-rata, Simpangan	
Baku dan Varians	43
10. Interval Nilai Kelas Eksperimen	44
11. Interval Nilai Kelas Kontrol.....	45
12. Rata-rata dan Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Kelas Eksperimen	
dan Kelas Kontrol	46
13. Rangkuman Uji Normalitas.....	46
14. Rangkuman Uji Homogenitas	47
15. Rangkuman Uji Hipotesis	48

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Konsep Multimedia Interaktif	17
2. Kerangka Konseptual	30
3. Histogram Interval Nilai Kelas Eksperimen	44
4. Histogram Interval Nilai Kelas Kontrol	45

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Silabus	56
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Eksperimen	64
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kontrol	69
4. Bahan Ajar Gerbang Logika	74
5. Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas X TTTL 1	89
6. Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas X TITL 2	90
7. Uji Normalitas UH Kelas X TITL 1	91
8. Uji Normalitas UH Kelas X TITL 2	96
9. Uji Homogenitas UH	101
10. Uji Hipotesis UH	102
11. Soal Uji Coba <i>Posttest</i>	104
12. Kunci Jawaban Soal Uji Coba	115
13. Perhitungan Validitas Uji Coba.....	116
14. Perhitungan Reliabilitas Uji Coba.....	118
15. Perhitungan Indeks Kesukaran Soal Uji Coba.....	120
16. Perhitungan Daya Beda Soal.....	123
17. Soal <i>Posttest</i>	126
18. Kunci Jawaban Soal <i>Posttest</i>	136
19. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	137
20. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	138

21. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	139
22. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	144
23. Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	149
24. Uji Hipotesis <i>Posttest</i>	150
25. Tabulasi Validitas Instrumen Soal <i>Posttest</i>	152
26. Tabel 0-Z	153
27. Tabel <i>Chi Square</i>	155
28. Tabel f	156
29. Tabel r Produk Moment	157
30. Tabel t	158
31. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	159

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam pembangunan nasional dapat diartikan sebagai upaya peningkatan harkat dan martabat seseorang untuk menghasilkan kualitas manusia yang lebih tinggi dan menjamin pelaksanaan kelangsungan pembangunan. Peningkatan mutu pendidikan tentunya diciptakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan yang di dalamnya terdapat kegiatan utama proses belajar mengajar diupayakan agar dapat memacu diri dalam meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi. Kegiatan utama di sekolah adalah proses belajar mengajar yang mempunyai tujuan untuk menghasilkan individu yang berkualitas sesuai dengan standar yang telah ditentukan pada jenjang pendidikan. Sekolah harus selalu berusaha agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan dilaksanakan secara profesional.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dirancang untuk mempersiapkan peserta didik atau lulusan yang siap untuk menghadapi dunia kerja dan mampu mengembangkan sikap profesional dalam bidang kejuruan. Lulusan sekolah kejuruan diharapkan mampu untuk menjadi individu produktif yang bekerja atau berwirausaha dan memiliki kesiapan untuk menghadapi persaingan global. Kehadiran Sekolah Menengah Kejuruan menjadi dambaan bagi masyarakat, dengan catatan bahwa lulusan Sekolah Menengah Kejuruan memang mempunyai

kualitas yang terbukti dapat diandalkan sebagai calon tenaga kerja yang memiliki kemampuan terhadap bidang tertentu.

Upaya untuk mencapai kualitas lulusan pendidikan kejuruan yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja, perlu didasari dengan kurikulum yang dirancang dan dikembangkan dengan prinsip yang sesuai dengan kebutuhan yang ada di dunia kerja tersebut. Kurikulum pendidikan kejuruan secara spesifik memiliki karakter yang mengarah kepada pembentukan kecakapan lulusan yang berkaitan dengan pelaksanaan tugas dan pekerjaan tertentu. Kecakapan tersebut telah diakomodasi dalam kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan yang meliputi kelompok normatif, adaptif dan kelompok produktif.

Pencapaian tujuan pembelajaran ditentukan dari berbagai komponen utama diantaranya, siswa, guru, lingkungan, media pembelajaran, metode pembelajaran, dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara berbagai komponen. Masing-masing komponen diusahakan saling mempengaruhi sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Untuk mendapatkan hasil yang baik, mulai dari memperbaiki cara belajar siswa, meningkatkan profesional guru, penggunaan metode dan media yang dapat membantu proses belajar mengajar siswa, sampai pada pemanfaatan sumber belajar lain yang ada diluar sekolah.

Guru seharusnya dapat mengajar secara profesional karena guru yang akan mengelola proses pembelajaran, merencanakan pembelajaran, mendesain pembelajaran dan melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa. Media yang digunakan guru merupakan salah satu komponen yang menentukan bagaimana

proses belajar mengajar di sekolah berlangsung. Sebagai suatu sistem tentunya proses pembelajaran harus mengandung sejumlah komponen yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, metode, media, alat dan sumber, serta evaluasi.

Media pembelajaran adalah sebuah bentuk penyaluran dan penyampaian pesan berupa benda atau alat yang dapat menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai penarik perhatian dalam belajar. Semakin berkembangnya zaman, maka akan semakin berkembang pula penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Kebanyakan dalam kegiatan belajar mengajar guru masih banyak menggunakan media yang biasa dan kurang menarik bagi siswa. Media yang biasa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah media *power point*, yang mana media ini menampilkan suatu slide yang berisikan materi yang akan di sampaikan oleh guru. Setiap slide di tampilkan dengan beberapa animasi yang dapat menunjang pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran baru yang akhir-akhir ini semakin menggeser peranan guru adalah teknologi multimedia yang tersedia melalui perangkat komputer. Multimedia pembelajaran adalah suatu perkembangan dari media pembelajaran yang mengkombinasikan suara, gambar, video, animasi dan teks yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan terjadinya interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar serta akan meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri.

Pada hasil observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 2 Sungai Penuh terlihat banyaknya siswa yang kurang perhatian, sering keluar masuk kelas dan pasif terhadap materi yang diajarkan guru. Pada saat guru menjelaskan materi pelajaran, banyak siswa yang belum kreatif dan aktif serta kurang berani mengeluarkan pendapatnya dalam mengikuti proses pembelajaran. Masih rendahnya minat dan aktivitas siswa dalam pembelajaran di kelas mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa atau berada dibawah Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yang diterapkan sekolah yaitu 75, seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di Kelas X TITL SMK Negeri 2 Sungai Penuh semester ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017.

Nilai KKM	Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 2 Sungai Penuh			
	X TITL 1	Persentase (%)	X TITL 2	Persentase (%)
≥ 75	10	33.33	8	26.67
< 75	20	66.67	22	73.33
Jumlah	30	100	30	100

Sumber : Guru Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika SMK N 2 Sungai Penuh tahun ajaran 2016/2017

Berdasarkan tabel 1, dapat diamati bahwa persentase hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika yang memenuhi KKM lebih kecil dibandingkan dengan persentase siswa yang dibawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa masih sedikit siswa yang mampu menguasai mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika.

Selain itu dari hasil observasi di SMK N 2 Sungai Penuh, pada saat proses pembelajaran berlangsung terlihat kebanyakan guru menggunakan metode ceramah dan berbantuan media *power point* dalam proses pembelajaran. Materi dijelaskan guru dengan cara menampilkan *slide* yang hanya sebatas kata-kata. Hal ini berpengaruh pada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga banyak diantara siswa yang tidak memperhatikan guru di depan kelas seperti tidur-tiduran, mencari kesibukan lain dan berbicara dengan teman didalam kelas. Media yang digunakan sebagai penunjang proses belajar pun monoton dan kurang menarik bagi siswa. Dampak dari pelajaran yang monoton adalah ketika guru memberikan latihan dan ujian masih banyak siswa yang tidak dapat mengerjakannya dengan benar sehingga hasil belajar siswa berada di bawah KKM.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada sekolah tersebut maka diperlukan penggunaan media interaktif *macromedia flash* dalam proses pembelajaran. Media interaktif *macromedia flash* tergolong media pembelajaran yang mudah digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dapat membuat suasana belajar tidak monoton karena dilengkapi dengan animasi yang menarik serta bisa membuat interaksi antara siswa dengan guru, dan juga siswa dengan media pembelajaran.

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media

pembelajaran interaktif *macromedia flash* dan media *power point* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 2 Sungai Penuh.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut.

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa bersifat pasif dalam pembelajaran yang akhirnya mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa.
2. Media yang digunakan sebagai penunjang proses belajar monoton dan kurang menarik bagi siswa.
3. Hasil belajar siswa kelas X TITL SMK Negeri 2 Sungai Penuh pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika masih banyak di bawah KKM.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dibahas, maka penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa dan penggunaan multimedia interaktif *macromedia flash* pada kompetensi dasar mendeskripsikan rangkaian digital dasar pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 2 Sungai Penuh.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dapat dirumuskan masalah penelitian, yaitu apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan multimedia

interaktif dengan *macromedia flash* dan media *power point* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di kelas X TITL di SMK Negeri 2 Sungai Penuh?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan multimedia interaktif dengan *macromedia flash* dan media *power point* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di kelas X TITL di SMK Negeri 2 Sungai Penuh.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, dapat dijadikan sebagai motivasi yang dapat merangsang rasa ingin tahu dalam mengikuti pelajaran dan meningkatkan kreativitas serta prestasi belajar secara optimal dalam proses belajar.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk solusi alternatif dalam meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang berarti dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadikan SMK N 2 Sungai Penuh sebagai lembaga pendidikan yang dinamis dan inisiatif dalam proses pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dimana hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif *macromedia flash* lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media *power point*.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, dinyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media interaktif *macromedia flash* dan media *power point* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X TITL SMK N 2 Sungai Penuh.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka disarankan kepada:

1. Kepada pihak sekolah agar memotivasi guru untuk menggunakan media pembelajaran interaktif *macromedia flash* agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
2. Kepada guru mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika agar dapat menggunakan media pembelajaran interaktif *macromedia flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Kepada siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat memahami materi pembelajaran dg baik serta hasil belajar nantinya dapat semakin membaik.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus Irianto. (2007). *Statistik Konsep Dasar, Aplikasi dan Pengembangannya*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Andi, Pramono. (2006). *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: C.V Andi offset.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta:Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rineca Cipta.
- Aryad, Azhar (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Bumi aksara
- Chaeruddin. (2004). *Media Membantu Memperingati Mutu Proses Belajar*. Pusat Pembukuan Vol. 10. Jakarta: Depdiknas
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati dan Mudijono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka cipta
- Ghazali, Syukur. (2013). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Pendekatan Komunikatif-Interaktif*. Bandung: Refika Aditama
- Hamalik, Oemar. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Margareta, Lela dan Endro Wahyuno. (2014). Penggunaan Median Animasi Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Siswa Tunarungu Kelas II SDLB. *Jurnal P3LB*, I (2) 137-139.
- Muhammad, Ruwaida. (2012). Penggunaan Animasi dengan Macromedia Flash untuk Meningkatkan Daya Ingat terhadap Matematika pada Materi Geometri di Kelas X SMA Negeri 3 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Didaktifa*, XII (2), 199-215.