

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN MENGANALISIS RANGKAIAN
LISTRIK DI SMK NEGERI 1 PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*



**Oleh
GALAN PRATAMA AHMAD
1308852/2013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif
Pada Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian
Listrik Di Kelas X TITL SMKN 1 Pariaman

Nama : Galan Pratama Ahmad

NIM / BP : 1308852 / 2013

Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro

Fakultas : Teknik

Padang, Agustus 2017

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Fivia Eliza, S.Pd., M.Pd
NIP. 19850807 200912 2 004

Pembimbing II,



Habibullah, S.Pd., M.T
NIP. 19820920 200812 1 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektro FT - UNP



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

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

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

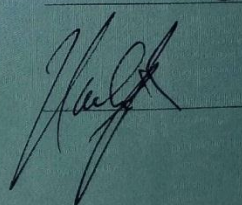
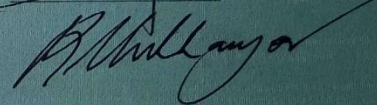
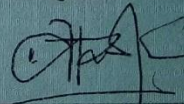
Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik Di Kelas X TITL SMKN 1 Pariaman
Nama : Galan Pratama Ahmad
NIM / BP : 1308852 / 2013
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro
Fakultas : Teknik

Padang, Agustus 2017

Tim Penguji :

	Nama
Ketua	: Fivia Eliza, S.Pd, M.Pd
Sekretaris	: Habibullah, S.Pd, M.T
Anggota	: Dr. Suartin, M.T
Anggota	: Dr. Riki Mukhaiyar, S.T., M.T
Anggota	: Drs. Hambali, M.Kes

Tanda Tangan





UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
Jl. Prof. Dr. Hamka, Kampus UNP Air Tawar, Padang 25131
Telp. (0751) 445998, Fax (0751) 7055644 e-mail: elo_unp@yahoo.com

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Galan Pratama Ahmad
NIM / BP : 1308852 / 2013
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro
Jurusan : Teknik Elektro
Fakultas : Teknik

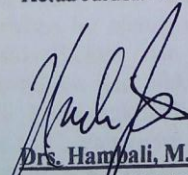
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi / tugas akhir / proyek akhir, saya dengan judul: *Pegembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik Di Kelas X TITL SMKN 1 Pariaman* adalah benar hasil karya saya bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila 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, Agustus 2017

Diketahui oleh,

Ketua Jurusan Teknik Elektro


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

Saya yang menyatakan,



Galan Pratama Ahmad
NIM / BP: 1308852/2013

ABSTRAK

Galang Pratama Ahmad. 2017. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik di Kelas X TITL SMK Negeri 1 Pariaman.” *Skripsi*. Padang: Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Pembimbing : 1. Fivia Eliza, S.Pd., M.Pd
2. Habibullah, S.Pd., M.T

Penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan multimedia pembelajaran yang belum bersifat interaktif sehingga proses komunikasi atau penyampaian pesan pada pembelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik (MRL) tidak tersampaikan dengan baik. Multimedia yang digunakan saat ini belum membuat siswa belajar secara interaktif dan belum dapat melibatkan semua siswa belajar secara mandiri serta materi pelajaran juga memiliki tingkat pemahaman yang cukup tinggi. Hal inilah yang kemudian menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal yang berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu dibutuhkan multimedia pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar secara interaktif dan mandiri serta dapat membuat materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang valid, praktis dan efektif pada mata pelajaran MRL.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*) dan penyebaran (*Dessiminate*). Subjek penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif MRL yang dikembangkan terbatas pada kompetensi dasar menganalisis rangkaian kemagnetan. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar validasi yang diberikan kepada dua orang dosen Teknik Elektro dan guru MRL sebagai validator. Responden untuk uji coba praktikalitas dan efektivitas adalah siswa kelas X TITL 3 dan guru mata pelajaran MRL. Data praktikalitas menggunakan angket praktikalitas yang disebarkan kepada guru MRL dan siswa kelas X TITL 3. Data efektivitas diperoleh dari hasil *posttest* siswa kelas X TITL 3 SMK Negeri 1 Pariman.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data validitas dari tim validator yaitu validator 1 sebesar 88,33%, validator 2 sebesar 93,33% dan validator 3 sebesar 88,33% dengan kategori secara keseluruhan dinyatakan valid. Hasil uji praktikalitas guru diperoleh sebesar 87,50% dan siswa sebesar 80,31%. Hasil uji efektivitas didapatkan ketuntasan klasikal sebesar 91,89%. Dengan demikian penelitian ini telah menghasilkan multimedia pembelajaran MRL yang valid, praktis dan efektif.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat 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 Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik di Kelas X TITL SMK Negeri 1 Pariaman”.

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. 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 Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. H. Hambali, M.Kes, sebagai Ketua Jurusan Teknik Elektro FT UNP serta sebagai Dosen Pengarah III.
3. Ibu Fivia Eliza, S.Pd., M.Pd sebagai Dosen pembimbing I.
4. Bapak Habibullah, S.Pd., M.T, sebagai Dosen Pembimbing II.
5. Bapak Dr. Suartin, M.T, sebagai Dosen Pengarah I.
6. Bapak Dr. Riki Mukhaiyar, S.T., M.T sebagai Dosen Pengarah II.

7. Bapak Erizal, S.Pd, MM, sebagai Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Pariaman.
8. Bapak Drs. Usman Syukur, sebagai guru pamong yang ada di SMK Negeri 1 Pariaman.
9. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Teknik Elektro FT-UNP, khususnya mahasiswa P3GT 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 Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat 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, Juni 2017

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
G. Spesifikasi Produk	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Hasil Belajar	9
2. Media Pembelajaran	10
3. Multimedia Pembelajaran Interaktif	11
4. Perangkat Lunak <i>Adoble Flash Pro CS6</i>	13
B. Mata Pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik	20
C. Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas	21
D. Hasil Penelitian yang Relevan	23
E. Kerangka Konseptual	25
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	27
B. Subjek Penelitian	27

C. Rancangan Pengembangan	28
D. Jenis Data	33
E. Definisi Operasional	33
F. Instrumen Penelitian	33
G. Teknik Analisis data	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan	57

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan.....	61
B. Saran	62

DAFTAR PUSTAKA	63
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	65
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

Tabel 1. Presentasi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas X TITL SMKN 1 Pariaman...	3
Tabel 2. Materi Pembelajaran dan Rancangan Multimedia Interaktif	20
Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli	34
Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Guru	35
Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Siswa	35
Tabel 6. Kisi-kisi soal Kemagnetan	36
Tabel 7. Klasifikasi Reliabilitas	38
Tabel 8. Klasifikasi Indeks Kesukaran	39
Tabel 9. Klasifikasi Daya Beda Soal	40
Tabel 10. Indikator Variabel Skala Likert	40
Tabel 11. Kategori Validitas Media Interaktif	41
Tabel 12. Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran.....	41
Tabel 13. Validasi Multimedia Pembelajaran Interaktif	53
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Uji Efektifitas	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Antar muka <i>Adobe Flash</i>	14
Gambar 2. <i>ToolBox Adobe Flash</i>	15
Gambar 3. Bagian-bagian panel <i>Timeline Adobe Flash</i>	16
Gambar 4. Bagian panel <i>Action Scprit Adobe Flash</i> Ketika aktif	18
Gambar 5. Panel <i>Library Adobe Flash</i>	18
Gambar 6. Panel <i>Scene Adobe Flash</i>	19
Gambar 7. Bagan kerangka Konseptual	26
Gambar 8. Bagan Modifikasi Model Pengembangan 4-D	32
Gambar 9. <i>FlowChart</i> Multimedia Pembelajaran Interaktif	46
Gambar 10. Desain Halaman Login	48
Gambar 11. Rancangan Halaman Utama	49
Gambar 12. Rancangan Kompetensi	49
Gambar 13. Rancangan Halaman materi	50
Gambar 14. Halaman Simulasi	50
Gambar 15. Rancangan Halaman Latihan	51
Gambar 16. Rancangan Halaman Evaluasi	51
Gambar 17. Rancangan halaman Video	52
Gambar 18. Referensi	52
Gambar 19. Diagram Batang Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Validasi Multimedia Interaktif.....	65
2. Angket Praktikalitas Untuk Guru.....	68
3. Angket Praktikalitas Untuk Siswa	71
4. Angket Respon Penyebaran Multimedia.....	74
5. Lembar Validasi Oleh Validator 1	77
6. Lembar Validasi Oleh Validator 2	80
7. Lembar Validasi Oleh Validator 3	83
8. Lembar Praktikalitas Multimedia Oleh Guru	86
9. Lembar Praktikalitas Multimedia Oleh Siswa.....	89
10. Angket Respon Penyebaran Multimedia Oleh Siswa.....	92
11. Analisis Hasil Validasi Multimedia.....	95
12. Analisis Hasil Praktikalitas oleh Guru.....	96
13. Analisis Praktikalitas Multimedia Oleh Siswa	97
14. Analisis Penyebaran Multimedia.....	98
15. Hasil Nilai <i>Post-test</i>	99
16. Silabus MRL.....	101
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) MRL.....	104
18. Soal Uji coba <i>Post-test</i>	128
19. Kunci Jawaban Soal Uji Coba <i>Post-test</i>	134
20. Soal <i>Post-test</i>	135
21. Kunci Jawaban <i>Post-Test</i>	140

22. Tampilan Multimedia Pembelajaran Interaktif	141
23. Tabulasi Hasil Uji Validitas dan realibilitas soal <i>Post-test</i>	153
24. Tabulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal <i>Post-test</i>	154
25. Tabulasi Hasil Uji Daya Beda Soal <i>Post-test</i>	155
26. Surat Tugas Seminar	156
27. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	157
28. Surat Rekomendasi dari Dinas Pendidikan Kota Padang.....	158
29. Surat Selesai Penelitian	159
30. Dokumentasi Penelitian.....	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan pendidikan kita dapat meningkatkan kualitas kehidupan pribadi maupun masyarakat. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan sebagai lanjutan dari SMP, MTS, atau bentuk lain yang sederajat, dan mempunyai peranan penting dalam menyiapkan dan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM).

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan pendidikan yang mempersiapkan siswa untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu (UU NO.20/2003). Berbagai usaha sekolah dalam mempersiapkan siswa agar bisa bekerja sesuai bidang keahlian yang dimiliki diantaranya, memberikan bekal kompetensi yang sesuai dengan bidang kejuruan masing-masing. Untuk menciptakan lulusan yang berkualitas, SMK harus menyediakan fasilitas yang lengkap baik sarana maupun prasarana sekolah. Tidak hanya itu, SMK juga harus menyiapkan guru profesional. Sesuai dengan program produktif yang

terdapat di setiap SMK yaitu bertujuan untuk membekali siswa agar memiliki keahlian tertentu yang relevan sesuai permintaan di dunia kerja/industri.

Tugas guru selain membekali ilmu pengetahuan juga harus bisa melatih keterampilan dan memberi nilai-nilai moral kepada siswanya. Adapun cara penyampaian materi oleh guru yaitu dalam bentuk pesan verbal dan non verbal. Pada pembelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik (MRL), seperti menganalisis rangkaian kemagnetan materi tersebut harus disampaikan secara baik agar siswa mudah mengerti contohnya seperti proses terjadinya kemagnetan, sehingga akan sulit dimengerti jika hanya dituangkan ke bentuk pesan verbal dan presentasi biasa.

Melihat karakteristik mata pelajaran MRL seharusnya guru menggunakan multimedia pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kegiatan belajar siswa agar secara keseluruhan siswa mendapatkan kesempatan untuk mencari pengetahuan dan memecahkan permasalahan atau kendala-kendala yang ada pada materi menganalisis rangkaian kemagnetan. Dalam pembelajaran MRL dibutuhkan pemahaman terhadap materi karena mempunyai tingkat keabstrakan yang tinggi, kerja sama antar kelompok yang tingkat kemampuan berbeda-beda agar mempermudah siswa mempelajari materi pada mata pelajaran ini. Multimedia pembelajaran yang dimaksud adalah multimedia pembelajaran interaktif.

Tingkat pemahaman siswa yang rendah dan nilai keabstrakan pada mata pelajaran MRL yang tinggi akan mengakibatkan siswa sulit memahami apa yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu tidak samanya persepsi

antara guru dengan siswa terhadap materi yang disampaikan akibatnya tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh presentase ketuntasan belajar siswa pada tabel 1.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Ulangan Harian Siswa Kelas X TITL 3 pada Mata Diklat Menganalisis Rangkaian Listrik di Kelas X TITL 3 SMKN 1 Pariaman Semester 1 Tahun Ajaran 2016/2017

KKM	Jumlah Siswa	Presentase (%)	Keterangan
$\geq 75,00$	17	42,5	Tuntas
$< 75,00$	23	57,5	Tidak Tuntas
Total	40	100 %	

(Guru Mata Diklat MRL TP. 2016/2017)

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan yang telah dilakukan waktu melaksanakan magang pada mata pelajaran menganalisis rangkaian listrik model pembelajaran yang digunakan guru adalah model pembelajaran ceramah yang bersifat satu arah dan siswa hanya mendengarkan begitu saja. Model ceramah yang biasa digunakan guru ini dirasa kurang efektif dalam menyampaikan materi pelajaran karena dalam hal ini kedudukan dan fungsi guru cenderung lebih dominan. Hal ini menyebabkan siswa terlihat pasif dan mereka hanya menerima begitu saja informasi-informasi yang disampaikan oleh guru tanpa adanya pemahaman yang lebih mendalam. Serta sarana yang ada di SMK Negeri 1 Pariaman belum digunakan secara maksimal sebagai proses penunjang pembelajaran. Oleh karena itu multimedia pembelajaran interaktif sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Sesuai dengan persyaratan ketuntasan belajar Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2006:12) ketuntasan belajar setiap indikator yang telah ditetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara 0-100%. Kriteria ideal untuk masing-masing 75%. Peranan guru sebagai penyaji informasi dan penyampai informasi dapat dilakukan dan dimaksimalkan dengan menggunakan multimedia. Sarana penunjang yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, sudah ada tersedia di sekolah berupa LCD proyektor, sarana yang ada seperti LCD proyektor belum digunakan secara maksimal sebagai penunjang proses pembelajaran. Penggunaan LCD proyektor dengan *Power Point* sebagai penunjang proses pembelajaran belum bersifat interaktif.

Penggunaan media pembelajaran bukan hanya dapat menyebabkan proses komunikasi antara guru dan siswa dapat terlaksana dengan baik dan lancar, tetapi dapat memotivasi serta menambah minat siswa dalam belajar. Arsyad (2013: 15) berpendapat bahwa “Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran.” Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Komputer mempunyai potensi multimedia. Menurut Daryanto (2016: 69) “Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: Multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah

suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.”

Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), diiringi inovasi yang diciptakan memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Multimedia merupakan salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan bagi kehidupan manusia terutama dibidang pendidikan. Dengan teknologi multimedia kita bisa mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat lebih cepat dipahami oleh siswa.

Pada dasarnya salah satu tujuan dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif adalah sedapat mungkin melengkapi metode dan materi pelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan multimedia ini diharapkan mampu memberikan perubahan dalam suasana belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi khususnya dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Saat ini ada banyak program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi maupun multimedia pembelajaran interaktif, salah satu diantaranya yaitu *Adobe Flash CS 6*.

Adobe Flash CS 6 merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk multimedia pembelajaran interaktif. Aplikasi ini di dalamnya terdapat bentuk multimedia visual seperti audio, video dan animasi yang dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan informasi yang disampaikan melalui multimedia membuat siswa belajar lebih menyenangkan, sehingga menambah semangat dan minat belajar siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut. Untuk itu pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS 6* mampu merangsang pikiran siswa berupa benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan pancaindera.

Dengan demikian, dapat diduga bahwa *Adobe Flash CS 6* adalah multimedia yang dapat membantu pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Maka dirasa perlu untuk melakukan penelitian dengan menggunakan *Adobe Flash CS 6* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Pariaman masih menggunakan model pembelajaran ceramah yang bersifat satu arah sehingga siswa hanya mendengarkan begitu saja.
2. Rendahnya hasil belajar siswa karena kurangnya ketertarikan dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

3. Siswa sulit memahami mata pelajaran menganalisis rangkaian listrik jika hanya dijelaskan dengan kata-kata dan presentase saja tanpa disertai dengan media pendukung.
4. Masih banyak terdapat hasil belajar siswa yang belum mencapai nilai KKM.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran MRL pada kompetensi dasar Menganalisis Rangkaian Kemagnetan di SMK Negeri 1 Pariaman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu bagaimana mengembangkan multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik di Kelas X TITL 3 SMKN 1 Pariaman yang valid, praktis dan efektif ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif yang valid, praktis dan efektif agar dapat digunakan pada mata pelajaran MRL.

F. Manfaat Penelitian

Dikembangkan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini merupakan sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *software Adobe Flash CS 6*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, sebagai motivasi belajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.
- b. Bagi guru, sebagai pengalaman baru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar mencapai pembelajaran yang diinginkan.
- c. Bagi pihak Sekolah, sebagai acuan dalam upaya peningkatan dan pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, sebagai acuan untuk peningkatan dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah:

1. Multimedia interaktif berisi materi dengan kompetensi dasar menganalisis rangkaian listrik kemagnetan.
2. Multimedia interaktif yang dibuat dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* mampu menarik kemauan siswa untuk belajar sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Jenis media akhir berupa *CD (Compact Disk)* multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* yang dapat digunakan melalui komputer ataupun laptop siswa.