

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN MENGOPERASIKAN
SISTEM PENGENDALI ELEKTROMAGNETIK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI TITL DI SMK N 2 SIJUNJUNG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektro
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**AIDIL BETRI
NIM 16361**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektromagnetik Kelas XI TITL di SMKN 2 Sijunjung

Nama : Aidil Betri

NIM/BP : 16361/2010

Jurusan : Teknik Elektro

Prodi : Pendidikan Teknik Elektro

Fakultas : Teknik

Padang, April 2016

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



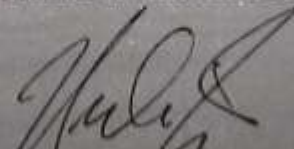
Dr. H. Usmeldi, M.Pd.
NIP. 19600910 198511 1 001

Pembimbing II,



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektro



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

HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul : Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Mengguna Adobe
Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI
TITL di SMKN 2 Sijunjung

Nama : Aidil Betri

NIM/BP : 16361/2010


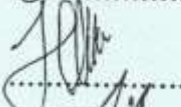

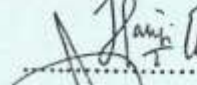
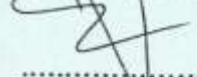
Jurusan : Teknik Elektro

Prodi : Pendidikan Teknik Elektro

Fakultas : Teknik

Padang, April 2016

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Dr. H. Usmeldi, M.Pd.	
Sekretaris : Habibullah, S.Pd., M.T.	
Anggota : Dr. H. Sukardi, M.T.	
Anggota : Dr. Hansi Effendi, M.Kom.	
Anggota : Elfizon, S.Pd., M.Pd.T.	



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



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Aidil Betri**
BP / NIM : 2010 / 16361
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro
Jurusan : Teknik Elektro
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi/tugas akhir/proyek akhir)* saya dengan judul: ***Penerapan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektromagnetik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas XI TTTL di SMKN 2 Sijunjung***, 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 28 April 2016

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Teknik Elektro

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

Saya yang menyatakan,

Aidil Betri
NIM. 16361

ABSTRAK

Aidil Betri : **Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektromagnetik (MSPE) Kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Negeri 2 Sijunjung.**

Dosen Pembimbing : 1. Dr. H. Usmeldi., M.Pd
2. Habibullah, S. Pd, M. T

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media yang kurang tepat dalam pembelajaran Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektromagnetik yang lebih menitikberatkan pada pemahaman konsep yang cenderung bersifat abstrak. Penggunaan media yang kurang tepat ini akan mengakibatkan motivasi dan minat belajar siswa menurun sehingga akan berimplikasi pada ketuntasan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan penerapan media Pembelajaran interaktif menggunakan *adobe flash* yang dirancang untuk mampu memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak yang menyulitkan siswa dalam memahami materi pada Pembelajaran Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektromagnetik (MSPE) dengan memanfaatkan komputer.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media Pembelajaran menggunakan *adobe flash* pada mata pelajaran Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektromagnetik (MSPE) kelas XI jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK N 2 Sijunjung. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang dikategorikan ke dalam jenis penelitian Pra-Eksperimental (*Pre-Experimental*) dengan rancangan Satu Kelompok *Pre-test-Post-test* (*The One Group Pretest-Posttest*). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Negeri 2 Sijunjung, pada tahun ajaran 2015/2016. Uji coba instrument dilakukan pada kelas XI Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK N 2 Sawahlunto.

Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yang telah menggunakan media Pembelajaran interaktif menggunakan *adobe flash* (72,00) lebih tinggi, dari pada nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe flash* (56,72). Hal ini juga dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Pembelajaran interaktif, dengan kompetensi dasar Memahami prinsip kerja Pengoperasian sistem pengendali elektromagnetik terdapat peningkatan hasil belajar siswa 0.342 pada kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe flash* yang diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektromagnetik.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *adobe flash* dan Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirrabbi'lamin puji syukur penulis aturkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektromagnetik (MSPE) Kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Negeri 2 Sijunjung”**.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam rangka memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program studi Pendidikan Teknik Elektro Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya.

1. Bapak Dr. H. Usmeldi., M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Habibullah, S. Pd, M.T selaku Pembimbing II yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. H. Hambali., M. Kes selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro FT UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Dr. H. Sukardi., M.T selaku penguji.
5. Bapak Dr. Hansi Effendi., M. Kom selaku penguji
6. Bapak Elfizon., S.Pd., M.Pd selaku penguji
7. Bapak/ibu dosen beserta karyawan Prodi Pendidikan Teknik Elektro Jurusan Teknik Elektro.
8. Bapak Jufri., S.Pd Kepala Sekolah SMK N 2 Sijunjung yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SMK N 2 Sijunjung.
9. Bapak Suherman., S.Pd selaku guru mata pelajaran Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektromagnetik yang telah membantu dalam penelitian ini.

10. Keluarga besar penulis, kedua orang tua Yulisar (bapak), Darni (Ibu) serta semua anggota keluarga lainnya yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
11. Sahabat-sahabatku yang telah memberikan dukungan dan bantuan serta masukan kepada penulis.
12. Rekan-rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Elektro.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan kemuliaan di sisi Allah SWT. Amin.

Akhirnya penulis berharap adanya kritik dan saran sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya dalam rangka pengembangan dan peningkatan profesional guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT memberkati dan meridhoi kita semua. Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Padang, April 2016

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Hasil Belajar.....	10
B. Penelitian Relevan	21
C. Kerangka Konseptual.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Metode Penelitian	24
B. Subjek Penelitian	25
C. Prosedur Penelitian	25
D. Instrumen Penelitian	26
E. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Deskripsi data.....	35
B. Peningkatan hasil belajar siswa.....	44
C. Pembahasan.....	46

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
A. Kesimpulan.....	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Persentase Ketuntasan belajar siswa kelas XI.....	5
Tabel 2. Kompetensi Dasar MSPE.....	21
Tabel 3. Rancangan Pnelitian.....	24
Tabel 4. Kisi-kisi Tes.....	27
Tabel 5. Klasifikasi indeks reliabilitas soal.....	30
Tabel 6. Klasifikasi indeks kesukaran soal.....	31
Tabel 7. Kategori Daya beda.....	33
Tabel 8. Kriteria tingkat perolehan <i>Gain score</i>	34
Tabel 9. Distribusi frekuensi variabel X (<i>Pre-Test</i>).....	42
Tabel 10. Distribusi frekuensi Variabel Y (<i>Post-test</i>).....	43
Tabel 11. Rangkuman uji Normalitas <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	44
Tabel 12 Hasil uji Gain skor.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh interface multimedia Interaktif.....	18
Gambar 2. Contoh Lembar kerja <i>Adobe flash cS3 professional</i>	20
Gambar 3. Kerangka Konseptual.....	23
Gambar 4. Tampilan Awal Multimedia Interaktif.....	36
Gambar 5. Tampilan Menu Utama.....	37
Gambar 6. Tampilan Sub Materi.....	37
Gambar 7. Submateri SSR.....	38
Gambar 8. Submateri Kontaktor.....	38
Gambar 9. Submateri Push Button.....	39
Gambar 10. Submateri TOR.....	39
Gambar 11. Tampilan Menu petunjuk.....	40
Gambar 12. Tampilan Menu KD.....	40
Gambar 13. Tampilan Menu Evaluasi.....	41
Gambar 14. Grafik Distribusi Data <i>Pre-test</i>	42
Gambar 15. Grafik Distribusi Data <i>Post-test</i>	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1. Lampiran 1. Silabus	52
2. Lampiran 2. RPP	55
3. Lampiran 3. Nama-nama Siswa Uji coba <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	69
4. Lampiran 4. Uji coba Soal <i>Pre-test</i>	70
5. Lampiran 5. Lembar Jawaban Uji coba <i>Pre-test</i>	77
6. Lampiran 6. Kunci Jawaban Uji coba <i>Pre-test</i>	78
7. Lampiran 7. Nilai Distribusi Uji coba <i>Pre-test</i>	79
8. Lampiran 8. Perhitungan Validitas Soal Uji coba <i>Pre-test</i>	80
9. Lampiran 9. Perhitungan Realibilitas Soal Uji coba <i>Pre-test</i>	83
10. Lampiran 10. Perhitungan Indeks Kesukaran Soal Uji coba <i>Pre-test</i>	85
11. Lampiran 11. Perhitungan Indeks Daya Beda Soal Uji coba <i>Pre-test</i>	87
12. Lampiran 12. Soal <i>Pre-test</i>	90
13. Lampiran 13. Lembar Jawaban <i>Pre-test</i>	96
14. Lampiran 14. Kunci Jawaban <i>Pre-test</i>	97
15. Lampiran 15. Nilai yang diperoleh Siswa pada <i>Pre-test</i>	98
16. Lampiran 16. Daftar Nama Siswa TITL SMK N 2 Sijunjung	99
17. Lampiran 17. Perhitungan Uji Normalitas <i>Pre-test</i>	100
18. Lampiran 18. Soal Uji Coba <i>Posttest</i>	105
19. Lampiran 19. Lembar Jawaban Uji coba <i>Post-test</i>	112
20. Lampiran 20. Kunci Jawaban Uji Coba <i>Posttest</i>	113
21. Lampiran 21. Nilai Distribusi Uji coba <i>Post-test</i>	114
22. Lampiran 22. Perhitungan Validitas Soal Uji coba <i>Post-test</i>	115
23. Lampiran 23. Perhitungan Reliabilitas Soal Uji coba <i>Post-test</i>	118
24. Lampiran 24. Perhitungan Indeks Kesukaran Soal Uji coba <i>Post-test</i>	120
25. Lampiran 25. Perhitungan Indeks Daya Beda Soal Uji coba <i>Post-test</i>	122
26. Lampiran 26. Soal <i>Post-test</i>	124
27. Lampiran 27. Lembar Jawaban <i>Post-test</i>	129
28. Lampiran 28. Kunci Jawaban <i>Post-test</i>	130
29. Lampiran 29. Nilai yang diperoleh Siswa Pada <i>Post-test</i>	132

30. Lampiran 30. Perhitungan Uji Normalitas <i>Post-test</i>	133
31. Lampiran 31. Hasil Belajar Siswa <i>Pre-test</i>	138
32. Lampiran 32. Analisis <i>Gain Score</i>	139
33. Lampiran 33. Perhitungan Peningkatan Hasil Belajar Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	140
34. Lampiran 34. Tabel r <i>Product-Moment</i>	143
35. Lampiran 35. Tabel Distribusi <i>Chi Square</i>	144
36. Lampiran 42. Tabel di Bawah Lengkung Kurva Normal Dari 0-Z	145
37. Lampiran 43. Daftar Hadir Siswa	146
38. Lampiran 44. Dokumentasi Penelitian di SMK N 2 Sijunjung	147

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangan dunia pendidikan saat ini, menghendaki adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran agar tidak terkesan kaku dan membosankan. Pembaharuan tersebut diharapkan menjadi sebuah motivasi tersendiri bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman materi yang diajarkan oleh guru. Salah satu contoh pembaharuan yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dalam proses pembelajaran, guru sebaiknya terampil dalam menyiapkan dan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Jika motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, maka sejalan dengan hal itu hasil belajar yang diperoleh pun akan semakin baik. Untuk mewujudkan hal itu, perkembangan *Information and Communications Technology (ICT)* akan sangat bermanfaat untuk dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran. Seiring perkembangannya, peranan ICT sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan yang semakin modern.

Salah satu produk ICT yang sering digunakan dalam dunia pendidikan adalah perangkat komputer. Contoh pemanfaatan ICT dalam lingkungan pendidikan seperti membuat perangkat pembelajaran, *browsing* pengetahuan baru di internet, membuat surat, mengetik tugas, dan juga dapat dimanfaatkan sebagai sebuah alat penyampaian materi ajar oleh guru di depan kelas. ICT juga dapat digunakan untuk proses pembelajaran yang bersifat *non-tatap muka* seperti pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan jaringan internet.

Pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, media yang menarik akan meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta peran aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Komputer adalah salah satu perangkat yang dapat digunakan untuk merancang media yang diinginkan dengan segala kelebihanannya. Penggunaan beberapa *software* yang dibutuhkan memungkinkan untuk merancang multimedia yang menarik dan bersifat interaktif. Sifat interaktif ini mengharapkan siswa untuk memahami materi pembelajaran tanpa didampingi oleh guru. Dengan kata lain, siswa hanya berinteraksi dengan media, memahami serta menjawab pertanyaan yang diberikan oleh media tanpa adanya seorang guru.

Multimedia 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, multimedia interaktif didesain dengan kemudahan-kemudahan dalam penggunaannya, baik bagi siswa maupun bagi guru. Penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran diharapkan mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sehingga motivasi dan minat belajar siswa dapat meningkat. Namun demikian, kurang tersedianya multimedia 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 menguasai perangkat komputer sehingga tidak dapat menyajikan media yang diinginkan dalam menunjang proses pembelajaran. Oleh sebab itu, siswa cenderung tidak memperhatikan guru di depan kelas. Siswa merasa, ada atau tidak adanya media 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.

Fakta tersebut sangat banyak ditemukan di SMK pada umumnya, seperti halnya pada SMK Negeri 2 Sijunjung. Pada pembelajaran Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektromagnetik (MSPE), guru masih menggunakan metode pembelajaran satu arah dengan menggunakan bantuan media presentasi seperti *Powerpoint*, kemudian siswa menuliskan kembali isi dari *Powerpoint* tersebut ke buku catatan. Hal ini akan mengakibatkan kecenderungan dari siswa untuk menerima semua informasi yang disampaikan guru tanpa menimbulkan hasrat untuk menganalisis kembali informasi yang telah didapat.

Dari hasil observasi yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Sijunjung, didapat bahwa Pembelajaran MSPE 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 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*. Sebagai contoh, siswa harus memahami Dasar-dasar pengendali elektromagnetik, namun siswa tidak bisa melihat prosesnya secara langsung. Hal ini mengakibatkan siswa kurang memahami materi pelajaran sehingga dampak yang ditimbulkan adalah sebagian besar nilai siswa masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah, seperti yang terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Siswa Berdasarkan KKM Semester Ganjil Kelas XI TITL Mata Pelajaran MSPE SMK N 2 Sijunjung Tahun Ajaran 2014/2015.

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa		% < KKM	% ≥ KKM
			< KKM	≥ KKM		
XI TITL	25	70	14	11	56	44
Total	25		14	11	56	44

Sumber: Buku nilai Guru SMKN 2 Sijunjung.

Berdasarkan Tabel 1, dapat terlihat bahwa 44% dari 25 siswa sudah mampu memenuhi KKM dalam pembelajaran MSPE di SMK Negeri 2 Sijunjung. Namun, masih terdapat permasalahan yang mendasar yaitu 56% lainnya dinyatakan gagal atau tidak memenuhi KKM yang telah ditentukan. Hal ini akan menimbulkan pengaruh terhadap proses pembelajaran dalam pembelajaran lainnya yang berhubungan dengan pembelajaran MSPE yang kemudian berimbas kepada keahlian yang wajib dimiliki siswa.

Solusi dari pihak guru untuk menyikapi hal tersebut adalah memberikan program remedial. Program remedial merupakan pembelajaran yang diberikan kepada siswa yang belum mencapai KKM dengan menggunakan metode tertentu yang diakhiri dengan penilaian kembali. Namun, pelaksanaan program remedial dirasa tidak efektif karena membutuhkan waktu yang lama dan hasil dari ujian ulang tidak boleh melebihi KKM yang ditentukan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi terbaru yang mampu membantu mengurangi hambatan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran MSPE dengan memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah secara optimal.

SMK Negeri 2 Sijunjung saat ini telah memiliki sarana dan prasarana ICT yang cukup memadai seperti labor kontrol yang sudah dilengkapi komputer. Namun, sarana dan prasarana tersebut belum bisa dimanfaatkan secara optimal sebagai sumber informasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sangat perlu memaksimalkan prasarana yang sudah dilengkapi oleh sekolah tersebut.

Menyikapi kondisi diatas, maka diperlukan sebuah perangkat multimedia interaktif yang dirancang untuk mampu memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak yang menyulitkan siswa dalam memahami materi pada pembelajaran MSPE. Multimedia interaktif tersebut dibangun dengan menggunakan *software Adobe Flash CS3 Professional* sebagai *software* utama yang dapat memadukan antara unsur *audio* dan unsur *visual*. Melalui perangkat multimedia 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 multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada pembelajaran MSPE di SMK Negeri 2 Sijunjung.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka perlu dilakukan penelitian tentang Penerapan media Pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe flash* terhadap mata pelajaran MSPE di SMKN 2 Sijunjung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada kompetensi MSPE jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK N 2 Sijunjung 56% masih dibawah KKM.
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga proses pembelajaran monoton.
3. Belum tersedianya multimedia interaktif yang menarik dan mudah digunakan guru maupun siswa sebagai alternatif yang dapat membantu proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka perlu diberi batasan terhadap masalah yang akan dikaji agar lebih terarah dan jelas. adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektromagnetik (MSPE) kelas XI jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK N 2 Sijunjung tahun Ajaran 2015/2016 semester I. Kompetensi Dasar yang di ujikan adalah Memahami Prinsip kerja pengoperasian sistem kendali elektromagnetik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah, maka masalah yang diteliti dapat dirumuskan menjadi : Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media interaktif *Adobe flash* pada mata pelajaran MSPE kelas XI TITL SMK N 2 Sijunjung ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe flash* pada mata pelajaran Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektromagnetik (MSPE) kelas XI jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK N 2 Sijunjung.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi ilmu pengetahuan tentang penggunaan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh :

1. Sekolah, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai wahana untuk meningkatkan kualitas dalam implementasi kurikulum dan pembelajaran melalui penambahan khasanah media pembelajaran.
2. Guru, diharapkan dapat berlatih menggunakan multimedia sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

3. Siswa, penggunaan multimedia pada pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dasar sehingga akan berpengaruh kepada peningkatan hasil belajar dan kompetensi siswa, khususnya dalam mata diklat ilmu bahan.
4. Peneliti lainnya, mampu mengembangkan dan menerapkan konsep dan prinsip-prinsip media pembelajaran dengan model pembelajaran pada bidang pendidikan serta permasalahannya khususnya pada jenjang SMK.
5. Bagi Peneliti, untuk menambah wawasan bagi peneliti dalam hal perancangan dan pembuatan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.