

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA
INTERAKTIF MACROMEDIA FLASH DAN MEDIA PRESENTASI
POWER POINT PADA MATA PELAJARAN DASAR
KOMPETENSI KEJURUAN KELAS X
SMK N 2 SOLOK**

SKRIPSI

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



VITA SUNDARI

1102026/2011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Interaktif Macromedia Flash dan Media Presentasi Power Point Pada Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan (DKK) SMK N 2 Solok

Nama : Vita Sundari
NIM/BP : 1102026 / 2011
Jurusan : Teknik Elektro
Prodi : Pendidikan Teknik Elektro
Fakultas : Teknik

Padang, Mei 2015

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



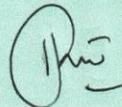
Dr. H. Usmeldi, M. Pd
NIP. 19600910 198511 1 001

Pembimbing II,



Hastuti ST, MT
NIP. 19760529 200801 2 018

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektro



Oriza Candra, ST, MT
NIP. 19721111 199903 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

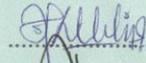
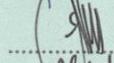
Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Jurusan Teknik Elektro
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Judul : Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Interaktif Macromedia Flash dan Media Presentasi Power Point Pada Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan (DKK) SMK N 2 Solok

Nama : Vita Sundari
NIM/BP : 1102026 / 2011
Jurusan : Teknik Elektro
Prodi : Pendidikan Teknik Elektro
Fakultas : Teknik

Padang, Mei 2015

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. H. Usmeldi, M. Pd	
Sekretaris	: Hastuti, ST, MT	
Anggota	: Drs. H. Aswardi, MT	
Anggota	: Ali Basrah Pulungan, ST, MT	
Anggota	: Elfizon, S.Pd, M. Pd	



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
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: clo_unp@yahoo.com



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 : **VITA SUNDARI**
NIM/TM : 1102026/2011
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro
Jurusan : Teknik Elektro
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul :
Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Interaktif Macromedia Flash dan Media Presentasi Power Point Pada Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan (DKK) 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, Mei 2015

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan Teknik Elektro

Oriza Candra, ST,MT
NIP.19721111 199903 1 002



Saya yang menyatakan

Vita Sundari
NIM. 1102026/2011

ABSTRAK

Vita Sundari : Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Interaktif *Macromedia Flash* dan Media Presentasi *Power Point* Pada Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan (DKK) Kelas X SMK N 2 Solok

Pembimbing : 1. Dr. H. Usmeldi, M. Pd

2. Hastuti, ST, MT

Penelitian ini berawal dari hasil belajar siswa yang masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh faktor tidak tepatnya penggunaan media dalam proses belajar dan kebiasaan belajar siswa yang masih rendah. Maka dari itu, perlu media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa untuk memahami materi dengan baik agar hasil belajar DKK meningkat. Media interaktif *macromedia flash* dapat diterapkan agar siswa dapat berperan aktif dan dapat menimbulkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan perbedaan hasil belajar siswa terhadap media interaktif *macromedia flash* dan media presentasi *power point* dalam pembelajaran DKK kelas X SMK N 2 Solok.

Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen, dengan subjek penelitian kelas X SMK N 2 Solok yang terdaftar pada tahun ajaran 2014/2015 yang terdiri dari dua kelas yaitu X TAV A dan X TAV B. Dari kedua kelas ini dipilih secara acak, kelas X TAV A sebagai kelas eksperimen dan kelas X TAV B sebagai kelas kontrol. Untuk melihat kemampuan awal siswa dilakukan analisis ulangan harian siswa (UH) pada mata pelajaran DKK. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar (*postest*) berupa soal objektif sebanyak 26 item. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji perbedaan dua rata-rata (t-test).

Hasil analisis data terlihat bahwa kelas yang menggunakan media interaktif *macromedia flash* memiliki rata-rata nilai lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media presentasi *power point*. Sedangkan dari perhitungan t-test diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,61 > 1,999$. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam menggunakan media interaktif *macromedia flash* dan media presentasi *power point* pada mata pelajaran DKK di SMK N 2 Solok.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dengan seizin-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Interaktif Macromedia Flash dan Media Presentasi Power Point pada Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan (DKK) SMK N 2 Solok”**.

Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Syahril, S.T., MSCE., Ph.D Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Oriza Candra, S.T, M.T, Ketua Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang sekaligus Dosen Penasehat Akademik
3. Bapak Dr. H. Usmeldi, M. Pd, Dosen Pembimbing I
4. Ibu Hastuti, ST, MT, Dosen Pembimbing II
5. Bapak Drs. H. Aswardi, MT, Bapak Ali Basrah Pulungan, S.T, M.T, dan Bapak Elfizon, S.Pd, M. Pd Sebagai Dosen Penguji.
6. Seluruh dosen Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang yang telah memberikan saran dan kritikan untuk penyelesaian skripsi ini.

7. Bapak Kepala Sekolah serta Staf Pengajar dan siswa Jurusan Teknik Elektro SMK N 2 Kota Solok.
8. Kedua orang tua dan saudara-saudara penulis yang telah memberikan doa, dukungan dan semangat.
9. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Teknik Elektro FT-UNP, khususnya angkatan 2011.
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. Amin.

Padang, April 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Pengertian Belajar.....	8
B. Media Pembelajaran	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Fungsi Media Pembelajaran	12
3. Media Pembelajaran Berbasis Komputer	13
4. Media Interaktif <i>Macromedia Flash</i>	14
5. Media Presentasi <i>Power Point</i>	18
C. Hasil Belajar	20
D. Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan	21
E. Penelitian Relevan	22
F. Kerangka Konseptual	23
G. Hipotesis Penelitian	25

BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Subjek Penelitian	25
C. Variable dan Data Penelitian	26
D. Prosedur Penelitian	27
E. Instrument Penelitian	29
F. Teknik Analisis Data	35
1. Uji Persyaratan Analisis	35
a. Uji Normalitas	35
b. Uji Homogenitas	36
2. Uji Hipotesis	36
BAB IV HASIL PENELITIAN	38
A. Deskripsi Data	38
B. Teknik Analisis Data	42
C. Pembahasan Hasil Penelitian	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran	50
DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Semester Genap Pada Mata Pelajaran DKK Tahun Ajaran 2014/2015	3
2. Rancangan Penelitian	30
3. Perlakuan yang diberikan pada kedua kelas sampel	33
4. Kisi kisi soal tes pada mata pelajaran DKK	35
5. Rangkuman Nilai Tertinggi, Nilai Terendah, Nilai Rata-Rata, Simpangan Baku dan Varians	43
6. Data frekuensi yang diharapkan (f_e) dari hasil pengamatan (f_o) pada kelas eksperimen	45
7. Data frekuensi yang diharapkan (f_e) dari hasil pengamatan (f_o) pada kelas kontrol	46
8. Hasil uji persamaan rata-rata posttest	47
9. Data-data untuk pengujian hipotesis	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	51
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Eksperimen	57
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kontrol	66
4. Hasil UH DKK TAV 1	75
5. Hasil UH DKK TAV 2	77
6. Uji Normalitas TAV 1	79
7. Uji Normalitas TAV 2	84
8. Uji Homogenitas UH DKK	89
9. Uji Hipotesis UH DKK	90
10. Soal Uji Coba	92
11. Kunci Jawaban Soal Uji Coba	96
12. Uji Validitas	97
13. Uji Reliabilitas	98
14. Uji Indeks Kesukaran Soal	100
15. Uji Daya Beda Soal	102
16. Soal Posttest	105
17. Kunci Jawaban Soal Posttest	109
18. Hasil Posttest Kelas Eksperimen	110
19. Hasil Posttest Kelas Kontrol	111
20. Uji Normalitas Kelas Eksperimen	112

21. Uji Normalitas Kelas Kontrol	116
22. Uji Homogenitas	121
23. Uji Hipotesis	122
24. Tabel r Produk Moment	125
25. Tabel 0-Z	126
26. Tabel f	128
27. Tabel Chi.....	130
28. Tabel t	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Area kerja <i>macromedia flash</i>	18
2. Tampilan menu utama <i>macromedia flash</i>	19
3. Area kerja media presentasi <i>power point</i>	20
4. Bagan kerangka konseptual	29
5. Grafik histogram skor postest kelas eksperimen	44
6. Grafik histogram skor postest kelas eksperimen	44

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan, didalam pendidikan formal belajar menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru. Seperti yang dijelaskan Oemar (2003:34) “Pendidikan itu berlangsung secara sistematis dan sistematis yang terarah pada pembentukan kepribadian siswa. Pendidikan itu berlangsung secara berkesinambungan dan berlangsung dalam semua situasi, kondisi, serta lingkungan (lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat)”. Hasil dari proses belajar tersebut tercermin dalam hasil belajarnya.

Namun dalam upaya meraih hasil belajar yang memuaskan dibutuhkan proses belajar. Setiap proses pembelajaran tersebut peran aktif dan partisipasi antara siswa dan guru merupakan aspek yang sangat penting untuk mencapai tujuan akhir sekolah karena peran aktif tersebut merupakan satu kesatuan yang harus ada sebagai tolak ukur berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran ditambah lagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa ini yang begitu cepat, oleh sebab itu sumber daya manusia (SDM) yang bermutu dengan produktivitas dan efisiensi kerja yang tinggi sangat dibutuhkan.

Interaksi yang terjadi selama proses belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa hal antara lain siswa, guru, petugas, sarana perpustakaan, bahan atau materi pelajaran, dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (LCD, perekam pita audio dan video, radio, televisi, dan lain-lain). Pada saat ini sering dijumpai adanya lembaga pendidikan yang hasil belajar anak didiknya tidak mampu bersaing dengan siswa-siswa sekolah lain, salah satunya dalam menguasai materi pelajaran yang diajarkan guru disekolah. Hal ini bisa terjadi karena banyak faktor yang mempengaruhinya diantaranya, rendahnya disiplin belajar dalam hal pengaturan jadwal belajar, rendahnya daya ingat anak didik, rendahnya kualitas pengajaran yang ada disekolah, kurang variasi penggunaan media pembelajaran, dan lain-lain.

SMKN 2 Solok merupakan salah satu jalur pendidikan menengah kejuruan yang memiliki tujuan yang sama dengan tujuan sekolah menengah kejuruan pada umumnya yakni menghasilkan lulusan yang berkualitas memiliki keahlian khusus sesuai dengan bidang keahliannya, serta siap kerja. Pembelajaran di SMKN 2 Solok telah menggunakan KTSP sejak tahun 2006/2007. SMKN 2 Solok adalah SMK kelompok teknologi dan rekayasa yang terdiri dari 5 program keahlian yaitu: Teknik Mesin, Teknik Elektronika, Teknik Bangunan, Teknik Permesinan, dan Teknik Otomotif.

Berdasarkan petunjuk dari bahan standar nasional pendidikan (BMSP) tahun 2006, setiap sekolah oleh menentukan standar ketuntasan minimal sekolah masing masing. Maka mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan, SMK N 2 Solok

menetapkan standar ketuntasan minimal 70. Untuk melihat bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan kelas X SMK N 2 Solok, berikut tabel rekapitulasi nilai Ulangan Harian (UH) murni hasil belajar siswa pada semester ganjil kelas X AV1 dan X AV 2 di SMK 2 Solok tahun ajar 2014-2015 berdasarkan KKM.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Nilai Ulangan Harian (UH) Pada Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Semester Genap Tahun Ajaran 2014/2015

No	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Nilai	Tidak Tuntas	
			≥ 70	%	< 70	%
1	X AV1	34	23	53,4%	11	40,8%
2	X AV2	36	20	46,5%	16	59,2%
Jumlah		70	43	100%	27	100%

Sumber: Rekapitulasi Guru Mata Diklat Dasar Kompetensi Kejuruan SMK N 2 Solok TP 2014/2015

Berdasarkan dari Tabel 1 nilai Ulangan Harian (UH) siswa dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan siswa adalah 70 orang yang dibagi menjadi 2 kelas masih terdapat 27 orang siswa yang nilai akhir pada mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan yang dibawah KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Jika dipersentasikan dari jumlah keseluruhan siswa berarti ada 70% siswa yang nilainya dibawah KKM. Sedangkan untuk jumlah siswa yang lulus atau nilainya berada diatas nilai KKM 70 yakni sebanyak 43 siswa jika dipersentasikan dari jumlah keseluruhan siswa berarti ada 50% saja yang lulus pada mata pelajaran tersebut. Hal ini membuktikan bahwa masih banyak siswa yang belum lulus dalam mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan tersebut. Sedangkan berdasarkan

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) presentase ketercapaian KKM yang baik dalam satu pelajaran adalah \geq 80% dari jumlah siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK N 2 Solok, pada saat proses pembelajaran berlangsung terdapat sejumlah permasalahan pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Sebagian guru menggunakan metode konvensional dan berbantuan media *power point* dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran dijelaskan oleh guru menggunakan media *power point* yang mana *slide* hanya bisa menampilkan sebatas kata-kata.

Hal ini berpengaruh pada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga banyak diantara siswa tersebut yang melakukan sikap negatif didalam kelas seperti tidur-tiduran, bermain *handphone*, dan berbicara sesama teman didalam kelas. Hal ini disebabkan karena kurangnya perhatian siswa terhadap metode dan media yang digunakan oleh guru tersebut. Media yang digunakan oleh guru tersebut masih berupa *power point*, yang mana hanya menampilkan *slide-slide* gambar dan kata-kata.

Permasalahan lainnya juga dapat dilihat pada kinerja guru yang hanya mengajar ketuntasan materi dalam belajar tanpa memikirkan pemahaman individu tiap siswa. Dampak dari pelajaran yang bersifat monoton adalah ketika guru memberikan latihan maupun ujian masih banyak siswa yang bertanya pada teman sebelah dan melakukan kecurangan dalam pelaksanaan ujian yaitu dengan cara

menyontek pekerjaan temannya. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa atau berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada sekolah tersebut maka dipandang perlunya penggunaan media pembelajaran berupa *macromedia flash* dalam proses belajar mengajar disekolah. *Macromedia flash* merupakan sebuah program animasi. Fungsinya adalah membuat animasi. Animasi adalah sebuah gerakan objek, teks, maupun gambar yang dapat diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik. Sedangkan hasil penelitian Wilkinson (1984: 28) menyatakan bahwa "motion dan gambar yang diproyeksikan lebih mendorong pengalaman belajar siswa". Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis komputer lebih real dan mendorong minat belajar siswa dalam belajar.

Pada mata pelajaran DKK ini sangat cocok menggunakan media interaktif *macromedia flash*, karena pada mata pelajaran ini mempelajari tentang *wireless*, dengan menggunakan media *macromedia flash* ini dapat membuat dan merancang bagaimana pembuatan jaringan lebih nyata, karena *macromedia flash* ini dapat membentuk sebuah materi pembelajaran lebih mudah dipahami karena didalamnya terdapat gambar nyata, skema atau jalur pembuatan jaringan, dan kuis. Sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dicari alternatif lain dengan melakukan inovasi dan pendekatan dalam penggunaan media pembelajaran yang efektif dengan kemajuan teknologi untuk menyampaikan materi kepada siswa pada saat berlansungnya proses pembelajaran di kelas. Sehingga proses pembelajaran dapat berlansung aktif, efektif, dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa juga baik. Dari uraian latar belakang maka akan dilakukan penelitian untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media interaktif *macromedia flash* dan media presentasi *power point* pada mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan (DKK) di SMK N 2 Solok.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan dalam latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah dalam pembelajaran yaitu:

1. Nilai siswa masih dibawah KKM disebabkan karena media yang digunakan oleh guru masih menggunakan media presentasi *power point*.
2. Media yang digunakan tidak cocok dengan materi pelajaran yang diberikan kepada siswa.
3. Banyak diantara siswa yang bersikap negatif di dalam kelas seperti bermain *handphone*, dan berbicara sesama teman di dalam kelas.
4. Guru hanya mengejar ketuntasan materi dalam mengajar tanpa memikirkan pemahaman individu siswa.

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada aspek kognitif dan hanya pada kompetensi dasar menggunakan *wireless* sesuai karakteristiknya, pada penelitian ini menggunakan media interaktif *macromedia flash* dan media presentasi *power point* pada mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan (DKK) siswa kelas X SMK N 2 Solok.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan permasalahan apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *macromedia flash* dan media presentasi *power point*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media interaktif *macromedia flash* dan media presentasi *power point* pada mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan (DKK) kelas X SMK N 2 Solok.

F. Manfaat

1. Bagi siswa, dengan pemanfaatan media *macromedia flash* dapat mempermudah dalam memahami materi yang telah diberikan.
2. Bagi guru, membantu mempermudah dalam memberikan materi pembelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan kepada siswa.
3. Bagi sekolah, dengan baiknya proses belajar mengajar yang berlangsung di sekolah tersebut maka dapat meningkatkan mutu dan kualitas sekolah