

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR KBGT DI SMKN 1 PADANG

Syaiful Bahri^{1*}, Yasdinul Huda²

¹Prodi Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

²Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Jl. Prof.Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang

*Corresponding author e-mail : kazehayagyn@gmail.com

ABSTRAK

Dalam penelitian ini, yang dilakukan adalah meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pengamatan yang dilakukan, rendahnya hasil belajar siswa di bengkel teknik dan gambar teknik di SMK Negeri 1 Padang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh terhadap hasil pembelajaran media interaktif pada bengkel teknik dan gambar teknik kelas X TAV SMK Negeri 1 Padang Tahun Ajaran 2018/2019. Pengambilan sampel adalah kelas eksperimen X TAV A yang menggunakan media interaktif dan kelas kontrol X TAV B tidak menggunakan media interaktif. Teknik pengumpulan data *post-test* kemudian dianalisis untuk homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 77,8, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 74. Hasil perhitungan hipotesis pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ adalah ($2,75 > 1,677$), karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Media interaktif memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih besar yaitu 5,13%. Dapat disimpulkan bahwa media interaktif lebih baik daripada tidak menggunakan media interaktif.

Kata kunci : Hasil belajar, media interaktif, dan teknik kerja bengkel dan gambar teknik.

ABSTRACT

In this research, it is done that is improving student learning outcomes. In observations carried out, the low student learning outcomes in engineering workshops and engineering drawings at SMK Negeri 1 Padang. This study aims to determine whether there is an influence on the results of interactive media learning on the engineering workshops and engineering drawings class X TAV SMK Negeri 1 Padang Academic Year 2018/2019. Sampling is the experimental class X TAV A using interactive media and the X control class TAV B does not use interactive media. The final post-test data collection technique is then analyzed for homogeneity, normality test and hypothesis test. The results of the experimental class obtained an average value of 77.8, while the control class obtained an average value of 74. The results of the calculation of the hypothesis at the significance level $\alpha = 0.05$ were obtained $t_{count} > t_{table}$ is ($2.75 > 1.677$), because $t_{count} > t_{table}$, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_1) is accepted. Interactive media provides a greater increase in learning outcomes which is 5.13%. It can be concluded that interactive media is better than not using interactive media.

Keywords: Learning outcomes, interactive media, and engineering workshops and engineering drawings.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar manusia dalam mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Misi pendidikan di Indonesia adalah mencerdaskan anak

bangsa. Hal ini dapat dilakukan pembangunan dibidang pendidikan yang ditujukan untuk mengadakan perubahan pembaharuan dari masa kemasa. Dalam konteks inilah pendidikan akan

semakin dituntut peranannya untuk menghasilkan manusia yang berkualitas.

Berkenaan dengan pembelajaran, menurut Permendiknas ini bahwa perencanaan proses pembelajaran meliputi penyusunan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar [3].

Tujuan pendidikan nasional, harus didukung dengan fasilitas yang cukup dan berkualitas sehingga mendapatkan prestasi belajar yang baik dan memuaskan [2].

Didalam mewujudkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, banyak upaya yang dilakukan oleh guru untuk membuat kegiatan belajar menyenangkan baik dari segi lingkungan fisik, maupun dari segi lingkungan sosio-psikologis, yang memungkinkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Kedua lingkungan tersebut perlu didisain oleh guru agar siswa dapat mengembangkan potensinya., disini bisa dilihat dengan jelas keterampilan guru dalam mengelola atau mengontrol kelas menjadi penting dan peran guru lebih mengutamakan sebagai fasilitator belajar siswa.

SMK merupakan suatu lembaga pendidikan yang berfungsi untuk membekali siswa dengan keterampilan pada bidang masing-masing. SMKN 1 Padang adalah salah satu sekolah kejuruan bidang Teknik Audio Video yang berada di kota padang, berdasarkan kurikulum 2013, teknik kerja bengkel dan gambar teknik adalah mata pelajaran wajib yang diajarkan di kelas X Teknik Audio Video di SMK. Mata pelajaran ini merupakan ilmu dasar dan banyak mengandung konsep pengetahuan yang membutuhkan tingkat pemahaman yang tinggi sehingga dirasa sulit oleh siswa, dan memiliki jam relatif lama sehingga membuat sebagian siswa merasa bosan

Kurikulum 2013 lebih mengutamakan pendidikan karakter dasar, yang bisa menjadi pondasi pada tingkatan berikutnya. Pada pengembangan kurikulum 2013 penekanan pendidikan karakter dan kompetensi, mengharapkan bangsa ini menjadi bangsa yang memiliki nilai yang tinggi dimata dunia, dan di masyarakatnya bisa menjadi nilai tambah , dan nilai jual positif yang bisa menawarkan kepada orang lain di dunia, sehingga masyarakat bisa bersaing, berdampingan dan bertanding pada bangsa-bangsa lain secara global. Hal ini bisa dicapai, jika kurikulum 2013 benar-benar bisa menghasilkan masyarakat yang inovatif, produktif, berkarakter, dan kreatif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Padang mata pelajaran KBGT

ditemukan hasil belajar siswa pada nilai akhir semester kelas X Teknik Audio Video tahun ajaran 2017/2018 masih ada beberapa siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Hal ini bisa dilihat dari Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Ujian Teknik Kerja Bengkel dan Gambar Teknik SMK Negeri 1 Padang tahun ajaran 2017/2018

Kelas	Grup	Nilai KKM				Nilai rata-rata Kelas
		≥80		< 80		
		Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%	
X TAV	A 26 Siswa	15 Siswa	50,61%	11 Siswa	49,38%	63,23
	B 28 Siswa	18 Siswa	58,57%	10 Siswa	41,42%	
Total	54 Siswa	33 Siswa		21 Siswa		

Mata Pelajaran KBGT merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang dasar-dasar teknik kerja bengkel komponen elektronika untuk bidang keahlian Teknik Elektronika. Setiap kompetensi dasar pada mata pelajaran ini bertujuan menjadi dasar pengetahuan dan dasar keterampilan siswa supaya menerapkan standar kompetensi dasar kerja bengkel dan gambar teknik elektronika. Dalam proses pembelajaran guru membagi siswa kedalam kelompok-kelompok kecil, namun hasil pembelajaran masih belum maksimal. Guru adalah salah satu pondasi terpenting dalam pembelajaran untuk memahami, mendalami, melaksanakan, dan akhirnya mencapai tujuan pendidikan. Pengaruh dari guru dalam proses pembelajaran di kelas sangatlah penting karena keprofesionalitasan dalah suatu unsur yang harus dipunyai oleh guru dengan penguasai materi pembelajaran secara menyeluruh dan luas dan juga pedagogik.

Model pembelajaran langsung ialah salah suatu bentuk proses belajar mengajar yang biasa dilakukan oleh guru dalam mengajar [9]. Strategi dasar proses belajar mengajar adalah memilih dan menentukan prosedur, teknik belajar mengajar , dan model pembelajaran yang dapat digunakan dengan tepat dan efektif maka dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan mengajarnya [8].Upaya untuk meningkatkan nilai hasil belajar siswa kelas X KBGT SMK Negeri 1 Padang yaitu memberikan variasi model pembelajaran, agar tujuan pendidikan yang telah di ciptakan dapat tercapai. Agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dalam meningkatkan nilai hasil belajar di butuhkan bentuk pembelajaran efektif siswa ikut terlibat secara aktif dan termotivasi dalam proses belajar.

Melihat kenyataan yang di temukan maka perlu suatu alternatif pembelajaran untuk menunjang keberhasilan siswa dalam terciptanya suasana kelas yang mendukung, sehingga bisa meningkatkan kegiatan siswa, memotivasi belajar siswa, dan membangkitkan minat serta menggali potensi kemampuan belajar siswa secara merata pada mata pelajaran KBGT, salah satunya adalah mengembangkan model pembelajaran kooperatif.

Dalam proses pembelajaran guru membagi siswa kedalam kelompok-kelompok kecil, namun hasil pembelajaran masih belum maksimal.

Peneliti menggunakan dua kelas sampel, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan digunakan perlakuan khusus yakni kelas eksperimen menggunakan media belajar interaktif berbasis flash dan pada kelas kontrol tanpa menggunakan macromedia flash

Tabel. 2 Sampel penelitian

N o	Kelas	Jumlah siswa	Perlakuan
1	TAV A	25 siswa	Eksperimen
2	TAV B	25 siswa	Kontrol

Sumber : Guru KBGT

METODE

Proses kegiatan belajar mengajar aktif adalah suatu kegiatan dimana siswa membutuhkan jawaban suatu pertanyaan, menginginkan informasi untuk pemecahan masalah atau mencari cara untuk mengerjakan tugas yang diberikan [10]. Menurut [4] mengemukakan proses belajar siswa dapat mengingat apabila siswa melakukan yaitu mengutarakan pendapat dari informasi dengan kata mereka sendiri, memberikan beberapa contoh, membandingkan informasi yang didapat dengan fakta atau gagasan yang ada.

Media pembelajaran macromedia flash 8 bisa digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran pada pelajaran KBGT, karena sesuai dengan spesifik materi pada pelajaran yang bisa memungkinkan siswa memahami materi pelajaran. Dalam memperoleh tujuan pembelajaran untuk menaikan hasil belajar perlu suatu bentuk pembelajaran yang efektif. Usaha untuk menaikan nilai belajar siswa dengan memberikan beberapa variasi media belajar yakni salah satunya menerapkan Media pembelajaran Macromedia flash 8.

Multimedia interaktif dalam rancangannya memiliki kevalidan, keefektifan dan kepraktisan jika digunakan sesuai dengan kebutuhan didalam proses pembelajaran. Yang perlu diperhatikan didalam pembuatan revisi multimedia interaktif yaitu materi

pembelajaran baik itu dari tata tulis, gambar yang tidak relevan pada informasi. Dan desain multimedia interaktif berdasakan perbaikan-perbaikan yang diminta dari validator baik itu berupa lambang, video dan kekurangan atau kelemahan yang terdapat pada multimedia interaktif [1].

Jenis penelitian ini adalah eksperimen kuasi (*quasi-experiment*) dengan desain *Posttest-Only Control Design*. Menurut [6] bentuk desain *quasi-experiment* yaitu pengembangan dari *true experimental design*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari perlengkapan pembelajaran dan perlengkapan pengumpulan data.

Perlengkapan pembelajaran digunakan oleh peneliti yakni silabus, RPP dan Jobsheet. Perlengkapan pengumpul data penelitian yang dilakukan adalah nilai dari tes hasil belajar. Tes yang diberikan adalah tes berbentuk objektif. Materi yang diujikan dalam tes sesuai dengan materi yang diberikan selama penelitian.

Untuk prasyarat uji hipotesis dilakukan beberapa pengujian:

1. Uji normalitas

Uji normalitas tujuannya untuk mencari apakah data sampel terdistribusi normal atau tidak, untuk uji normalitas ini digunakan uji liliefors dengan langkah sebagai berikut:

- Data X_1 sampai X_n yang dipeoleh dari data yang terkecil hingga data yang terbesar.
- Data X_1 sampai X_n dijadikan bilangan baku Z_1 sampai Z_n dengan rumus

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S} \quad [1]$$

Keterangan :

X_i = poin yang didapat siswa ke- i

\bar{X} = poin rata- rata skor

S = simpangan baku

- Dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F Z_i = P (Z \text{ lebih kecil dari } Z_i)$
- Dengan menggunakan proporsi Z_1 sampai Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i jika proporsi ini dinyatakan dengan $S (Z_i)$ [5] :

$$S(z_i) = \left(\frac{\text{banyaknya } z_1, \text{ sampai, } z_n \text{ yang } \leq z_i}{n} \right) \quad [2]$$

- Menghitung perbedaan $(F(Z_i) - S(Z_i))$

2. Uji homogenitas

Tujuan dilakukan uji homogenitas yakni untuk mencari apakah data kedua sampel yang diteliti homegen atau tidak. Dalam pengujian ini yakni uji F. Langkah-langkah untuk mencari uji F yaitu:

a. Mencari masing-masing varians, data kemudian analisis dengan rumus [7]:

$$F = \frac{\text{Varians Tertinggi}}{\text{Varians Terendah}} \quad [3]$$

b. Bandingkan skor F analisis dengan skor F yang terdapat pada tabel pada taraf signifikan 0,05 dan dk penyebut = n-1 dan dk pembilang = n-1. Jika skor F analisis kecil dari F tabel, berarti kedua kelompok sampel memiliki varians yang homogen $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$. Sebaliknya jika F hitung kecil dari F tabel berarti kedua kelompok sampel mempunyai varians yang heterogen $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$.

3. Uji Hipotesis

Tujuan dilakukan uji hipotesis yakni untuk melihat apakah data yang diteliti berdistribusi normal dan juga kedua kelompok yang diteliti data yang didapat homogen maka statistiknya yakni uji t. Uji t memiliki dua rumus sebagai kriteria yaitu :

Jika t_{hitung} besar dari t_{tabel} , H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika t_{hitung} kecil dari t_{tabel} , H_0 diterima dan H_a ditolak

Harga t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} , yang tercantum pada tabel distribusi t. Spesifik uji yang dilakukan apabila t_{hitung} kecil dari t_{tabel} maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima, dan apabila t_{hitung} kecil dari t_{tabel} maka hipotesis nol (H_0) diterima, dan hipotesis kerja (H_a) ditolak.

Untuk melihat seberapa besar pengaruh hasil belajar siswa bisa digunakan dengan rumus :

$$\% \text{ pengaruh} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\bar{X}_2} \times 100\% \quad [4]$$

Dimana :

\bar{X}_1 = skor rata-rata nilai kelas eksperimen

\bar{X}_2 = skor rata-rata nilai kelas control

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada siswa kelas X TAV SMK N 1 Padang tahun ajaran 2018/2019 pada mata pelajaran KBGT. yang mempunyai dua kelas antara lain kelas eksperimen dan kontrol. Untuk mendapatkan hasil penelitian diadakan dulu penetapan sampel dan uji instrumen. Dengan menggunakan pengambilan sampel, maka peneliti dapat menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di kedua kelas tersebut digunakan langkah analisis supaya data yang didapat tidak mengalami perbedaan yang jauh.

1. Deskripsi Data

Dalam pemilihan kelas sampel dilakukan secara acak antara lain 25 orang kelas eksperimen begitu pula dengan kelas kontrol 25 orang. Dimana pembelajaran di kelas control tidak menggunakan media pembelajaran macromedia flash 8, sedangkan

di kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran macromedia flash 8. Variabel yang diteliti adalah hasil belajar mata pelajaran KBGT.

Uji dilakukan peneliti adalah mencari validitasnya, mencari tingkat kesukarannya, mencari reliabilitasnya dan mencari daya bedanya. Mencari validitas adalah tolak ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Mencari tingkat kesukaran yaitu bentuk yang menggolongkan soal mudah dengan yang sulit. Mencari reliabilitas yaitu suatu tolsk ukur apakah tes tersebut bisa dipercaya dalam penggunaan untuk pengumpul data. Mencari tingkat kesukaran soal yaitu angka yang menunjukan baik sukar atau mudah soal yang dibuat. Mencari daya beda soalnya yaitu pembeda siswa antara berkemampuan tinggi atau rendah dari soal tersebut. Perangkat yang digunakan peneliti yaitu tes objektif. Uji perangkat tes yang disusun berupa soal objektif, kemudian diuji ke kelas XI TAV, untuk mencari validitas soal, mencari reliabilitas, mencari daya beda dan mencari tingkat kesukaran soal. Dilakukan uji pada kelas XI, pengujian soalnya akan dihitung dari nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk ditentukan apakah instrumen yang digunakan peneliti layak atau tidak untuk pemakaian dalam peneliti. Dilakukan dahulu uji coba untuk diketahui validitasnya, reabilitasnya, indek kesukarannya, dan indek daya bedanya didalam perangkat instrumennya.

2. Analisis Data

Hasil penelitian merupakan nilai hasil perolehan data dari lapangan sesudah mengaplikasikan media pembelajaran macromedia flash 8 pada kelas eksperimen.

a. Pelaksanaan Pembelajaran

Sebelum melaksanakan kegiatan ditentukan dahulu materi pelajarannya dan pokok pembahasan dan juga menyusun RPP. Pokok materinya yakni Menjelaskan Simbol-simbol Komponen elektronika pasif, aktif, dan semikonduktor di elektronika

b. Analisis Deskriptif

1) Mean

kelas eksperimen

$$\bar{X} = \frac{\sum (f_i \cdot X_i)}{\sum f_i} = \frac{1945}{25} = 77,8$$

Kelas kontrol

$$\bar{X} = \frac{\sum (f_i \cdot X_i)}{\sum f_i} = \frac{1850}{25} = 74$$

2) Simpangan Baku (S)

kelas eksperimen

$$S = \sqrt{\frac{\sum f(X_i - \bar{X})^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{642}{25-1}} = 5,172$$

Kelas kontrol

$$S = \sqrt{\frac{\sum f(X_i - \bar{X})^2}{n-1}} = \sqrt{\frac{500}{25-1}} = 4,564$$

3) varians (S^2)

Kelas eksperimen

$$S^2 = 26,73$$

Kelas kontrol

$$S^2 = 20,83$$

2. Analisis Induktif

a. Uji Normalitas

Tujuan pengujian normalitas untuk diketahui apakah data normal terdistribusi atau tidak. Hasil perhitungan uji normalitas diketahui nilai L_0 pada Kelas Eksperimen sebesar 0,1417, dan nilai L_t sebesar 0,173. Uji normalitas pada kelas kontrol nilai L_0 sebesar 0.1416 dan L_t sebesar 0,173, dengan Kriteria pengujian diperoleh bahwa $L_0 < L_t$.

Kesimpulan yang didapat yakni data hasil belajar KBGT kelas X TAV di SMK Negeri 1 Padang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Tujuan pengujian homogenitasnya untuk diketahui dari kedua data kelompok yang memiliki varian homogen atau tidak. Pengujian F (*Fisher test*) adalah untuk diketahuinya homogenitas dari kedua kelompok sampel. Untuk mencari F_{hitung} dapat dilakukan dengan cara mencari dk pembilang dan dk penyebut terlebih dahulu.

$$\begin{aligned} \text{dk pembilang} &= n \text{ pembilang} - 1 \\ &= 25 - 1 = 24 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{dk penyebut} &= n \text{ penyebut} - 1 \\ &= 25 - 1 = 24 \end{aligned}$$

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians_Tertinggi}}{\text{Varians_Terendah}} = \frac{26,73}{20,83}$$

$$= 1,28$$

$$F_{tabel} = \frac{\text{dkPembilang}}{\text{dkPenyebut}} = \frac{25-1}{25-1} = \frac{24}{24}$$

$$= 1,98 \text{ (pada tabel distribusi F)}$$



Gambar 1. Perbedaan hasil belajar

F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} , atau 1,28 lebih kecil dari 1,98 dapat ditarik kesimpulan dari data grafik bahwa data kedua kelompok tersebut homogen.

c. Uji Hipotesis

Pada uji hipotesis digunakan rumus t-test separated varians karena $n_1 = n_2$ dan variannya homogen, sebagai berikut :

$$\begin{aligned} t_{hitung} &= \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \\ &= \frac{(77,8 - 74)}{\sqrt{\frac{26,73}{25} + \frac{20,83}{25}}} = \frac{(3,8)}{\sqrt{1,9}} \\ &= \frac{3,8}{1,38} = 2,75 \end{aligned}$$

Dan derajat kebebasan (dk)

$$\begin{aligned} t_{tabel} &= (n_1 + n_2) - 2 \\ &= (24 + 24) - 2 \\ &= 48 \end{aligned}$$

Nilai t_{tabel} adalah 1,677.

Karena t_{hitung} lebih kecil t_{tabel} ($2,75 > 1,677$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

3. Pembahasan

Sesudah diterapkan perlakuan masing-masing kelas sampel dengan memperlakukan berbeda, didapatkan jumlah nilai *post-testnya* adalah untuk kelas eksperimen 77,8 dan untuk kelas kontrol 74. Mempunya hasil belajar yang berbeda di kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran macromedia flash 8, dengan kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran macromedia flash 8. Kedua kelompok sampel memiliki hasil belajara (gain) yang berbeda yaitu sebesar 5,13 %.

Sesudah dilakukan pengujian hipotesis yaitu dengan uji t didapatkan $t_{hitung} = 2,75$ sedangkan $t_{tabel} = 1,677$, diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , jadi hipotesis yang diajukan diterima. Sehingga H_1 diterima sedangkan H_0 diterima, maknanya media

pembelajaran macromedia flash 8 memiliki pengaruh terhadap hasil belajar KBGT kelas X Teknik Audi Video SMK Negeri 1 Padang. Diterimanya H_1 ini membuktikan bahwa media pembelajaran macromedia flash 8 mempunyai pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 1 Padang.

Media Pembelajaran macromedia flash 8 merupakan pembelajaran interaktif yang membuat siswa didalam pembelajaran berlangsung, siswa berkeinginan untuk mengetahui dan mencari apa yang di pelajari. Dan memberi siswa menjadi leluasa dalam berinteraksi sesamanya.

Media pembelajaran macromedia flash 8 dapat digunakan didalam pembelajaran KBGT, dikarenakan bisa memudahkan siswa mencerna materi yang disampaikan oleh pendidik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dibutuhkan metode yang efektif untuk menunjang pembelajaran. Setelah tercapainya nilai hasil pembelajaran siswa dengan diberikan media pembelajaran yang bervariasi yaitu menerapkan Media pembelajaran Macromedia flash 8. Jadi, penggunaan media pembelajaran macromedia flash 8 bisa digunakan oleh guru pada pelajaran KBGT untuk menaikkan nilai hasil belajar siswa kelas X Teknik Teknik Audio SMK Negeri 1 Padang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan pada pelajaran Teknik Kerja Bengkel dan Gambar Teknik sesudah menerapkan media pembelajaran *Macromedia Falsh* diperoleh kesimpulan :

1. Memiliki perbedaan hasil dari nilai belajar siswa kelas X SMKN 1 Padang . Nilai 77,8 didapatkan kelas eksperimen menggunakan macromedia flash 8 dan nilai 74 pada kelas kontrol tanpa macromedia flash 8. Jadi dengan menggunakan media pembelajaran *Macromedia Falsh 8* lebih baik dari tanpa menggunakan media pembelajaran *Macromedia Falsh 8*.
2. Berdasarkan hasil analisis hipotesis, diperoleh nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} yaitu ($2,75 > 1,677$). Hasil analisis yang telah dilakukan kesimpulan yang didapat yakni H_0 ditolak sedangkan H_1 diterima, jadi memiliki pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash 8* terhadap hasil belajar. Rata-rata nilai peserta didik yang menggunakan *Macromedia Flash 8* lebih baik dari tidak menggunakan media pembelajaran *Macromedia Falsh 8* .
3. Dari hasil analisis rata-rata nilai kelas eksperimen dan kontrol memiliki pengaruh sebesar 5,13% .

SARAN

Saran yang dapat disumbangkan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis, media pembelajaran *Macromedia Falsh 8* adalah salah satu media interaktif yang membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.
2. Untuk pendidik, bisa dapat menggunakan media *Macromedia Falsh 8* sebagai salah satu media yang bisa menumbuhkan rasa ingin mengetahui pembelajaran untuk menaikkan nilai hasil belajar siswa khususnya guru di SMKN 1 Padang.
3. Untuk sekolah, penelitian berharap bisa memberikan suatu kontribusi pada hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media pembelajaran *Macromedia Falsh 8*

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ika Parma Dewi, Rani Sofya, and Titi Sriwahyuni. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 PADA MATAKULIAH MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI YANG MENERAPKAN METODE PROJECT BASED LEARNING". *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan* 11.2 (2018): 72-79.
- [2] Mustika, P. Sultan, Hanesman Hanesman, and Sukaya Sukaya. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA KELAS X JURUSAN TEKNIK AUDIO VIDEO DI SMK NEGERI 1 KINALI". *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika* 5.2 (2017).
- [3] Permendiknas RI No. 41 . *Tentang Penentuan Standar KKM*. Jakarta. 2007
- [4] Siberman , A.M. 2006. *Active learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung : Nusa Media
- [5] Sudjana. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.2005
- [6] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2009
- [7] Sugiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : CV Alfabeta. 2012
- [8] Syaiful Bahri Djamarah . *Strategi Belajar Mengajar*. Asdi Mahasatya : Jakarta. 2010

- [9] Wahyu, Muhammad, Sukaya Sukaya, and Thamrin Thamrin. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA." *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika* 6.2 (2018): 22-28.
- [10] Yunis, Gladiska, Yasdinul Huda, and Dedy Irfan. "PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ACTIVE LEARNING TIPE "GIVING QUESTION AND GETTING ANSWERS "TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR-DASAR KELISTRIKAN SISWA DI KELAS X TEKNIK AUDIO VIDEO SMK NEGERI 1 BUKITTINGGI." *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika* 2.2 (2018).