

# **Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak di SMKN 1 Sumedang**

Meta Maysitah,  
Departemen Pendidikan Teknik Arsitektur, Fakultas Pendidikan Teknologi  
dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia

## **ABSTRAK**

Proses pembelajaran yang terjadi pada siswa SMK Teknik Gambar Bangunan cenderung satu arah dan menjadikan guru sebagai satu-satunya media dalam proses belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan tidak optimal bagi siswa dalam memahami materi ajar. Upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran baru pada proses pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui penerapan media belajar berbasis multimedia interaktif dan ketercapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak kelas XI TGB1 SMKN 1 Sumedang.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas model Mc Kemmis & Taggart, penelitian ini dilakukan 4 siklus, setiap siklus terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan & observasi, dan refleksi. Teknis analisis data yang digunakan teknis analisis data deskriptif pada lembar observasi, dan statistik sederhana pada hasil belajar siswa.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut terlihat persentase ketuntasan belajar siswa, siklus ke-1 ranah kognitif 86,21% dan ranah psikomotorik 75,86%, dengan nilai rata-rata siswa termasuk kriteria "Baik". Siklus ke-2 ranah kognitif 55,17% dan ranah psikomotorik 17,24%, dengan rata-rata nilai termasuk kriteria "Cukup". Siklus ke-3 ranah kognitif 86,21% dan ranah psikomotorik 79,31% dengan rata-rata nilai termasuk kriteria "Baik". Siklus ke-4 ranah kognitif dan psikomotorik 96,55% dengan rata-rata nilai termasuk kriteria "Sangat Baik". Terjadi penurunan pada siklus ke-2 disebabkan oleh beberapa faktor, baik teknis maupun non-teknis. Penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif juga dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

**Kata kunci:** Penelitian Tindakan Kelas, Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Hasil Belajar, Menggambar dengan Perangkat Lunak

Meta Maysita, 2015

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA  
PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK DI SMK NEGERI 1 SUMEDANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

# **The Application of Interactive Multimedia based Learning Media in A Field Study of Software Design at Sumedang 1 Vocational High School**

Meta Maysitah

*Departement of Architecture Education, Faculty of Technology and Vocational  
Indonesia University of Education*

## **ABSTRACT**

Learning process that applied to students at Vocational High School of building design technique program has tendency to one particular direction that leads teachers to the point at which they become the only one media in learning process. Consequently, learning process remains ineffective and less optimal for students to understand study materials. One of ways how to cope with such issue is provide learning media in the basis on interactive multimedia. The purpose of this study is to make an overview of the application of interactive multimedia based learning media with a field study of software design for eleventh graders of TBGI program at Sumedang Vocational High School Number One.

This research utilized Mc Kemmis & Taggart's model of classroom action research, and it was undergone within 4 cycles, every one of which consisted of: planning, action, observation, and reflection. Technical data analysis that was used in this study was descriptive data analysis based on observation form, and simple statistic with data from the result of students' study.

The underline of this study points out that the application of learning media in the basis on interactive multimedia is capable of increasing student's study result. It becomes more implicit by the percentage of students' passing of study, which was up to 86, 21% in cognitive term and 75, 6% in psychomotor term. Accordingly, it was grouped into High criteria. In the second cycle, the percentage of students' passing of study reached up to 55, 17% in cognitive term, and in comparison, the percentage reached up to 17, 24% in psychomotor term with the average value indicating Moderate criteria. In the following cycle, students' passing of study was grouped into High criteria with the percentage of 86, 21% in cognitive term and of 79, 31% in psychomotor one. In the last cycle, the percentage of students' passing of study in both cognitive and psychomotor terms was up to 96, 55%, which indicated Extremely High criteria. The occurrence of decreasing in students' passing of study might have been due to several overriding factors, might that  
**Meta Maysita, 2015**

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA  
PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK DI SMK NEGERI 1 SUMEDANG**

have been technical of non-technical ones. The application of learning media based on interactive multimedia has capability of increasing students' learning participation during process of learning.

*Keyword: Classroom Action Research, Learning media, Interactive media, study result, software design.*

**Meta Maysita, 2015**

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA  
PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK DI SMK NEGERI 1 SUMEDANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)