

## ABSTRACT

*Dian Afriani Pasaribu, 071255220040. "Implementation of Media Based Animation Macromedia Flash To Improve Student Results on Applying Eye Training Electronics Engineering Analog And Digital Primary Class X TKJ In SMK Yapim "Taruna" Batang Kuis School Year 2011/2012, 2012 THE STATE FACULTY OF MEDAN "*

This research aims to determine the interactive multimedia Flash animations is an appropriate alternative for improving student learning outcomes and know how to interest students in learning Implementing Electronic Engineering Analog and Digital Basic when using Flash animations and interactive media.

The research was conducted on a class X student of Computer Engineering Network (TKJ) SMK Yapim "Taruna" Batang Kuis. The number of class X student of Computer Engineering Network of 30 people. This research method is Classroom Action Research (PTK).

At the Pre-test from grade 30 students who achieved the X TKJ Criteria of Minimum Completeness (KKM) is only 4 people (13.33%) while that does not reach there are 26 people (86.66%). At the time I post test of students who reach the KKM as many as 13 people (43.33%) and that did not reach 17 people (56.66%) with average values - average 64.66 in classical completeness of only 43.33 states that the cycle II should be done. At the time of the second cycle students who achieve the KKM 26 people (86.67%) and that did not reach as many as 4 people (13.33%). With an average - average 79.46 that means there has been a huge increase 43.33%. Based on these data shows that the classical completeness has achieved 86.76% exceeding the prescribed classical completeness is 70%. Based on the interest of the questionnaire showed that 23 students (77%) stating very interested in the media used and 7 men (33%) who expressed interest.

Based on the obtained results the conclusion that Flash animations can improve student learning outcomes in student learning and logic gates are very interested in using Media Animation FLASH thus suggested to the school in order to use Flash animation as a medium of learning, especially to increase learning outcomes.

*Keywords : Media, Animation Flash, Logic Gate*

## Abstrak

**DIAN AFRIANI PASARIBU, NIM 071255220040** : “Implementasi Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Menerapkan Teknik Elektronika Analog Dan Digital Dasar Kelas X TKJ Di SMK Yapim “Taruna” Batang Kuis Tahun Ajaran 2011/2012, FAKULTAS NEGERI MEDAN 2012”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui multimedia interaktif *Animasi Flash* ini merupakan alternative yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mengetahui bagaimana ketertarikan siswa dalam pembelajaran Menerapkan Teknik Elektronika Analog Dan Digital Dasar jika menggunakan media interaktif *Animasi Flash*.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X Teknik Komputer Jaringan (TKJ) SMK Yapim “Taruna” Btang Kuis. Jumlah Siswa kelas X Teknik Komputer Jaringan sebanyak 30 orang. Metode Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Pada saat Pre test dari 30 orang siswa kelas X TKJ yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) hanya 4 orang (13,33%) sedangkan yang tidak mencapai ada 26 orang (86,66%). Pada saat Post test I siswa yang mencapai KKM sebanyak 13 orang (43,33%) dan yang tidak mencapai 17 orang ( 56,66%) dengan nilai rata – rata 64,66 dengan ketuntasan klasikal yang hanya sebesar 43,33 menyatakan bahwa siklus II harus dilakukan. Pada saat siklus II siswa yang mencapai nilai KKM 26 orang (86,67%) dan yang tidak mencapai sebanyak 4 orang (13,33%). Dengan nilai rata – rata 79,46 itu artinya telah terjadi peningkatan besar 43,33%. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa ketuntasan klasikal telah mencapai 86,76% melebihi ketuntasan klasikal yang ditentukan yaitu 70%. Berdasarkan ketertarikan dari hasil angket menunjukkan bahwa 23 orang siswa (77%) yang menyatakan sangat tertarik dengan media yang digunakan dan 7 orang (33%) yang menyatakan tertarik.

Berdasarkan hasil penelitian didapat kesimpulan bahwa Animasi Flash dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Gerbang Logika dan siswa sangat tertarik dalam menggunakan Media Animasi FLah dengan demikian disarankan kepada pihak sekolah agar menggunakan Animasi Flash sebagai media pembelajaran khususnya untuk meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci : Media, Animasi Flash, Gerbang Logika