

ABSTRACT

Dedy Syahputra Pangaribuan: *Application Media Interactive Learning Based Adobe Flash CS3 to improve the learning outcomes of learning Energy Conversion Engineering Students of Class X TKR SMK Mandiri Percut Sei Tuan TA 2015/2016* . Essay. Faculty of Engineering State University of Medan . 2015.

Learning outcomes of Energy Conversion Engineering in particular on the basis of competence engine concept is a very important part to enhanced competence Teknik Kendaraan Ringan, because competency skills of Teknik Kendaraan Ringan to equip students with the skills and knowledge in automotive. The materials on the engine concept requires a medium that can help students to understand the material that will be delivered by the teacher. Then media-based Interactive Learning Adobe Flash CS3 been softwere has many features that are very supportive. So the purpose of this study was to determine how much of improved learning outcomes of the energy conversion machine learning with basic competence enginepada concept of class X TKR SMK Mandiri Percut Sei Tuan through application-based learning media adobe flash CS3 ". This type of research is classroom action research with the use of interactive learning media based on Adobe Flash CS3 as its main target. In the classroom action research consists of 2 cycles where each cycle consists of 4 phases: planning, implementation stage, the stage of observation and reflection stages. Subjects of this study were students of class X TKR SMK Mandiri Percut Sei Tuan totaling 40 people. Data collection techniques in this study based on the observation and tests. Observations were carried out on students to determine the activity of students during the learning process takes place. While the achievement test is divided into two, namely test the ability of early (pre-test) and test the ability of the end (post-test). The result showed that an increase in learning outcomes.. This is shown by the increased percentage of classical completeness of 72.5% in the first cycle to 80% in the second cycle and also the value of the average grade increased from 74.75 in the first cycle to 82.5 in the second cycle. Student learning activities also experienced a progressive increase of 60% in the first cycle to 80% in the second cycle.

Keyword : Media Based on Adobe Flash CS3, Student Learning Outcomes.

ABSTRAK

Dedy Syahputra Pangaribuan: *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS3 untuk meningkatkan Hasil Belajar Mata Diklat Mesin Konversi Energi Pada Siswa Kelas X TKR SMK Mandiri Percut Sei Tuan T.A. 2015/2016*. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2015.

Hasil belajar Mata Diklat Mesin Konversi Energi terkhususnya pada kompetensi dasar motor bakar merupakan bagian yang sangat penting untuk ditingkatkan pada kompetensi keahlian teknik kendaraan ringan, karena kompetensi keahlian teknik kendaraan ringan bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan dan pengetahuan dibidang otomotif. Materi-materi pada konsep motor bakar membutuhkan suatu media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan oleh guru. Untuk itu media pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash CS3* dipilih karena software ini memiliki banyak fitur yang sangat mendukung. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar mata diklat mesin konversi energi dengan kompetensi dasar konsep motor bakar pada siswa kelas X TKR di SMK Mandiri Percut Sei Tuan melalui penerapan media pembelajaran berbasis *adobe flash CS3*". Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS3* sebagai sasaran utamanya. Pada penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus dimana tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X TKR SMK Mandiri Percut Sei Tuan yang berjumlah 40 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berpedoman pada teknik observasi dan tes. Observasi yang dilakuka terhadap siswa untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan tes hasil belajar dibagi menjadi 2 yaitu tes kemampuan awal (*pre test*) dan tes kemampuan akhir (*post test*). Hasi penelitian diperoleh bahwa terjadi peningkatan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya persentase ketuntasan klasikal dari 72,5% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II dan juga nilai rata-rata kelas yang meningkat dari 74,75 pada siklus I menjadi 82,5 pada siklus II. Aktivitas belajar siswa juga mengalami penigkatan yaitu 60% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II

Kata Kunci : Media Berbasis Adobe Flash CS3, Hasil Belajar Siswa.