

**PENGARUH PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING
(CTL) DENGAN PENGGUNAAN MEDIA CD INTERAKTIF TERHADAP
HASIL BELAJAR TEKNIK TELEVISI PADA SISWA KELAS II
TEKNIK AUDIO VIDEO DI SMK N 5 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Di Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*

Oleh

RIKO PUTRA

NIM. 85113/2007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
JURUSAN ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2010**

ABSTRAK

Riko Putra (85113/2007) : Pengaruh Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan Penggunaan Media CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Teknik Televisi untuk Siswa Kelas II Jurusan Teknik Audio Video di SMK N 5 Padang

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kenyataan yang ditemukan dilapangan yaitu di SMKN 5 Padang, masih banyaknya siswa kelas II yang memperoleh hasil belajar di bawah standar kriteria minimum pada mata pelajaran Teknik Televisi yang ditetapkan sekolah yaitu 70,00 dengan rentangan 0-100. Banyak faktor yang mempengaruhi, diantaranya yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Untuk itu dilakukan pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan penggunaan media CD interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk melihat ada tidaknya pengaruh antara hasil belajar pembelajaran CTL dengan penggunaan media CD interaktif dengan hasil belajar pembelajaran konvensional. Hipotesis penelitian adalah terdapat pengaruh pembelajaran CTL dengan penggunaan media CD Interaktif terhadap hasil belajar Teknik Televisi untuk siswa kelas II Jurusan Teknik Audio Video di SMK N 5 Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen, populasi penelitian ini adalah siswa kelas II Teknik Audio Video di SMK N 5 Padang. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak setelah dilakukan pretest terhadap kelas yang memiliki kemampuan berimbang. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberlakukan dengan pembelajaran CTL dengan penggunaan media CD Interaktif dan yang menjadi kelompok kontrol adalah kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan dari tes hasil belajar berupa soal objektif sebanyak 24 butir soal. Data yang diperoleh selain dianalisis secara manual untuk uji homogenitas, normalitas, dan hipotesis juga dianalisis dengan program SPSS. Dari hasil tes penelitian di dapat nilai rata-rata siswa dengan pembelajaran CTL dengan penggunaan media CD Interaktif yaitu 75,64 sementara siswa yang menggunakan metode konvensional lebih rendah yaitu 67,05. Hasil hipotesis yang dikemukakan sebelumnya dapat diterima pada taraf kepercayaan 95%.

Kata Kunci : CTL, CD Interaktif, Konvensional dan Eksperimen

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warrahmatullahiwabarrakatu

Alhamdulillahirrabbi'lamin, puji syukur diucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia serta nikmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan Penggunaan Media CD Interaktif terhadap Hasil Belajar Teknik Televisi di SMK N 5 Padang”. Selanjutnya shalawat beriringan salam semoga disampaikan Allah kepada nabi Muhammad SAW yang menjadi suritauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai khalifah dan muslim yang intelektual.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan (S-1/Akta IV) di jurusan Teknik Elektronika dengan Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Drs. Efrizon, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP dan sekaligus selaku penguji.
2. Bapak Drs. H. Sukaya selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP dan sekaligus pembimbing II.
3. Ibu Drs. Yusri Abdul Hamid, M.Pd selaku dosen Pembimbing I.

4. Bapak Drs. Fasrizal Yakub, M.Pd selaku dosen penguji.
5. Bapak Yasdinul Huda, S.Pd, M.T selaku dosen penguji.
6. Bapak Drs. Yefrizon selaku Kepala SMKN 5 Padang.
7. Bapak Drs. Edi Mushadi, selaku guru Teknik Televisi di SMKN 5 Padang.
8. Guru, tata usaha serta karyawan dan karyawan SMKN 5 Padang.
9. Teristimewa Ibunda dan Ayahanda, serta keluarga yang berjuang melalui doa dan bekerja keras demi kesuksesan penulis dalam menyelesaikan skripsi dan studi ini.
10. Semua teman-teman S1 angkatan 07 R dan NR.
11. Buat Semua pihak yang telah ikhlas membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulisan laporan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Jurusan Teknik Elektronika FT UNP khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Abstrak	ii

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vii
Daftar Tabel	viii
Daftar Lampiran	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kegunaan Penelitian	7

BAB II LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar	8
B. Proses Pembelajaran	10
C. Kedudukan Metode Dalam Proses Pembelajaran	11
D. Metode Contextual Teaching and Learning (CTL)	13
E. Media Pembelajaran	17
F. CD Multimedia Interaktif	22
G. Pembelajaran Konvensional	26
H. Teknik Televisi	27
I. Penelitian yang Relevan	29
J. Kerangka Konseptual	29

K. Hipotesis	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	32
B. Populasi dan Sampel Penelitian	33
C. Desain Penelitian	35
D. Variabel dan Data	36
E. Prosedur Penelitian	37
F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	39
G. Teknik Analisa Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data Penelitian	51
B. Uji Persyaratan Analisis	54
C. Pembahasan	57
D. Keterbatasan Penelitian	59
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	60
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Desain Kerangka Konseptual.....	31
2. Uji Dua Pihak.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Nilai Ujian Mid Teknik Televisi.....	3
2. Populasi Dalam Penelitian.....	33
3. Distribusi Sampel yang akan diteliti.....	34
4. Rancangan Penelitian.....	35
5. Pelaksanaan Pembelajaran CTL.....	38
6. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	43
7. Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal.....	44
8. Profil Data Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	51
9. Distribusi Frekwensi Nilai Kelas Kontrol.....	52
10. Distribusi Frekwensi Nilai Kelas Eksperimen.....	53
11. Uji Normalitas Dengan Menggunakan Rumus Chi Kuadrat.....	54
12. Rangkuman Data Uji Barlett.....	55
13. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rancangan Program Pembelajaran Teknik Televisi.....	64
2. Soal Pretest.....	94
3. Hasil Pretest.....	99
4. Soal Uji Coba Instrument.....	101
5. Kisi-Kisi Soal Uji Coba Instrument.....	105
6. Hasil Uji Coba Instrument.....	106
7. Nilai Koefisien Korelasi Dengan Rumus PPM.....	124
8. Tabel Kesimpulan Soal Valid.....	127
9. Perhitungan Uji Realibilitas.....	128
10. Perhitungan Indeks Kesukaran Soal.....	129
11. Perhitungan Daya Beda Soal.....	131
12. Soal Valid Penelitian.....	134
13. Kisi-Kisi Soal Valid Penelitian.....	137
14. Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	138
15. Perhitungan Uji Normalitas.....	140
16. Perhitungan Uji Homogenitas.....	149
17. Perhitungan Uji Hipotesis.....	151
18. Tabel Harga Kritik Product Moment.....	152
19. Tabel Kritik Z Score.....	153

20. Tabel Harga Kritik Chi Kuadrat.....	154
21. Hasil Analisis Data Dengan Program SPSS 15.....	155
22. Surat Izin Penelitian.....	164

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Pembangunan suatu bangsa tidak terlepas dari sistem pendidikan, sebab sistem pendidikan yang baik akan membawa kemajuan bagi bangsa tersebut. Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi seluruh umat manusia, dengan pendidikan manusia memiliki pengetahuan, nilai dan sikap dalam berbuat untuk ikut menunjang pertumbuhan dan pembangunan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk menyiapkan tenaga tingkat menengah yang memiliki pengetahuan dan keterampilan serta sikap sesuai dengan spesialisasi kejuruannya. Sehingga tujuan utama proses pembelajaran adalah menuntut siswa untuk berhasil dalam menerapkan kemampuan yang sudah diperolehnya secara teori umumnya dan praktikum khususnya, sesuai dengan tujuan dari SMK itu sendiri yaitu untuk menghasilkan tenaga kerja menengah yang ahli di bidangnya ditunjang dengan hasil belajar yang memuaskan.

Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan dan dapat dipandang sebagai salah satu ukuran keberhasilan siswa dalam pendidikan di sekolah. Hasil belajar ini dijadikan pedoman atau bahan pertimbangan dalam menentukan kemampuan siswa. Usaha untuk meningkatkan hasil belajar menuntut partisipasi berbagai pihak yang terkait agar mengarahkan perhatiannya kepada usaha

peningkatan mutu pendidikan.

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) merupakan batas minimal seorang siswa mencapai ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar setiap indikator yang telah ditetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara 0 s/d 100%. Satuan pendidikan harus menentukan kriteria ketuntasan minimal dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-rata peserta didik serta kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran. Melihat syarat penentuan KKM harus mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-rata, dan kemampuan sumber daya dukung tersebut, maka untuk menentukan harus dianalisis dengan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang lain.

Pada materi sosialisasi KTSP yang dikeluarkan Depdiknas (2007). Kriteria penetapan KKM meliputi: (1) kompleksitas indikator (kesulitan dan kerumitan), (2) daya dukung (sarana/prasarana, kemampuan guru, lingkungan, dan biaya), dan (3) intake siswa (masukan kemampuan siswa).

Pada mata diklat kejuruan, SMK N 5 Padang telah menetapkan kriteria ketuntasan minimum dalam kompetensi seorang siswa adalah 0 s/d 100, dengan standar kelulusan nilai sama atau diatas 70 (tujuh puluh).

Kenyataan di lapangan berdasarkan pengamatan dan keterangan yang diperoleh dari guru di SMK Negeri 5 Padang, bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah sehingga untuk mencapai batas standar kelulusan untuk mata Diklat Produktif belum bisa terwujud. Hal ini dibuktikan pada hasil ulangan harian mata diklat Teknik Televisi siswa kelas II Audio Video di SMK Negeri 5 Padang.

Tabel 1. Persentase nilai ujian mid semester siswa kelas II Jurusan Teknik Audio Video pada mata pelajaran Teknik Televisi di SMK N 5 Padang Semester III Tahun Pelajaran 2010/2011.

Kelas	Siswa yang mendapat nilai rata-rata $\geq 70,00$	Siswa yang mendapat nilai rata-rata $< 70,00$
II TAV ₁ (26 siswa)	45 % (10 siswa)	55 % (12 siswa)
II TAV ₂ (25 siswa)	43 % (9 siswa)	57 % (12 siswa)
IITAV ₃ (25 siswa)	40 % (10 siswa)	60 % (15 siswa)

Dokumentasi : Guru Teknik Televisi Kelas II SMK N 5 Padang

Dari data tersebut terlihat bahwa sebagian siswa masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata diklat Teknik Televisi SMKN 5 Padang yaitu 70,0. Pada kelas II TAV₁ masih terdapat 12 orang siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum untuk mata diklat Teknik Televisi, sedangkan pada kelas II TAV₂ masih terdapat 12 orang siswa, dan pada kelas II TAV₃ sebanyak 15 siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata diklat Teknik Televisi ini diduga karena pembelajaran yang masih terpusat pada guru, sehingga siswa tidak berkesempatan untuk mengembangkan ide-idenya, berfikir kritis dan mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Selain itu Guru terbiasa dengan pola pembelajaran konvensional, sehingga siswa menjadi kurang tertarik dan lebih memilih asyik dengan kesibukannya sendiri seperti; mengganggu teman, bermain HP, ngobrol, dan sebagainya. Ketika diadakan tanya jawab atau tes, banyak diantaranya yang menunjukkan ketidak mengertiannya, lalu mereduksi bahwa pembelajaran Teknik Televisi sulit dan menjenuhkan.

Berdasarkan keadaan tersebut proses pembelajaran belum dapat dikatakan optimal. Untuk itu perlu perubahan terhadap strategi pembelajaran. Seorang guru perlu kembali memperbaiki cara mengajarnya. Pelaksanaan proses pembelajaran tidak saja didukung oleh strategi dan pendekatan pembelajaran yang bervariasi namun perlu juga memanfaatkan sumber belajar dan media pembelajaran.

Menurut Chaedar (2007: 64) pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru mengkaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata dan mendorong pebelajar membuat hubungan antara materi yang diajarkannya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. CTL merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengkaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan/konteks ke permasalahan/ konteks lainnya.

Selain itu seiring dengan kemajuan teknologi informasi, maka media interaktif dapat diterapkan guna mendukung kegiatan belajar mengajar. Setiap siswa dapat dengan mudah dalam mengakses setiap materi dalam suatu mata ajar dengan menggunakan komputer yang tersedia di labor atau mengakses sendiri jika siswa mempunyai kumputer sendiri. Informasi yang akan disampaikan pada media interaktif ini dapat dimasukkan ke dalam format *Compact Disc* (CD).

Penggunaan CD Interaktif diharapkan dapat meningkatkan interaksi guru dan siswa karena informasi yang disampaikan membuat siswa belajar lebih menyenangkan, aktif, dapat dilakukan berulang-ulang dan pada penelitian ini akan dicobakan CD Interaktif yang telah dibuat dan dirancang oleh **Enni Isdiani (2005)**.

Berdasarkan uraian diatas maka dalam penelitian ini diteliti mengenai pengaruh pembelajaran CTL dengan penggunaan CD Interaktif terhadap hasil belajar Teknik Televisi. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis mengangkat judul yaitu “*Pengaruh Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan*

Penggunaan Media CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Teknik Televisi pada Siswa Kelas II Teknik Audio Video di SMK N 5 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Keberhasilan dalam proses pembelajaran di pengaruhi oleh berbagai faktor, salah satu diantaranya adalah penggunaan metode mengajar yang tepat. Sebagaimana yang telah diuraikan pada latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Teknik Televisi masih banyak dibawah KKM.
2. Strategi pembelajaran yang diberikan oleh guru mata pelajaran Teknik Televisi masih bersifat konvensional yaitu belum mengoptimalkan penggunaan metode dan media pembelajaran sehingga siswa bersifat kurang aktif.
3. Strategi pembelajaran yang diberikan oleh guru Teknik Televisi belum mampu menarik perhatian siswa

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan keterbatasan waktu, biaya serta tenaga maka masalah penelitian ini penyusun batasi pada metode pembelajaran CTL dengan penggunaan media CD Interaktif dan metode pembelajaran konvensional saja.

Dimana dalam penelitian ini akan diteliti variabel penggunaan metode pembelajaran CTL dengan penggunaan media CD Interaktif dan metode pembelajaran konvensional serta pengaruhnya terhadap hasil belajar Teknik Televisi kelas II Jurusan Teknik Audio Video di SMK N 5 Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan penggunaan media CD Interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Teknik Televisi jurusan Teknik Audio Video di SMKN 5 Padang?”

E. Tujuan Penelitian.

Tujuan penelitian ini merupakan pernyataan mengenai ruang lingkup dan kegiatan yang akan dilakukan berdasarkan masalah yang telah dirumuskan sehingga penelitian akan mempunyai arah yang tepat. Adapun yang menjadi tujuan diadakan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh pembelajaran CTL dengan penggunaan media CD Interaktif terhadap hasil belajar Teknik Televisi pada siswa kelas II jurusan Teknik Audio Video SMK N 5 Padang.
2. Mengetahui pengaruh pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar Teknik Televisi pada siswa kelas II jurusan Teknik Audio Video SMK N 5 Padang.

F. Kegunaan Penelitian.

Hasil penelitian ini memberikan manfaat yaitu :

1. Membantu guru untuk mengembangkan dan menerapkan metode serta media pembelajaran yang tepat.
2. Pengembangan ilmu teknologi pendidikan khususnya dalam kawasan metode, desain pembelajaran dan media pembelajaran.

3. Hasil penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk menambah pengetahuan praktis, khususnya yang berkenaan dengan metode pembelajaran dan penerapan media pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hal yang diperoleh dari adanya proses pembelajaran, karena dari sesuatu yang dipelajari pasti ingin mendapatkan hasil yang optimal atau suatu prestasi pada diri seseorang. Menurut Sudjana (2008:22) "Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa atau mahasiswa setelah ia menerima pengalaman". Selanjutnya menurut Elida (1989:35) menyatakan bahwa : "Hasil belajar yaitu merupakan sesuatu yang dicapai atau yang dikuasai atau merupakan hasil dari proses belajar mengajar".

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang yang belajar tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar akan tampak pada perubahan salah satu atau beberapa aspek tingkah laku karena telah melakukan perbuatan belajar.

Aspek-aspek tingkah laku tersebut menurut Hamalik (2001:30) adalah:

"Adapun aspek-aspek tingkah laku manusia adalah (1) Pengetahuan, (2) Pengertian, (3) Kebiasaan, (4) Keterampilan, (5) Apresiasi, (6) emosional, (7) Hubungan sosial, (8) Jasmani (9) Etis atau budi pekerti dan (10) Sikap".

Selanjutnya Benyamin Bloom dalam W.S. Winkel (1996:244) membagi secara garis besar hasil belajar menjadi 3 ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif, berhubungan dengan hasil belajar intelektual atau kemampuan berpikir.
2. Ranah afektif, berhubungan dengan kemampuan perasaan, sikap

- dan kepribadian
3. Ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak.

Hasil belajar merupakan dasar yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi suatu pelajaran. Keberhasilan ini harus melalui beberapa tahap proses dalam pembelajaran yang mengikat seluruh komponen sekolah agar tujuan pembelajaran tercapai. Namun aktivitas pembelajaran menyangkut peranan guru dan siswa, dimana guru mengusahakan adanya jalinan komunikasi antara kegiatan belajar itu sendiri dengan kegiatan siswa dalam belajar dan guru yang lebih berpotensi dalam melihat tingkat keberhasilan siswa.

Dalam kegiatan belajar mengajar untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan harus dilakukan dengan mengadakan evaluasi, disamping itu untuk mengukur dan menilai sampai dimana keefektifan pengalaman-pengalaman belajar, kegiatan belajar dan metode yang digunakan juga menggunakan evaluasi.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkatan penguasaan yang dimiliki siswa yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku.

B. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah suatu aktifitas yang terdiri dari proses belajar dan mengajar. Proses tersebut terdiri dari beberapa komponen yang saling terkait, dalam proses pembelajaran minimal ada empat komponen yaitu; peserta didik

sebagai pelajar, guru sebagai pengajar, alat pengajaran seperti media pengajaran, serta bahan pelajaran sebagai materi bahan ajar. Tanpa ke-empat komponen tersebut proses belajar tidak akan berjalan dengan maksimal.

Belajar adalah suatu proses yang menyebabkan perubahan tingkah laku yang ditimbulkan melalui latihan dan pengalaman, menurut pengertian secara psikologis belajar merupakan suatu proses dalam perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut dinyatakan dalam seluruh aspek tingkah laku.

Pengertian belajar yang dinyatakan oleh Riyanto (2009: 6) adalah sebagai berikut:

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Seiring itu Djamarah (1995:8) mengemukakan bahwa "belajar adalah merupakan proses perubahan perilaku berkat pemahaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan ini adalah perubahan tingkah laku baik yang menyangkut pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Proses pembelajaran adalah suatu interaksi yang bersifat edukatif, dimana antara guru dan peserta didik melakukan suatu kegiatan dalam rangka mengarah kepada tujuan tertentu. Garis – Garis Besar Pedoman Pengajaran (GBPP) memberikan pedoman kepada setiap guru untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pengajaran (RPP). Dengan berpedoman kepada GBPP dan RPP inilah guru menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Untuk dapat mencapai tujuan dari pembelajaran dalam suatu proses

pembelajaran, guru harus memiliki strategi yang tepat, strategi ini berfungsi agar pesert didik dapat belajar secara efektif dan efisien dalam mencapai suatu tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah yang harus dilakukan oleh guru untuk memiliki strategi dalam mengajar adalah guru harus menguasai teknik – teknik penyampaian materi atau yang disebut dengan metode mengajar.

C. Kedudukan Metode Dalam Proses Pembelajaran

Dalam pola pendidikan modern, terjadinya proses belajar terutama sekali terletak kepada diri peserta didik yang akan belajar. Peserta didik sebagai subjek pendidikan yang berkembang melalui pengalaman belajar, sedangkan guru lebih dominan kebutuhan dan kemampuannya, sehingga terjadilah suatu interaksi yang aktif. Gabungan antara proses belajar pada peserta didik dan mengajar pada guru dapat direalisasikan dalam bentuk metode pengajaran.

Metode adalah cara yang sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan, dalam prakteknya dilapangan manusia akan selalu berusaha untuk belajar secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuannya harus digunakan suatu metode yang tepat dan benar. Dengan demikian metode adalah alat dalam rangka mengefektifkan dalam pencapaian suatu tujuan

Selanjutnya Allpandle (1984:71) menyebutkan metode adalah suatu cara yang sistematis, maka dengan demikian metode akan selalu berkembang sesuai dengan tuntutan dan perkembangan zaman. Seorang guru yang sangat miskin penguasaan metodenya dapat membuat minat peserta didik berkurang sehingga perhatiannya terhadap pelajaran akan menurun, sebaliknya guru yang

menggunakan berbagai metode dalam proses pembelajaran akan dapat memperbesar minat belajar peserta didik. Dengan demikian hasil yang dicapai peserta didik akan tinggi pula.

Menurut Djamarah (1995:82) bahwa metode dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi yaitu:

- a. Metode sebagai strategi pembelajaran
Dalam proses belajar mengajar, perbedaan intelegensi masing-masing peserta didik mempengaruhi tingkat kemampuan anak untuk menerima pelajaran. Sebetulnya guru harus memiliki strategi dalam memilih dan menggunakan metode. Ada peserta didik yang dapat menyerap pelajaran dengan metode Tanya jawab, ada juga yang dapat menerima dengan metode eksperimen. Jadi perbedaan terhadap kemampuan tersebut perlu dilakukan strategi pengajaran yang tepat.

- b. Metode adalah alat motivasi ekstrinstik
Sebagai salah satu komponen pengajaran, metode menempati peranan yang tidak kalah pentingnya dari komponen lainnya dalam kegiatan belajar mengajar, tidak ada satupun kegiatan belajar mengajar yang tidak menggunakan metode pengajaran. Ini berarti guru memahami betul kedudukan metode sebagai alat motivasi ekstrinstik.

- c. Metode sebagai alat untuk pencapaian tujuan
Tujuan merupakan pedoman yang memberi arah bagi tercapainya suatu hasil yang diharapkan. Dalam proses belajar mengajar tujuan yang akan dicapai adalah terkuasainya materi pelajaran oleh peserta didik. Tanpa tujuan, suatu kegiatan akan berlangsung sia-sia. Dalam pencapaian tujuan pembelajaran guru harus melibatkan komponen lain yang dapat menunjang pencapaian tersebut, salah satu komponen itu adalah metode pengajaran. Dengan menggunakan metode yang akurat guru akan mudah untuk mencapai tujuan pengajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara

yang tepat digunakan untuk mencapai tujuan pengajaran. Apabila guru akan memilih metode yang tepat untuk menyampaikan materi bahan ajar, maka guru harus berpedoman kepada tujuan khusus yang hendak dicapai.

D. Metode Contextual Teaching and Learning (CTL)

a(konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan/ ketrampilan yang dinamis dan fleksibel untuk mengkonstruksi sendiri secara aktif pemahamannya.

Menurut Riyanto (2009: 159) pendekatan kontekstual atau *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dalam konteks ini siswa perlu mengerti apa makna belajar, manfaatnya, dalam status apa mereka dan bagaimana mencapainya. Dengan ini siswa akan menyadari bahwa apa yang mereka pelajari berguna sebagai hidupnya nanti. Sehingga, akan membuat mereka memposisikan sebagai diri sendiri yang memerlukan suatu bekal yang bermanfaat untuk hidupnya nanti dan siswa akan berusaha untuk menggapainya.

Tugas guru dalam pembelajaran kontekstual adalah membantu siswa dalam mencapai tujuannya. Maksudnya, guru lebih berurusan dengan strategi daripada memberi informasi. Guru hanya mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja sama untuk menemukan suatu yang baru bagi siswa. Proses belajar mengajar lebih diwarnai Student centered daripada teacher centered. Menurut

Depdiknas (2007) guru harus melaksanakan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Mengkaji konsep atau teori yang akan dipelajari oleh siswa
- 2) Memahami latar belakang dan pengalaman hidup siswa melalui proses pengkajian secara seksama.
- 3) Mempelajari lingkungan sekolah dan tempat tinggal siswa yang selanjutnya memilih dan mengkaitkan dengan konsep atau teori yang akan dibahas dalam pembelajaran kontekstual.
- 4) Merancang pengajaran dengan mengkaitkan konsep atau teori yang dipelajari dengan mempertimbangkan pengalaman yang dimiliki siswa dan lingkungan hidup mereka.
- 5) Melaksanakan penilaian terhadap pemahaman siswa, dimana hasilnya nanti dijadikan bahan refleksi terhadap rencana pembelajaran dan pelaksanaannya.

Dalam pengajaran kontekstual memungkinkan terjadinya lima bentuk belajar yang penting, yaitu mengaitkan (*relating*), mengalami (*experiencing*), menerapkan (*applying*), bekerjasama (*cooperating*) dan mentransfer (*transferring*).

1. **Mengaitkan** adalah strategi yang paling hebat dan merupakan inti konstruktivisme. Guru menggunakan strategi ini ketika ia mengkaitkan konsep baru dengan sesuatu yang sudah dikenal siswa. Jadi dengan demikian, mengaitkan apa yang sudah diketahui siswa dengan informasi baru.
2. **Mengalami** merupakan inti belajar kontekstual dimana mengaitkan berarti menghubungkan informasi baru dengan pengalaman maupun pengetahuan sebelumnya. Belajar dapat terjadi lebih cepat ketika siswa dapat memanipulasi peralatan dan bahan serta melakukan bentuk-bentuk penelitian yang aktif.
3. **Menerapkan**. Siswa menerapkan suatu konsep ketika ia melakukan kegiatan pemecahan masalah. Guru dapat memotivasi siswa dengan memberikan

latihan yang realistic dan relevan.

4. **Kerjasama.** Siswa yang bekerja secara individu sering tidak membantu kemajuan yang signifikan. Sebaliknya, siswa yang bekerja secara kelompok sering dapat mengatasi masalah yang kompleks dengan sedikit bantuan. Pengalaman kerjasama tidak hanya membantahi siswa mempelajari bahan ajar, tetapi konsisten dengan dunia nyata.
5. **Mentransfer.** Peran guru membuat bermacam-macam pengalaman belajar dengan fokus pada pemahaman bukan hafalan.

Ciri-ciri pembelajaran kontekstual menurut Chaedar (2007: 65) adalah sebagai berikut:

- 1) Menekankan pada pentingnya pemecahan masalah.
- 2) Kegiatan belajar dilakukan dalam berbagai konteks
- 3) Kegiatan belajar dipantau dan diarahkan agar siswa dapat belajar mandiri.
- 4) Mendorong siswa untuk belajar dengan temannya dalam kelompok atau secara mandiri.
- 5) Pelajaran menekankan pada konteks kehidupan siswa yang berbeda-beda.
- 6) Menggunakan penilaian otentik

Menurut Riyanto (2009: 169) untuk penerapannya, pendekatan kontekstual (CTL) memiliki tujuh komponen utama yaitu:

- 1) Konstruktivisme (*constructivism*)
- 2) Menemukan (*Inquiry*)
- 3) Bertanya (*Questioning*)
- 4) Masyarakat-belajar (*Learning Community*)
- 5) Pemodelan (*modeling*)
- 6) Refleksi (*reflection*)
- 7) Penilaian yang sebenarnya (*Authentic*)

Kesimpulannya sebuah pengetahuan terletak pada kegunaannya, pada penguasaan kita terhadap pengetahuan itu, dengan kata lain terletak pada kearifan yang berurusan dengan penanganan pengetahuan, pemilihan pengetahuan dan penerapannya untuk nilai dari pengalaman langsung kita.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Proses pembelajaran yang dilakukan tidak mungkin berhasil sebagaimana yang diharapkan tanpa adanya bantuan media belajar. Media belajar merupakan salah satu komponen belajar yang harus diperhatikan dan dipertimbangkan guru dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah. Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau pesan.

Dalam pengertian teknologi pendidikan media merupakan suatu komponen dari istilah pendidikan disamping latar dan peralatan yang berisi pesan atau informasi yang disajikan dalam proses pembelajaran. Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah salah satu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri, karena guru yang menghendakinya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dan bahan pelajaran yang diberikan guru kepada siswa.

Solomon (1979: 1) mengungkapkan *media are after all, complex entities that entail more than just symbol system. An entity consisting of technology,*

contents. Instucional situations and symbol system is qualitatively different from the sum of its components.

Kutipan ini menjelaskan bahwa media adalah sesuatu yang kompleks yang mencakup bukan hanya system symbol yang sangat berbeda dari sekedar penjumlahan tiap-tiap komponen tersebut.

Keutamaan media pembelajaran adalah beragamnya hal yang dapat dijadikan pembelajar untuk melakukan pemaknaan. Menurut azhar (2006:3) Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan sebagai alat bantu yang mampu memberikan informasi nyata, konkret dan sederhana. Association of Education and Communication Teknologi (1977) memberikan batasan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Dan Ahmad (1997:3) mengatakan NEA (National Educational Association) berpendapat media adalah bentuk komunikasi tercetak maupun audiovisual serta peralatannya, media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat didengar, dibaca dan yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Ahmad (1997:6) mengungkapkan ada beberapa fungsi media dalam proses pembelajaran yaitu :

- a. Alat untuk memperjelas bahan pengajaran
- b. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecah oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c. Sumber belajar peserta didik.

Azhar (2006:26) mengemukakan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media dalam proses pembelajaran, yaitu :

- a. Media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar
- b. Media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu
- c. Media dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa dilingkungan mereka.

3. Klasifikasi dan Pemilihan Media

Penggolongan media merupakan salah satu usaha mempermudah pengkategorian dari beragam jenis media. Haney dan Ulmer dalam Yusufhadi Miarso (2004:462) mengungkapkan ada tiga kategori utama media pembelajaran, yakni : pertama media yang mampu menyajikan informasi karena itu disebut dengan media penyaji. Kedua, media yang mengandung informasi yang disebut media objek. Ketiga, media yang memungkinkan berinteraksi disebut media audiovisual.

Klasifikasi media sebagai Sumber Belajar menurut AECT:

- a. Pesan adalah informasi yang harus ditransmisikan oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, data dan pengertian.
Contoh : bahan-bahan pelajaran seperti KKPI, bahasa, ekonomi, dll.
- b. Manusia adalah orang-orang yang menyimpan informasi (mentransmisikan informasi).

Contoh : guru, murid, tutor, peneliti, pembicara, dll.

- c. Bahan adalah suatu media yang biasanya menyimpan berita atau pesan untuk ditransmisikan melalui alat atau dirinya sendiri.

Contoh : transparansi, film, video, CD interaktif, TV, tape, buku, majalah, modul, dll.

- d. Peralatan adalah suatu hardware yang mentransmisikan berita yang ada didalam suatu material.

Contoh : proyektor, OHP, Radio, dll.

- e. Teknik adalah prosedur tentang cara penggunaan material, situasi, dan orang guna menyampaikan pesan.

Contoh : ceramah, diskusi, drama, pengajaran terprogram.

- f. Setting adalah suatu lingkungan yang tersedia untuk mentransmisikan pesan.

Klasifikasi jenis media pembelajaran sebagai berikut yakni gambar diam (buku, papan display, slide, OHP), gambar, gerak, rekaman suara, TV, benda-benda hidup simulasi atau model dan pengajaran berprogram.

Sadiman (2007: 86) membagi media dalam 10 kelompok yakni: media audio, media cetak, media cetak bersuara, media proyeksi, media proyeksi diam, media audiovisual gerak, objek, sumber manusia dan lingkungan, dan media komputer.

Berbagai jenis media tersebut memberikan bantuan yang sangat besar dalam proses pembelajaran. Kekuatan media dalam memberikan rangsangan terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran sangat tergantung pada karakteristik media yang lebih nyata dan konkret, semakin nyata sebuah media digunakan sebagai sumber pengetahuan maka semakin mendorong

siswa untuk lebih memahami bahan pelajaran yang disajikan.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran perlu diperhatikan pedoman penggunaannya. Hal ini diungkapkan Yusufhadi Miarso (2004: 461) bahwa :

- 1) Tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Masing-masing media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu pemanfaatan kombinasi beberapa media akan lebih mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran.
- 2) Penggunaan media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
- 3) Penggunaan media harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan.
- 4) Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.
- 5) Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup, seperti mem-preview media yang akan dipakai mempersiapkan berbagai peralatan yang dibutuhkan diruang kelas sebelum pelajaran dimulai dan sebelum peserta masuk.
- 6) Peserta didik perlu dipersiapkan sebelum media pembelajaran digunakan agar dapat mengarahkan perhatian pada hal-hal yang penting selama penyajian dengan berlangsung.
- 7) Penggunaan media harus diusahakan agar senantiasa melibatkan partisipasi aktif peserta.

Dari beberapa pengertian tentang media pembelajaran yang dikemukakan para ahli dan juga penjelasan fungsi dan klasifikasi media, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengirim pesan ke

penerima sehingga membantu proses pada saat proses pembelajaran.

F. CD Multimedia Interaktif

1. Compact Disc (CD)

CD secara umum digunakan karena mempunyai perlengkapan standar yang dapat diandalkan. CD dapat dengan mudah dibawa. CD dapat menyimpan informasi dalam berbagai bentuk, seperti : teks, gambar, presentasi, slide, audio dan video. Dalam pendidikan CD dikenal dengan CD program atau CD interaktif pembelajaran yang berisi gambar animasi dan konsep, serta latihan berkaitan dengan materi pelajaran.

Menurut Jonet (2006: 64) kepingan CD pada dasarnya dibagi menjadi tiga golongan : *Compact Disc-Read Only Memory* (CD-ROM), *Compact Disc-Recordable* (CD R) dan *Compact Disc-Rewriteable* (CD-RW).

2. Multimedia Berbasis Komputer

Multimedia berbasis komputer terdiri dari *Compact Disc* (CD), *Compact Disc* (CD MP3), *Video Compact Disc* (VCD) dan *Digital Video Disc* (DVD). Thorn (1995: 23) mengajukan beberapa kriteria untuk menilai suatu media interaktif:

- a. Kemudahan navigasi. Sebuah program harus dibuat sesederhana mungkin.
- b. Kandungan kognisi. Sebuah program harus berisi pengetahuan dan presentasi informasi.
- c. Isi program. Apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran untuk peserta ajar atau belum?
- d. Integrasi media. Media harus dapat mengintegrasikan aspek dan

- keterampilan bahasa yang harus dipelajari.
- e. Tampilan. Untuk menarik minat pembelajar, program harus mempunyai tampilan yang artistik.
 - f. Estetika. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar, sehingga waktu seseorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu.

Komputer telah mulai diterapkan dalam pembelajaran bahasa mulai 1960 menurut Lee (2000: 21). Lee merumuskan paling sedikit ada delapan alasan pemakaian komputer sebagai media pembelajaran, alasan-alasan itu adalah: pengalaman, motivasi, meningkatkan pembelajaran, materi yang otentik, interaksi yang lebih luas, lebih pribadi, tidak terpaku pada sumber tunggal, dan pemahaman global.

Pembelajaran dengan komputer akan memberi kesempatan pada pembelajar untuk mendapat materi pembelajaran yang dapat berinteraksi secara lebih luas. Di samping kelebihan dan keuntungan dari pembelajaran dengan komputer tentu saja ada kekurangan dan kelemahannya. Hambatan pemakaian komputer sebagai media pembelajaran antara lain adalah: hambatan dana, ketersediaan piranti lunak dan keras komputer, keterbatasan pengetahuan teknis dan teoritis dan penerimaan terhadap teknologi.

3. Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke tiga (2001: 505), interaktif artinya bersifat saling melakukan aksi atau kegiatan, saling aktif (berhubungan). Interaktif menurut Winastwan (2007) yaitu:

- a. Terdapat interaktifitas dua arah.
- b. Komputer dapat memberi *respond* an *feedback* kepada pengguna.

Kegunaan CD multimedia interaktif menurut Winastwan (2007: 45)

dalam bukunya Produksi CD multimedia interaktif yaitu:

1. **Demonstrasi:** Demonstrasi produk teknologi informasi.
2. **Tutorial:** Bersifat mengajarkan tentang sesuatu.
3. **Simulasi:** Menggambarkan fungsi riil dari sistem, terjadi interaktifitas dua arah.
4. **Evaluasi:** Mengukur pencapaian materi, misalnya *quiz multiple Choice* di setiap akhir penyampaian materi ajar.

Menurut Richard (1993: 45) sesuatu dapat dikatakan interaktif apabila memiliki komponen-komponen berikut ini:

1. Instruksional.
2. Berasal dari sumber yang banyak.
3. Dibagi atas beberapa *segment / content*.
4. Desain yang bagus.
5. Terpadu.

Instruksi yang dimaksudkan disini adalah sebuah media interaktif harus dilengkapi dengan instruksi-instruksi sehingga pengguna atau penerima informasi bisa memberikan instruksi dan memilih informasi yang dibutuhkannya.

Media interaktif dibuat lebih dari satu media, terdiri dari teks, suara (*voice*), musik, animasi dan *video*. Semua media tersebut akan diolah dan dipadukan menjadi suatu media CD yang lengkap. Media interaktif dibagi atas beberapa *segment/content*. Data/informasi yang disampaikan dikelompokkan sesuai dengan kategorinya dan masing-masing kelompok akan dimasukkan kedalam sebuah *segment/content*. Tampilan sebuah media interaktif harus disesuaikan dengan perkembangan dunia grafis. Tampilannya harus menarik supaya penerima informasi tidak bosan dan monoton. Desain

juga harus disesuaikan dengan informasi yang disampaikan. Dalam sebuah media interaktif yang terdiri dari berbagai macam bentuk informasi seperti teks, suara (*voice*), musik dan video dipadukan dalam sebuah media CD.

4. *Human Computer Interaction*:HCI (Interaksi Manusia dengan Komputer)

Menurut Hewett dkk (2004) :

Bahwa *Human-Computer-Interaction* (HCI) adalah suatu aturan yang berhubungan dengan desain, evaluasi dan implementasi dari sistem komputer agar dapat berinteraktif dengan manusia dan mengatasi fenomena disekitar mereka.

Maksudnya disini interaksi antara satu atau lebih manusia dan satu atau lebih komputer, atau lebih fokusnya kepada *peripheral/interface* pendukung agar manusia dapat berinteraksi dengan komputer. *Human-Computer-Interction* (HCI) melibatkan *transducers* antara manusia dan komputer, maka telah banyak dikembangkan *interface* untuk penghubung antar manusia dengan komputer. Sebagai contoh, pengembangan *mouse*, *keyboard*, *monitor*, *joystick* dan lain-lain.

Dari uraian singkat tentang CD Multimedia Interaktif dapat disimpulkan bahwa pesan atau bahan ajar yang disampaikan media interaktif dapat dimasukkan ke dalam format *Compact Disc* (CD). Media pembelajaran tersebut disebut dengan media berbantuan komputer karena memerlukan komputer sebagai pembantu tambahan.

G. Pembelajaran Konvensional

Metode pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran paling umum yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Metode ini

cenderung terpusat pada guru dalam praktiknya. Menurut Djaafar (2001: 4) penerapan metode konvensional dilakukan melalui komunikasi satu arah, sehingga situasi belajarnya terpusat pada guru. Pada metode ini pengajar memberikan penjelasan/ ceramah kepada seluruh siswa secara lisan dan siswa mendengar penjelasan pengajar kemudian mencatat. Metode ini kurang memfasilitasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah yang biasanya diterapkan dalam metode ini menurut Percival dan Ellington (Djaafar, 2001: 4) sebagai berikut:

1. Guru mengkomunikasikan pengetahuannya kepada siswa dalam bentuk pokok bahasan sesuai silabus
2. Biasanya sekolah/ kelas berlangsung dan selesai dalam waktu tertentu sesuai jadwal.
3. Metode mengajar yang dipakai tidak beragam bentuknya metode yang banyak digunakan adalah ceramah secara bertatap muka.
4. Tidak adanya usaha untuk mencari dan menerapkan strategi belajar yang berbeda sesuai dengan tingkat kesulitan setiap siswa.

Metode pembelajaran konvensional juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode pembelajaran ini antara lain menurut Djaafar (2001: 4) adalah:

1. Umumnya lembaga pendidikan yang menerapkan strategi belajar ini posisinya cukup mantap.
2. memudahkan lembaga pendidikan dalam mengefisienkan akomodasi dan sumber-sumber peralatan, penggunaan jadwal yang efektif, semua bahan belajar tercakup, terutama pertimbangan tentang kapan siswa diperisapkan untuk ujian.
3. guru dapat membuat situasi belajar yang berbeda untuk semua siswa, semua rancangan yang dibuat disesuaikan dengan materi yang diajarkan, serta tingkat pengalaman belajar para siswa.

Kekurangan yang terdapat pada metode pembelajaran ini menurut Djaafar antara lain (2001:5) :

1. Keberhasilan siswa sangat tergantung pada keterampilan dan kemampuan guru semata.
2. Kecepatan siswa dalam belajar disamakan dengan guru, sementara siswa memiliki kemampuan dan kecepatan belajar yang bervariasi.
3. Metode mengajar yang selalu digunakan belum tentu sepenuhnya sesuai untuk mengajarkan keterampilan dan sikap yang diinginkan.
4. Dalam sistem yang menerapkan strategi belajar konvensional guru/ pengajar cenderung bersikap memberi/menyerahkan pengetahuan dan membatasi jangkauan siswa sehingga siswa terbatas memilih topik yang disukai dan relevan dengan paket keterampilan.

H. Teknik Televisi

Teknik Televisi yaitu salah satu mata pelajaran kejuruan yang hanya diberikan kepada bidang keahlian Teknik Audio Video di sekolah menengah kejuruan. Mata pelajaran ini diberikan kepada siswa sebagai dasar pengetahuan kompetensi (skill). Tujuan mata pelajaran Teknik Televisi adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memperbaiki sistem penerima televisi.
2. Mampu menjelaskan bagian-bagian dan fungsi dalam sistem penerima televisi.

Ruang lingkup mata pelajaran Teknik Televisi sendiri meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Bagian-bagian dan fungsi dalam sistem penerima televisi (TV) hitam

- putih (HP)
2. Prinsip kerja penerima televisi hitam putih dan warna
 3. Macam-macam penerima televisi meliputi TV HP, TV Warna, TV Kabel, TV Satelit, TVIP, TVIO dan HDTV
 4. Prinsip kerja monitor komputer
 5. Perbedaan TV LCD dan Plasma
 6. Mengoperasikan penerima TV
 7. Menginstal penerima TV
 8. Memperbaiki penerima TV

Selain itu, pelajaran Teknik Televisi merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa jurusan Teknik Audio Video (TAV). Jika siswa gagal mendapatkan batas nilai yang telah ditentukan maka siswa harus mengikuti ujian remedial hingga nilainya mencapai batas minimal, dan jika siswa masih gagal maka dinyatakan tinggal kelas.

I. Penelitian yang Relevan

1. Teuku Azwar (2009: 65) dalam penelitiannya tentang pengaruh pemberian tugas terhadap hasil belajar menyimpulkan bahwa pemberian tugas dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Relevansi penelitian tersebut adalah dengan penerapan metode pembelajaran dengan memberikan tugas akan berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
2. Sulistyanto (2009: 59) dalam penelitiannya yang berjudul pengaruh pembelajaran CTL terhadap hasil belajar, menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode pembelajaran CTL dapat meningkatkan hasil belajar

siswa SMA N 4 Padang.

J. Kerangka Konseptual

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui perbandingan hasil belajar peserta didik dengan metode pembelajaran CTL dan penggunaan media CD Interaktif terhadap hasil belajar Teknik Televisi.

Upaya untuk mengetahui pengaruh tersebut maka hasil belajar masing – masing kelompok akan dibandingkan satu dengan yang lainnya. Dari kerangka teoritis dapat diketahui bahwa untuk memperoleh hasil belajar yang baik dalam proses pembelajaran disekolah, maka perlu diterapkan suatu metode dan media pembelajaran baru kepada siswa yaitu CTL dan CD Interaktif. CTL merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengkaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan/ keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan /konteks ke permasalahan/ konteks lainnya. Dengan langkah ini juga akan mengembangkan pemikiran dan menjadikan peserta didik sering membaca dan melatih daya pikirnya untuk menambah wawasan mengenai pelajaran yang telah diterimanya.

Berdasarkan teori yang telah diuraikan diatas maka diharapkan dengan metode pembelajaran CTL dengan penggunaan media CD Interaktif akan dapat meningkatkan hasil belajar Teknik Televisi kelas II jurusan Teknik Audio Video di SMK N 5 Padang.

Dalam pelaksanaan penelitian alur yang akan digunakan berdasarkan

kerangka konseptual seperti terlihat dibawah ini:

Gambar 1. Desain kerangka konseptual

K. Hipotesis

Berdasarkan deskripsi teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian dapat dirumuskan bahwa “Terdapat pengaruh pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan penggunaan media CD Interaktif terhadap hasil belajar Teknik Televisi pada siswa kelas II jurusan Teknik Audio Video di SMK N 5 Padang”.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan analisa terhadap hipotesis penelitian pengaruh pembelajaran CTL dengan penggunaan media CD interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas II Teknik Audio Video pada mata pelajaran Teknik Televisi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 5 Padang. Ditemukan beberapa kesimpulan:

1. Setelah mengikuti pembelajaran terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa dengan melakukan tes yaitu rata-rata kelas eksperimen 75.64 dan kelas control 67.05, dimana hasil belajar pembelajaran CTL dengan penggunaan media CD Interaktif lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
2. Dari hasil pengujian hipotesis dimana diperoleh $t_{hitung} > + t_{tabel}$ dan $t_{hitung} > -t_{tabel}$ atau $-2,022 < 2,34 < +2,022$ maka pengajuan hipotesisnya (H_a) diterima yaitu; terdapat pengaruh pembelajaran CTL dengan penggunaan media CD Interaktif terhadap hasil belajar Teknik Televisi pada siswa kelas II jurusan Teknik Audio Video di SMK N 5 Padang, dimana hasil belajar peserta didik yang diberi perlakuan pembelajaran CTL dengan penggunaan media CD Interaktif memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik dengan pembelajaran konvensional.

B. Saran

Setelah penelitian tentang pengaruh pembelajaran CTL dengan penggunaan media CD Interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas II Jurusan Teknik Audio Video pada mata pelajaran Teknik Televisi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 5 Padang, masih banyak terdapat kekurangan yang ditemukan maka disarankan:

3. Kepada guru yang mengajar pelajaran Teknik Televisi agar dapat menggunakan metode Contextual Teaching & Learning (CTL) dalam melaksanakan pembelajaran.
4. Diharapkan kepada guru SMKN 5 Padang lebih kreatif lagi dalam memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran, salah satunya yaitu dengan penerapan metode CTL dan penggunaan media CD multimedia Interaktif.
5. Bagi peneliti lain yang berminat melanjutkan penelitian ini diharapkan dilakukan pada kelas, tingkat dan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Allpandle, irmansyah. 1984. *Didaktik Metodik Pendidikan Umum*. Surabaya: usaha nasional.
- Alwasilah, Chaedar. 2007. *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: MLC
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Azwar, Teuku. 2009. *Pengaruh Pemberian Tugas Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Rangkaian Pengendali Dasar RPRD dari Siswa Kelas II Jurusan Teknik Listrik SMK N 1 Bireuen*. Padang: Fakultas Teknik
- Depdiknas (2007). Materi Sosialisasi dan Pelatihan KTSP SMP. Jakarta:Depdiknas.
- Djaafar, Tengku Zahara. 2001. *Konstruksi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Padang :Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Djamarah. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rieneka cipta.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Heweet, dkk. 2004. *Human Computer Interaction*. ACM SIGCHI.
- [Http://suray.wordpress.com/2010/04/29/ancaman-pembelajaran-konvensional/](http://suray.wordpress.com/2010/04/29/ancaman-pembelajaran-konvensional/)
- [Http://media.diknas.go.id/2010/04/10/media/document/5568.pdf/](http://media.diknas.go.id/2010/04/10/media/document/5568.pdf/)
- Irawan,Prasetya.(1999).*Logika dan Prosedur Penelitian*:Jakarta:Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi –Lembaga Administrasi Negara (STIA-LAN Press).
- Lee, Kwuang-wu. 2000. *English Teachers' Barriers to the Use of Komputer-assisted Language Learning*. The Internet TESL Journal, Vol. VI, No. 12, December 2000. <http://www.aitech.ac.jp/~iteslj/>. (Download 2010)
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Riset Tindakan Untuk Disertasi*. Jakarta: UNJ.
- Prayitno, Elida. 1989. *Motivasi dalam Belajar*, Jakarta: P2LPK.
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rivai, Ahmad. 1997. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Riyanto. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

- Sadiman, Arief S. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Solomon, Gauriel. 1979. *Interaction of Media, Cognition and Learning*. California : Jossey – Bass Publisher.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*, Bandung: PT. Tarsito.
- Sudjana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. 2007. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Sulistyanto. 2009. *Pengaruh Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Siswa Kelas II Jurusan IPA di SMA N 4 Padang*. Padang:Fakultas Matematika dan IPA
- Thorn. 1995. (http://pk.ut.ac.id/jp/52_benny.html). (Download 24 Oktober 2008).
- Wicaksana Jonet. 2006. *Rahasia Dibalik Kepingan CD. CD Ilmu Komputer edisi 2006*.
- Winastwan Gora S. 2007. *Produksi CD Mutimedia Interaktif*. <http://www.rumahmedia.com/>. (Download 10 April 2010).
- WS. Winkel. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.