

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI PEMBELAJARAN
ISPRING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
KETERAMPILAN KOMPUTER DAN PENGOLAHAN INFORMASI
KELAS XI SMK NEGERI 2 PADANGPANJANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika
sebagai salah satu persyaratan Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

AYU SULASTRI
NIM : 2008-02847

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PENGESAHAN SKRIPSI

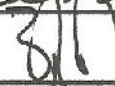
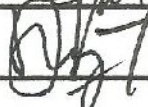
**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang**

**Judul : Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi *ISPRING*
Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Keterampilan
Komputer dan Pengolahan Informasi Kelas XI SMK
Negeri 2 Padangpanjang.**

Nama : Ayu Sulastri
NIM : 02847
Prog. Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Legiman Slamet, M.T.	1. 
2. Sekretaris	: Drs. Elfi Tasrif, M.T.	2. 
3. Anggota	: 1. Drs. Edidas, M.T.	3. 
	2. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom.	4. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2013

Yang menyatakan,

Ayu Sulastri

ABSTRAK

Ayu Sulastri : Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Pembelajaran *iSpring* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi di SMKN 2 Padangpanjang

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kenyataan yang ditemukan di lapangan yaitu di SMKN 2 Padangpanjang masih ada siswa kelas XI yang memperoleh hasil belajar dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) yang ditetapkan sekolah yaitu 75 dengan rentang 0 – 100. Banyak faktor yang mempengaruhi diantaranya adalah media pembelajaran yang kurang inovatif dan kualitas pembelajaran yang belum mampu memberi motivasi pada siswa dalam belajar. Untuk itu dilakukan Penggunaan Media Aplikasi Pembelajaran *iSpring* bertujuan agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen yang berjenis *quasi experimental design* dengan model random terhadap subjek (*Randomized Control Group Only.*), dimana populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMKN 2 Padangpanjang TP. 2012/2013. Data dikumpulkan dari tes hasil belajar berupa soal objektif (pilihan ganda) sebanyak 30 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan *software Microsoft Excel* untuk uji homogenitas, normalitas, dan uji hipotesis. Dari hasil tes penelitian didapat nilai rata-rata siswa yang menggunakan Media Aplikasi Pembelajaran *iSpring* yaitu 76,08, sementara siswa yang tidak menggunakan Media Aplikasi Pembelajaran *iSpring* yaitu 71,58. Hasil uji hipotesis didapati bahwa berdasarkan hasil uji t diperoleh $t_{hitung} (2,32) > t_{tabel} (2,00)$. Dengan demikian hipotesis yang dikemukakan sebelumnya dapat diterima pada taraf kepercayaan sebesar 5%, sehingga dapat disimpulkan pembelajaran dengan menggunakan Media Aplikasi Pembelajaran *iSpring* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Media Aplikasi Pembelajaran *iSpring*, *Quasi Experimental Design*, Hasil Belajar, *Randomized Control Group Only*

KATA PENGANTAR

Assalamualaiikum Warahmatullahi wabarakaatu

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberi rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Pembelajaran *iSpring* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi Kelas XI SMK Negeri 2 Padangpanjang**”. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan, arahan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Drs. Elfi Tasrif, M.T. selaku pembimbing I dan Bapak Drs. Edidas, M.T. selaku pembimbing II, atas ketulusan hati dan kesabarannya dalam membimbing, mendukung dan mengarahkan penulis. .
2. Bapak Drs. Putra Jaya, M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Yasdinul Huda, S.Pd., M.T. selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

4. Bapak Ahmadul Hadi, S.Pd., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
5. Bapak Drs. H.Dharma Liza Said, M.T. selaku Penasehat Akademik (PA).
6. Bapak Drs. Legiman Slamet, M.T. dan Bapak Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom. selaku dosen penguji.
7. Seluruh Staf Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
8. Bapak Drs. Ivery Morphi, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMKN 2 Padangpanjang.
9. Ibuk Wirdayetty, S.Pd. selaku Guru KKPI SMKN 2 Padangpanjang.
10. Bapak/ibu majelis guru SMKN 2 Padangpanjang.
11. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Padang.

Akhir kata penulis menyampaikan harapan semoga penelitian sederhana ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan kemajuan pendidikan di masa yang akan datang.

Padang, Januari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hasil Belajar	9
B. Media Pembelajaran	11
C. Aplikasi <i>iSpring</i>	13
D. Mata Pelajaran KKPI	15
E. Kerangka Pikir.....	18

F. Hipotesis Penelitian	20
-------------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	22
B. Rancangan Penelitian	23
C. Populasi dan Sampel.....	23
D. Variabel dan Data	25
E. Instrumen Penelitian	26
F. Teknik Analisis Data	30
G. Prosedur Penelitian	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	37
B. Analisis Data.....	44
C. Pembahasan	48

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	51
B. Saran	52

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Semester 2 Mata Pelajaran KKPI Siswa Kelas XI SMKN 2 Padang Panjang Tahun Pelajaran 2011/2012	2
2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran KKPI Kelas XI Semester 1	17
3. Rancangan Penelitian	23
4. Populasi Siswa Kelas XI	24
5. Klasifikasi Koefisien Reliabilitas	28
6. Klasifikasi Indeks Kesukaran	29
7. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	30
8. Pelaksanaan Penelitian.....	35
9. Analisis Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	38
10. Analisis Klasifikasi Indeks Daya Beda	39
11. Analisis Butir Soal	39
12. Persentase Ketuntasan Tes Akhir Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol	39
13. Profil Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	40
14. Nilai Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen.....	41
15. Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol.....	43
16. Nilai Uji Normalitas Kelas Kontrol dengan Chi Kuadrat.....	45
17. Nilai Uji Normalitas Kelas Eksperimen dengan Chi Kuadrat	46
18. Uji Hipotesis	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	19
2. Bagan Alir Desain Penelitian	20
3. Diagram Frekuensi Kelas Eksperimen	42
4. Diagram Frekuensi Kelas Kontrol	43
5. Grafik Wilayah Penolakan dan Penerimaan H_0	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	55
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	58
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	74
4. Joobsheet	89
5. Lembar Kerja Siswa	104
6. Bahan Ajar	110
7. Kisi-Kisi Penulisan Instrumen Tes Soal	121
8. Lembar Soal Uji Coba	123
9. Tabulasi.....	129
10. Indeks Kesukaran Soal.....	132
11. Análisis Item Soal Uji Coba.....	133
12. Analisis Reliabilitas Uji Coba.....	135
13. Lembar Soal Instrumen Penelitian.....	137
14. Hasil Belajar Kelas Kontrol	141
15. Hasil Belajar Kelas Eksperimen	142
16. Perhitungan Uji Normalitas	143
17. Uji Homogenitas Kelas Sampel	150
18. Uji Hipotesis	152
19. Daftar Stándar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	153

20. Nilai Nilai Chi Kuadrat.....	154
21. Ditribusi Nilai Z.....	155
22. Nilai Persentil untuk Distribusi t.....	156
23. Daftar Nilai KKPI (Data Awal)	157
24. Gambar-gambar Saat Melakukan Penelitian	161
25. Izin Penelitian dari Fakultas.....	168
26. Izin Penelitian dari KPPT Kota Padangpanjang	169
27. Surat Pernyataan dari Sekolah	170

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai salah satu aspek dari program pemerintah yang perlu mendapat perhatian yang serius dalam pengembangan dewasa ini. Dan perlu juga disadari bahwa bangsa yang berada dalam tahap pembangunan dan perkembangan, pendidikan merupakan kebutuhan dasar yang paling vital. Oleh karena itu melalui proses pendidikan di sekolah, menunjukkan bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung kepada proses belajar mengajar yang berlangsung di sekolah berkat guru dan siswa.

Sebagaimana diketahui bahwa tujuan dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru baik di rumah, sekolah atau belajar dimanapun adalah agar dapat memperoleh hasil belajar yang dianggap baik yaitu yang telah memenuhi standar hasil belajar yang telah ditetapkan atau melebihinya sehingga dapat digolongkan menjadi hasil belajar yang baik.

Menurut Nasution (2006:36) “Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru”. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002:36) “Hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah

terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan.

Hasil belajar siswa yang diperoleh berkaitan dengan terpenuhinya standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menunjukkan persentase tingkat pencapaian kompetensi sehingga dinyatakan dengan angka maksimal 100 (seratus). Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan PP No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional setiap sekolah diberikan wewenang untuk menentukan standar kelulusan sekolah masing masing. Target ketuntasan yang ditetapkan sekolah adalah nilai di atas 75 untuk mata pelajaran produktif.

Tabel 1. Hasil Belajar Semester 2 Mata Pelajaran KKPI Siswa Kelas XI SMKN 2 Padangpanjang Tahun Pelajaran 2011/2012.

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai < 75	Nilai $\geq$ 75	Rata-rata Kelas
XI TKJ 1	34	18	16	74,03
XI TKJ 2	33	21	12	72,21
XI TKJ 3	33	9	24	75,90
XI RPL 1	33	12	21	76,03
XI RPL 2	33	17	16	71,78
XI MM 1	30	19	11	70,23
XI MM 2	30	18	12	70,73
Jumlah	226	114	112	72,98

Dari tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas pada kelas XI adalah 72,98 yang berarti lebih kecil dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Rendahnya nilai rata-rata kelas inilah yang mengindikasikan

bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara efektif dan optimal. Rendahnya nilai rata-rata kelas yang menunjukkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Selain masalah rendahnya hasil belajar siswa, peneliti melihat adanya masalah lain di sekolah yang menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satunya adalah pemanfaatan media yang telah ada belum bisa meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan di kelas. Pemanfaatan media dalam pembelajaran berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Di sekolah yang akan diteliti, peneliti melihat bahwa guru lebih memilih menggunakan media yang telah ada sebelumnya yaitu *Microsoft Power Point*. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pendidikan.

Seperti yang telah dituliskan di atas bahwa salah satu permasalahan yang terdapat pada proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Mengingat bahwa suatu proses pembelajaran merupakan sebuah interaksi yang menuntut adanya komunikasi antara guru sebagai pendidik dan peserta didiknya, maka guru dan media pembelajaran merupakan dua faktor yang berkaitan erat dengan tercapainya tujuan pembelajaran. Guru sebagai fasilitator dituntut untuk dapat menentukan media pembelajaran yang tepat dan mampu mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan berkembangnya teknologi dalam pendidikan. Peneliti merasa tertarik untuk memecahkan permasalahan tersebut yaitu dengan memilih media pembelajaran yang tepat untuk memfasilitasi siswa dalam memahami

materi pelajaran. Media pembelajaran yang peneliti pilih adalah media pembelajaran dengan bantuan komputer.

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1, bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itu proses pembelajaran harus dirancang dan dilaksanakan guru sebagai pendidik dapat memenuhi amanat peraturan pemerintah tersebut.

Salah satu kebijakan pemerintah dalam dunia pendidikan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran tersebut adalah dengan pengembangan media dan teknologi pendidikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara sumber informasi dengan penerima informasi yang difasilitasi oleh suatu media. Sumber informasi dalam proses pembelajaran adalah guru dan penerima adalah siswa, serta media adalah segala sesuatu alat bantu yang digunakan untuk memperjelas pemahaman siswa.

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Selanjutnya alat bantu mengajar tersebut berkembang dengan pemanfaatan visual yang dilengkapi

dengan alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Media pembelajaran pada komputer yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan adalah dengan mengembangkan aplikasi baru dalam penyampaian materi. Salah satu media aplikasi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan adalah aplikasi *iSpring*. Dengan menggunakan aplikasi ini guru dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan media pembelajaran yang baru diharapkan siswa akan lebih tertarik dalam suatu pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Secara umum *iSpring* adalah software yang dapat digunakan untuk mengubah file *Powerpoint* ke dalam bentuk *Flash Movie*. *iSpring* membuat seolah-olah persentasi yang kita buat, dibuat menggunakan adobe flash. Selain itu media ini juga dapat menyisipkan berbagai bentuk media, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih menarik, diantaranya adalah dapat merekam video, menambahkan Flash dan video yang telah jadi, mengimpor atau merekam audio, serta membuat navigasi dan desain yang unik. Mudah didistribusikan dalam format flash, yang dapat digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk web. Membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan/soal

yaitu : *True/False, Multiple Choice, Multiple response, Type In, Matching, Sequence, numeric, Fill in the Blank, Multiple Choice Text.*

Peneliti memilih media aplikasi pembelajaran ini karena beberapa fitur yang disediakan *iSpring* dapat melengkapi media yang telah ada. Selain itu, aplikasi ini merupakan pengembangan dari aplikasi presentasi yang telah ada sehingga nyaman digunakan bagi guru dan aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui fitur-fitur *iSpring* yang menarik sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini diberi judul “Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Pembelajaran *iSpring* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi di SMK Negeri 2 Padangpanjang.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah yang ada yaitu sebagai berikut :

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih belum membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.
3. Guru belum memaksimalkan pemanfaatan aplikasi pembelajaran menggunakan komputer di sekolah.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian yang akan dilakukan lebih terarah dan terfokus, juga mengingat keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya maka dibutuhkan pembatasan terhadap objek yang diteliti. Penelitian ini menggunakan media aplikasi pembelajaran *iSpring*, media aplikasi pembelajaran *iSpring* akan dikaitkan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013 di kelas XI MM 1 dan XI MM 2, pada mata pelajaran KKPI dengan standar kompetensi mengoperasikan software basis data di SMKN 2 Padangpanjang.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuasi yang kemudian akan menghasilkan data berupa tes hasil belajar yang diolah menggunakan perangkat lunak pengolah angka *Microsoft Excell*. Pada penelitian ini variabel bebas (X) tidak dipengaruhi oleh variabel lain.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang ada maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu : “Apakah penggunaan media aplikasi pembelajaran *iSpring* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran KKPI di SMK Negeri 2 Padangpanjang”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media aplikasi pembelajaran *iSpring* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi di SMK Negeri 2 Padangpanjang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah

1. Bagi sekolah dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan mutu pendidikan pada masa yang akan datang.
2. Bagi guru, aplikasi pembelajaran *iSpring* dapat mempermudah dalam mempresentasikan materi pelajaran.
3. Bagi siswa, dengan menggunakan aplikasi pembelajaran *iSpring* dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

Menurut Oemar (2009:73) “Hasil belajar salah satu bagian dari tujuan belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa”. Perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti pembelajaran terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek itu adalah pengetahuan, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti, dan sikap.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain sebagai berikut :

1. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

2. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3. Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Sependapat dengan teori Bloom, Sudjana (2005:3) mengemukakan “hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”.

Hasil belajar diperoleh pada akhir proses pembelajaran dan berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:3), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dari sisi siswa hasil belajar merupakan puncak proses belajar.

Kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan dapat diketahui berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh guru. Salah satu upaya mengukur hasil belajar siswa dilihat dari hasil belajar siswa itu sendiri. Bukti dari usaha yang dilakukan dalam proses belajar adalah hasil belajar yang diukur melalui tes. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Ahmadi (1984:35) bahwa “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha, dalam hal ini usaha belajar dalam perwujudan prestasi belajar siswa yang dilihat pada setiap mengikuti tes”. Hasil belajar dalam penelitian ini diperoleh melalui tes yang diberikan pada akhir pembelajaran.

B. Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Heinich (1996) dalam Azhar Arsyad (1997) kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu : guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

2. Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran (Harjanto, 1997: 237) :

- a. Media grafis atau disebut juga dengan media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain.
- b. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja dan lain-lain.
- c. Media proyeksi seperti *slide*, *filmstrip*, film, penggunaan OHP dan lain-lain.
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Azhar Arsyad (1997: 194) mengemukakan “Proses pembelajaran dapat lebih dinamis dan akan mencapai sasaran yang diinginkan jika

ditambahkan alat bantu atau media lain, seperti media audio-visual, cetak, proyektor, film, permainan dan lain sebagainya. Media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentunya tidak akan digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja. Untuk itu perlu di lakukan pemilihan media tersebut.

Agar pemilihan media pembelajaran tersebut tepat, maka perlu dipertimbangkan faktor/kriteria-kriteria dan langkah-langkah pemilihan media. Kriteria yang perlu dipertimbangkan guru atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran menurut Nana Sudjana (1991: 4-5) yakni 1) ketepatan media dengan tujuan pengajaran; 2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran; 3) kemudahan memperoleh media; 4) keterrampilan guru dalam menggunakannya; 5) tersedia waktu untuk menggunakannya; dan 6) sesuai dengan taraf berfikir anak.

Dampak perkembangan Iptek terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, overhead transparansi, film, video, televisi, slide, hypertext, web, dan sebagainya. Guru profesional dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya.

C. Aplikasi *ISpring*

ISpring merupakan salah satu tool yang mengubah file presentasi menjadi bentuk flash. *Ispring* secara mudah dapat diintegrasikan dalam *Microsoft Power Point* sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit.

Beberapa fitur *Ispring* (berdasarkan modul pelatihan *iSpring* oleh Kuswari Hernawati M.Kom) adalah :

1. *Ispring* bekerja sebagai *add-ins PowerPoint*, untuk menjadikan *file PowerPoint* lebih menarik dan interaktif berbasis *Flash* dan dapat dibuka di hampir setiap komputer atau *platform*.
2. *Ispring* dapat menyisipkan berbagai bentuk media, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih menarik, diantaranya adalah dapat merekam dan sinkronisasi video presenter, menambahkan *Flash* dan video *YouTube*, mengimpor atau merekam audio, menambahkan informasi pembuat presentasi dan logo perusahaan, serta membuat navigasi dan desain yang unik.
3. Mudah didistribusikan dalam format *flash*, yang dapat digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk web.
4. Membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan/soal yaitu : *True/False*, *Multiple Choice*, *Multiple response*, *Type In*, *Matching*, *Sequence*, *numeric*, *Fill in the Blank*, *Multiple Choice Text*.

Menu utama yang ada pada *iSpring* adalah sebagai berikut :



Publish : Mengatur publikasi presentasi

Presentation : Pengaturan/manajemen presentasi, presenter, dan tautan/link

Narration : Pengaturan narasi video/audio, dan sinkronisasi narasi

Insert : Menyisipkan *Flash*, *Quiz*, dan *video youtube*

About : Info tentang *Software*, bantuan, dan *update software*

1. Publikasi Presentasi

Ada dua cara publikasi presentasi :

- a. *Quick Publish* : publikasi ke dalam bentuk *flash* dengan pengaturan mengikuti *default* dari program.
- b. *Publish* : publikasi dengan pengaturan yang ditentukan sendiri oleh *user*.

2. Manajemen Presentasi

- a. *Presentation Explorer*

Presentation Explorer adalah sebuah *tool* yang efisien untuk mengatur struktur presentasi dan pengaturan lanjut, menambahkan media (audio, video, narasi atau kuis) dalam satu jendela.

b. *Links*

Pengaturan untuk mentautkan *file* presentasi ke halaman web ataupun pada *file* lokal.

3. Narration

- a. *Record Audio* : kita bisa merekam narasi audio dengan cara membaca teks atau narasi lainnya dan mensinkronisasi dengan *slideshow*.
- b. *Record Video* : presentasi bisa ditambahkan narasi yang berupa video menggunakan *webcam*.

4. Insert

- a. *Insert Flash* : untuk menyisipkan *file flash* (.swf) ke dalam *file power point*.
- b. *Insert Quiz* : untuk membuat soal berupa *True/False, Multiple Choice, Multiple response, Type In, Matching, Sequence, numeric, Fill in the Blank, Multiple Choice Text*.

D. Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI)

1. Latar Belakang

Mata pelajaran KKPI perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global dan sebagai bekal bagi peserta didik untuk beradaptasi dengan DU / DI dan perkembangan dunia termasuk pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi, juga sebagai dasar kompetensi

bagi siswa untuk mata pelajaran Dasar Kejuruan maupun Kompetensi Kejuruan nantinya.

Mata pelajaran KKPI pada SMK Negeri 2 Padangpanjang mencakup penguasaan keterampilan komputer, prinsip kerja berbagai jenis peralatan komunikasi dan cara memperoleh, mengolah dan mengkomunikasikan informasi. Mata pelajaran ini merupakan kelanjutan dari pengenalan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang telah diperoleh pada jenjang SMP/MTs.

2. Tujuan

Mata pelajaran KKPI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Memahami penggunaan computer sebagai salah satu sarana teknologi informatika.
- b. Mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi informatika.
- c. Mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan teknologi informatika.
- d. Menghargai karya cipta di bidang teknologi informatika.

3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- a. Perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, memanipulasi, dan menyajikan informasi.
- b. Penggunaan alat bantu untuk memproses dan memindah data dari satu perangkat ke perangkat lainnya.

4. Standar Kompetensi (SK) / Kompetensi Dasar (KD)

Adapun standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran KKPI pada saat penelitian yaitu :

Tabel 2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran KKPI Kelas XI Semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi
Mengoperasikan Software Basis Data	• Mengoperasikan software aplikasi basis data • Mengolah dokumen pengolah basis data (tabel, query, form, report)	• Pengenalan software aplikasi basis data dan menu-menu software basis data • Membuat tabel pada Microsoft Access • Membuat dan menggunakan query • Membuat dan memodifikasi form • Membuat report

5. Arah Pengembangan

Standar kompetensi dan kompetensi dasar menjadi arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator

pencapaian kompetensi untuk penilaian. Dalam merancang kegiatan pembelajaran dan penilaian perlu memperhatikan Standar Proses dan Standar Penilaian.

E. Kerangka Pikir

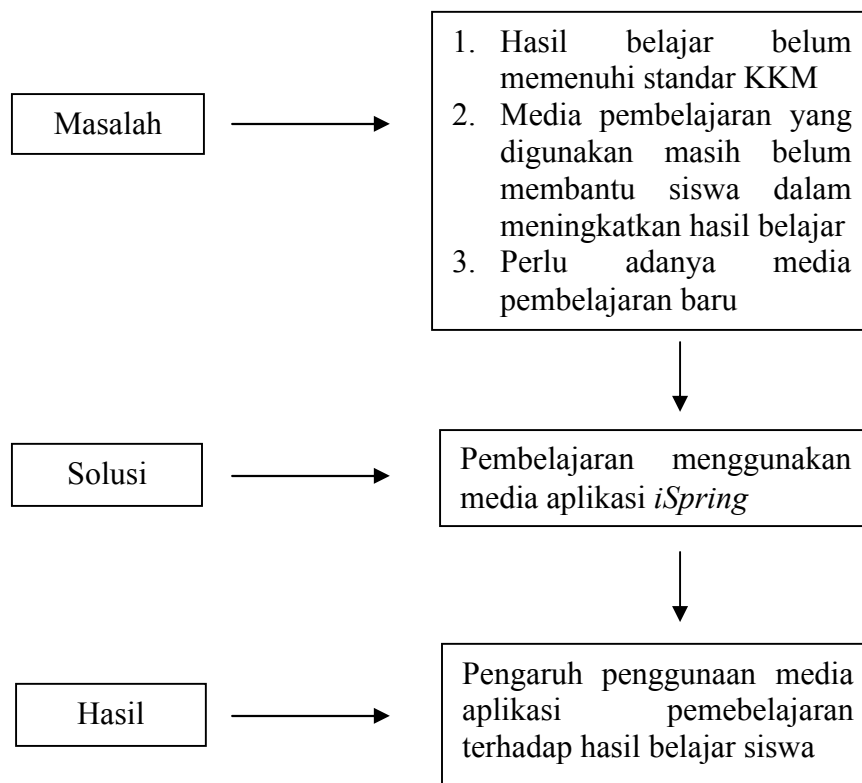
Kerangka pikir berisi gambaran pola hubungan antar variabel atau kerangka konsep yang akan digunakan untuk menjelaskan masalah yang diteliti, disusun berdasarkan kajian teoritik (Tim Penulis UNP 2009).

Munculnya berbagai pilihan media pembelajaran tidak lepas dari perkembangan teknologi di dunia pendidikan. Guru dapat memilih sendiri media pembelajaran yang akan digunakannya dalam mempresentasikan materi pelajaran agar proses pembelajaran di dalam kelas dapat terjadi lebih optimal, menarik, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu pilihan media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan adalah aplikasi *iSpring*. Aplikasi ini tidak hanya dapat mengubah file *Power Point* menjadi *Flash*, namun aplikasi ini dapat membuat tampilan materi pelajaran menjadi lebih menarik sehingga diharapkan dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap suatu materi pelajaran yang kemudian dapat meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri.

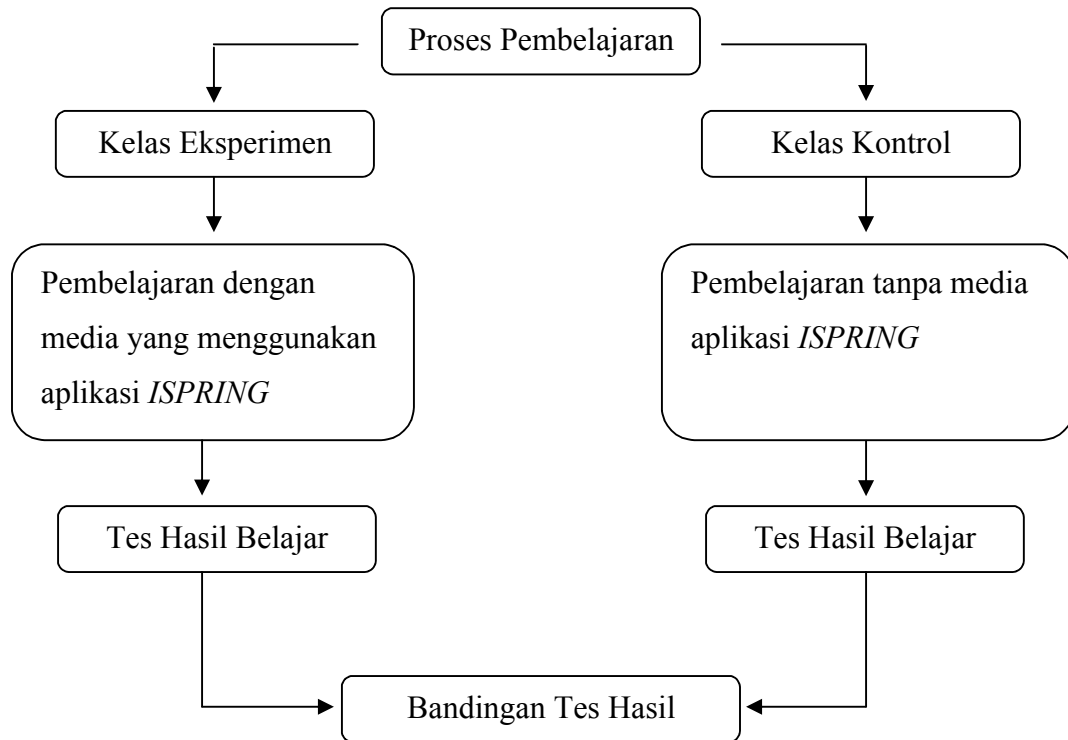
Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diberikan gambaran kerangka pikir sesuai dengan permasalahan yang ada dengan tujuan

untuk mempermudah analisis dan mengimplementasikan ke dalam sebuah kerangka berfikir. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Pikir

Selanjutnya, dari kerangka pikir ini dapat dijelaskan alur penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Bagan Alir Desain Penelitian

F. Hipotesis

Hipotesis di dalam suatu penelitian berarti jawaban sementara penelitian, patokan, atau dalil sementara yang kebenarannya akan dibuktikan dalam penelitian tersebut melalui pembuktian dari hasil penelitian, maka hipotesis ini dapat benar atau salah, dapat diterima atau ditolak.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah

Hipotesis (Ha) : Terdapat pengaruh yang berarti dalam penggunaan media aplikasi pembelajaran *iSpring* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi di SMK Negeri 2 Padangpanjang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal terkait pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) dengan menggunakan media aplikasi pembelajaran *iSpring* adalah :

1. Penggunaan media aplikasi pembelajaran *iSpring* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata kelasnya yaitu 76,08 yang berarti mengalami peningkatan dari data awal 70,73 dan kelas yang menggunakan pembelajaran langsung rata-rata kelasnya adalah 71,58 yang juga mengalami peningkatan dari data awal yaitu 70,23.
2. Dari hasil pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,32 > 2,000$ maka pengajuan hipotesisnya (H_1) diterima yaitu, terdapat pengaruh yang berarti dalam penggunaan media aplikasi pembelajaran *iSpring* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi di SMK Negeri 2 Padangpanjang, dimana hasil belajar peserta didik yang diberi perlakuan menggunakan media aplikasi pembelajaran *iSpring* memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik dengan pembelajaran langsung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan mengenai penggunaan media aplikasi pembelajaran *iSpring*, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media aplikasi pembelajaran *iSpring* dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk meningkatkan mutu pendidikan pada masa yang akan datang.
2. Media aplikasi pembelajaran *iSpring* dapat dijadikan pengetahuan baru dalam pemilihan media pembelajaran bagi guru-guru.
3. Jika pembelajaran menggunakan media *iSpring* ini dilakukan oleh guru yang lebih profesional maka peneliti berharap dapat menghasilkan nilai hasil belajar siswa yang lebih baik dari hasil yang didapat pada saat penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada
- Campbell, Donal T & Stanley, Julian. (1966). *Experimental and Quasi Experimental Designs for Research*. USA. Houghton Mifflin Company.
- Dimiyari & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Harjanto. (1997). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Kuswari Hernawati. *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Perangkat Lunak Ispring*.
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/kuswari-hernawati-ssi-mkom/modul-ispring-presenter.pdf>. Diakses 5 Maret 2012
- Lufri. (2007). *Kiat Memahami Metodologi dan Melakukan Penelitian*. Padang : UNP Press
- Nana Sudjana. (2000). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Falah Production.
- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Oemar Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: BumiAksara.
- Riduwan. (2008). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta

Suharsimi Arikunto. (2007). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta

Sugiyono, (2008). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung : Alfabeta

Syafri Anwar. (2009). *Penilaian Berbasis Kompetensi*. Padang: UNP Press.

Tim Penulis UNP. (2009). *Buku Panduan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*. Padang : Universitas Negeri Padang.