

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TUTORIAL TERHADAP
HASIL BELAJAR PRAKTEK MATA DIKLAT KETERAMPILAN
KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI
KELAS X SMK NEGERI 1 KERINCI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika
Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
AMRI DESA
NIM. 57658

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TUTORIAL TERHADAP
HASIL BELAJAR PRAKTEK MATA DIKLAT KETERAMPILAN
KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI
KELAS X SMK NEGERI 1 KERINCI**

Nama : **Amri Desa**
Nim : 57658
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Januari 2012

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Fasrjal Yakub, M.Pd

Nip. 194703231975031001

Drs. H. Dharma Liza Said, MT

Nip. 19510522 1976031002

**Mengetahui,
Ketua Jurusan**

Drs. Putra Java, MT

Nip. 196210201986021001

PENGESAHAN

**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 Video Tutorial
Terhadap Hasil Belajar Praktek Mata Diklat
Keterampilan Komputer dan Pengelolaan
Informasi Kelas X SMKN 1 Kerinci.**

Nama : Amri Desa

Nim : 57658

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Januari 2012

Tim Penguji

	Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Yasdinul Huda, S.Pd, MT	1	_____
2. Sekretaris	: Drs. Fasrijal Yakub, M.Pd	2	_____
3. Anggota	: Drs.H.Ahmad Jufri, M.Pd	3	_____
4. Anggota	: Drs. Denny Kurniadi, M.Kom	4	_____
5. Anggota	: Drs. H. Dharma Liza Said, MT	5	_____

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini 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 cara penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2012

Yang Menyatakan

Amri Desa

KATA PENGANTAR



Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ *Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Praktek Mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X SMK Negeri 1 Kerinci*”.

Terwujudnya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, maka dalam kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Ganefri, M.Pd, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Monadi, S,Sos selaku Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kerinci.
3. Bapak Drs. Putra Jaya, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika.
4. Bapak Yasdinul Huda, S.Pd, MT selaku Sekretaris Jurusan Elektronika dan Ketua Tim Penguji.
5. Bapak Muhammad Adri,S.Pd, MT selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Penasehat Akademis (PA).
6. Bapak Drs.Fasrijal Yakub, M.Pd selaku Pembimbing I
7. Bapak Drs. H. Dharma Liza Said, MT selaku Pembimbing II.
8. Bapak Drs. H. Ahmad Jufri, M.Pd selaku Anggota Tim Penguji.
9. Bapak Drs. Denny Kurniadi, M.Kom selaku Anggota Tim Penguji.

10. Seluruh staf pengajar, tenaga labor, tenaga administrasi Jurusan Teknik Elektronika.
11. Bapak Marsalim, S.Pd selaku kepala SMK Negeri 1 Kerinci.
12. Seluruh Staf Pengajar dan Staf Tata Usaha SMK N 1 Kerinci
13. Teristimewa untuk Bapak dan Ibu tercinta, yang senantiasa selalu memberikan bantuan moril dan materil serta doa yang tak putus.
14. Untuk sang istri tercinta dan sibuah hati terimakasih atas doa dan motivasinya.
15. Semua rekan yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga petunjuk dan bimbingan yang diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan dari Allah SWT.

Akhir kata semoga skripsi ini bermamfaat dan mohon maaf yang tak terhingga, jika terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun menjadi harapan untuk kemajuan dimasa yang akan datang.

Padang, Januari 2012
Penulis

Amri Desa

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Hasil Belajar	7
B. Media Video Tutorial	10
C. Pembelajaran Konvensional	17
D. Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi	19
E. Penelitian Yang Relevan	21
F. Kerangka Konseptual	22
G. Hipotesis	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	24

B. Tempat dan Waktu Penelitian	24
C. Populasi dan Sampel	25
D. Variabel dan Data	26
E. Prosedur Penelitian	27
F. Instrumen Penelitian	29
G. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Penelitian	37
B. Analisis Data	41
C. Pembahasan	46
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	49
B. Saran-saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Hasil Belajar Ujian Semester Genap Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).....	1
2. Materi Pembelajaran Software Pengolahan Kata	16
3. Tahap dan Peran Guru Dalam Model Pembelajaran Konvensional	19
4. Kegiatan Pembelajaran	28
5. Instrumen Penelitian Kemampuan Praktek.....	33
6. Persentase Ketuntasan Tes Akhir Kelas Eksperimen	38
7. Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	38
8. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Ekspeimen	39
9. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol	41
10. Uji Normalitas dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat	44
11. Uji Homogenitas.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Desain Kerangka konseptual	22
2. Grafik Distribusi frekuensi nilai kelas eksperimen	39
3. Grafik Distribusi frekuensi nilai kelas kontrol	41
4. Uji hipotesis.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	52
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	55
3. Modul Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi	68
4. Kisi-Kisi Penulisan Soal Tes	108
5. Lembaran Soal	109
6. Kunci Jawaban	114
7. Uji Realibilitas.....	115
8. Tabulasi Indek Kesukaran.....	118
9. Hasil Analisis Indek Kesukaran Daya Beda	120
10. Lembar Soal Tes Akhir.....	121
11. Kunci Jawaban Tes Akhir	124
12. Formulir Observasi	125
13. Hasil Belajar	128
14. Uji Normalitas	130
15. Uji Homogenitas	135
16. Uji Hipotesis.....	136
17. Nilai-nilai Chi Kuadrat.....	138
18. Nilai-nilai dalam Distribusi t.....	139
19. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kabupaten Kerinci	140
20. Surat Izin Penelitian dari SMKN 1 Kerinci	141



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

SMK Negeri 1 Kerinci adalah sekolah kejuruan yang menginginkan lulusannya bermutu tinggi, berdaya saing sesuai dengan kompetensi mata diklat masing-masing.

Hasil observasi menunjukkan bahwa adanya perbedaan harapan dengan kenyataan yang terjadi pada mata diklat keterampilan komputer dan pengelolaan informasi (KKPI) di SMK Negeri 1 Kerinci, hasil belajar yang diinginkan tidak seperti yang diharapkan.

Hasil belajar tersebut tidak sesuai dengan standar kriteria ketentuan minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70 dengan skor (0 – 100), seperti yang terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Ujian Semester Genap mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Kerinci TP. 2010 – 2011.

Kelas	Persentase nilai hasil belajar 70	Jumlah Siswa	Persentase nilai hasil belajar 70	Jumlah siswa
X .ATPH	47,8 %	11 orang	52,2 %	13 orang
X .ATU	57,1 %	16 orang	42,9,0 %	12 orang
X. ATR	50 %	11 orang	50 %	11 orang

Sumber: Guru KKPI Kelas X SMK Negeri 1 Kerinci

Dari Tabel.1 Kelas ATPH terdapat 11 orang masih berada dibawah KKM (47,8%) dan 13 orang diatas KKM (52,2%), Kelas ATU 16 orang siswa masih dibawah KKM (57,1%) dan 12 orang memenuhi angka KKM (42,9%),

Kelas ATR 11 orang berada diatas KKM (50%) dan 11 orang diatas KKM (50%).

Berdasarkan hasil observasi penyebab rendahnya hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Kerinci seperti yang terlihat di Tabel.1, banyak faktor yang mempengaruhinya, di antaranya pembelajaran masih didominasi oleh guru (*teacher oriented*), penggunaan media pembelajaran yang masih dalam bentuk Lembar Kerja Siswa (LKS), ketidaksesuaian metode pembelajaran dengan materi, tidak adanya terobosan baru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan lain-lain.

Metode dan media pembelajaran dalam setiap pembelajaran harus diperhatikan sehingga sikap aktif, kreatif, dan inovatif akan terwujud, maka dari itu perlu diterapkan penggunaan media pembelajaran sebagai bentuk terobosan baru untuk meningkatkan hasil belajar praktek mata diklat KKPI kelas X SMK Negeri 1 Kerinci. Sudjana dan Rivai (2011: 1) mengungkapkan bahwa “Dalam metodologi pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar”.

Penggunaan media pembelajaran ini bukanlah sekadar upaya untuk membantu guru, namun juga membantu siswa dalam belajar. Karena dengan menggunakan media pikiran siswa akan lebih terfokus pada apa yang disampaikan oleh pendidik atau guru dan dapat meningkatkan pemahaman siswa serta dapat menerima pesan dengan baik dan benar.

Hamalik dalam Arsyad (2003:15) mengemukakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar membangkitkan kemajuan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dari pernyataan diatas semakin jelas bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi materi pelajaran pada saat itu.

Dalam proses pendidikan banyak sekali media yang digunakan seperti media grafis, media audio, media visual, media audio visual, media berbasis komputer dan lain-lain..

Menurut Arsyad (1996:157) ”Dilihat dari situasi belajar dimana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, CAI bisa berbentuk tutorial, *drills and practice*, simulasi dan permainan”.

Media video tutorial adalah salah satu media yang dapat diterapkan pada pembelajaran mata diklat KKPI karena menurut tim wahana komputer (2011: 15) “tujuan dari video tutorial adalah untuk memberikan pemahaman kepada audien agar mengerti bagaimana melakukan atau menggunakan sesuatu (*how to*)”. maka video tutorial barangkali cocok untuk mata diklat KKPI yang menuntut siswa pada keterampilan melakukan dan menirukan sesuatu.

Berpijak dari fungsi tutorial barangkali permasalahan yang dihadapi guru mata diklat KKPI di SMK Negeri 1 Kerinci yaitu rendahnya hasil

belajar siswa akan terbantu dengan hadirnya tutorial dalam bentuk video. Tutorial dalam bentuk program pembelajaran berbasis komputer (video tutorial) ditujukan sebagai pengganti sumber belajar yang proses belajarnya diberikan lewat teks, grafik, animasi, audio (audiovisual) yang tampak pada layar monitor yang menyediakan pengorganisasian materi, soal-soal latihan dan pemecahan masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Praktek Mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X SMK N 1 Kerinci”.

B. Identifikasi Masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah yang teridentifikasi adalah :

1. Apakah penggunaan Media akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada siswa yang menggunakan Video Tutorial dengan siswa yang menggunakan metode konvensional?
3. Apakah penggunaan Video Tutorial dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

C. Batasan Masalah.

Mengingat luasnya permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, agar lebih terfokusnya penelitian ini, maka dibatasi pada apakah penggunaan media video tutorial memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar praktek mata diklat KKPI kelas X SMK Negeri 1 Kerinci.

D. Rumusan Masalah.

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang ada maka dapat dirumuskan permasalahan: "Adakah Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Praktek Mata Diklat KKPI Mengoperasikan Software pengolahan kata Kelas X SMK Negeri 1 Kerinci ?.

E. Tujuan Penelitian.

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah mengungkapkan pengaruh media video tutorial terhadap peningkatan hasil belajar praktek mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) kelas X SMK Negeri 1 Kerinci.

F. Manfaat Penelitian.

Adapun kegunaan hasil penelitian ini adalah:

1. Sebagai masukan untuk memperluas pengetahuan tentang media video tutorial.

2. Sebagai bahan pertimbangan bagi tenaga pendidik SMK Negeri 1 Kerinci untuk melaksanakan tugas dalam proses pembelajaran , dalam upaya meningkatkan keberhasilan siswa dimasa mendatang.
3. Sebagai bahan referensi dan perbandingan dalam melakukan penelitian dimasa yang akan datang.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar.

Hasil belajar adalah tingkah laku baru yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan, keterampilan, kesanggupan, menghargai sifat-sifat sosial, emosional dan pertumbuhan jasmaniah. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2010: 3) “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Hasil belajar ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Hasil belajar ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Hasil belajar ranah psikomotoris berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak.

Penguasaan ilmu pengetahuan tidak cukup pada konsepnya saja melainkan lebih dominan kepada penerapannya atau pada keterampilan mempraktekkan apa yang telah dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2010 : 33) “Hasil belajar ranah afektif dan psikomotoris sifatnya lebih luas, lebih sulit dipantau namun memiliki nilai yang sangat berarti bagi kehidupan siswa sebab dapat secara langsung mempengaruhi perilakunya”.

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu.

Menurut Sudjana (2011: 30) terdapat enam tingkatan keterampilan, yakni :

1. Gerakan reflex (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
2. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
3. Kemampuan perceptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan audtif, motoris.
4. Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
5. Gerakan-gerakan *sklill* mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan kompleks.
6. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretative.

Hasil belajar diperoleh melalui proses pembelajaran, siswa yang telah mengalami proses pembelajaran akan mengalami perubahan, perubahan yang terjadi itu sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu. Perubahan itu adalah hasil belajar yang telah dicapai melalui proses belajar. Jadi untuk mendapatkan hasil belajar itu harus melalui proses tertentu yang dipengaruhi oleh banyak faktor.

Menurut Djamarah (2008: 175) terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya, faktor lingkungan, faktor instrumental, kondisi fisiologis dan faktor kondisi psikologis. Sesuai dengan substansi dari penelitian ini yang menggunakan media video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar maka faktor instrumental yang akan menjadi titik perhatian.

Faktor instrumental terdiri dari kurikulum, program, sarana dan fasilitas, dan guru.

1. Kurikulum, adalah *a plan for learning* yang merupakan unsur substansial dari pendidikan.
2. Program, adalah rencana-rencana yang dibuat oleh sebuah sekolah yang untuk dilaksanakan pada masa tertentu. Program terdiri dari RPP, metode, media, dan lain-lain.
3. Sarana dan fasilitas, terdiri dari gedung, labor, alat peraga.
4. Guru, merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan.

Berdasarkan faktor instrumental yang telah dipaparkan diatas hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya media, dimana kedudukannya ada pada program. Dengan demikian dapat dikatakan hasil belajar sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan.

Menurut Sadiman dkk (1986: 17) kegunaan media adalah “memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang (waktu, dan daya indera), mengatasi sikap pasif (menimbulkan kegairahan, interaksi langsung antara lingkungan, peserta didik, kenyataan), memungkinkan murid belajar sendiri, memberikan perangsang, persamaan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Bila dikaitkan dengan hasil belajar barangkali media akan memberikan dampak yang cukup besar, karena media pembelajaran siswa tidak hanya bisa mendengar saja namun bisa melihat dan dapat menirukan apa yang dilihat.

Sejalan dengan hal tersebut Magnesen mengemukakan dalam Ariani dkk (2010: 97) menyatakan “Kita belajar 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa

yag didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, dan 90% dari apa yang dilakukan”.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa dilakukan pengujian atau evaluasi, evaluasi hasil belajar ini bisa didapat melalui tes, dimana untuk mengetahui hasil belajar pada kognitif digunakan teknik tes dengan bentuk soal pilihan ganda (*multi choice*) dan pada ranah psikomotorik atau keterampilan digunakan teknik non tes dalam bentuk observasi. Artinya, hasil belajar dapat diukur dan disimpulkan dari tingkat penguasaannya terhadap materi dan keterampilan mempraktekkannya.

Jadi dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa baik dari pengetahuan, tingkah laku ataupun kemampuan siswa untuk menirukan, memperagakan secara teliti sesuai dengan apa yang telah digariskan secara konsisten.

B. Media Video Tutorial.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi makin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemamfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Salahsatu dari produk teknologi adalah munculnya media pembelajaran.

Menurut Arsyat (2003: 3) media : Berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, apabila media tersebut digunakan untuk membawa pesan-pesan yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut Media Pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis,

photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan melalui saluran (media) tertentu kepada penerima pesan. Proses pembelajaran yang pada hakikatnya juga merupakan proses komunikasi, informasi atau pesan yang dikomunikasikan adalah isi atau materi pelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sardiman (2001: 7) yaitu : "Segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat yang sesuai sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik".

Sebagai salah satu komponen komunikasi, media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, media juga berfungsi menarik dan memperbesar perhatian siswa terhadap materi yang disajikan.

Sudjana & Rumi (2002) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa yang kemungkinannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran .
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain.

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat Bantu mengajar yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan

diciptakan oleh guru. Kehadiran media barangkali dapat memberikan mamfaat pada dunia pendidikan, sehingga pendidikan akan maju seperti yang diharapkan.

Menurut Arsyad (2002 :25) menyatakan :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung.

Berdasarkan perkembangan teknologi media mengalami perkembangan dari waktu ke waktu, sehingga wujud, bentuk dan cara penggunaannya pun mengalami perubahan.

Menurut Arsyad (2002: 25) media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu :

1. Teknologi Cetak
Adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi dan teori belajar.
2. Teknologi Audio-Visual
Adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Pembelajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.
3. Teknologi Berbasis Komputer

Merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor

4. Teknologi Gabungan

Merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer

Setiap media mempunyai kelebihan dan kelemahannya sendiri. Dengan kata lain, tidak ada satu media lainnya dalam segala aspeknya sehingga dapat menggantikan segala bentuk media yang lain. Pengenalan karakteristik dan jenis media merupakan salah satu faktor dalam penentuan atau pemilihan media nanti. Media yang cocok dengan materi diharapkan dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan motivasi belajar dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Jadi didapat kesimpulan dari beberapa pendapat para ahli diatas secara umum bahwa media pembelajaran ialah semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan maksud untuk menyampaikan pesan dan informasi pembelajaran dari sumber (guru) kepada penerima (siswa) agar interaksi dan komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara efektif, sehingga mutu pendidikan dapat ditingkatkan.

Menurut Arsyad (1996:157) "Dilihat dari situasi belajar dimana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, CAI bisa berbentuk tutorial, *drills and practice*, simulasi dan permainan". Dalam kaitannya dengan

penelitian ini yang menggunakan vide tutorial maka penekanannya pada media video tutrial.

Video tutorial merupakan program pembelajaran dimana komputer meniru sistem tutor yang dilakukan oleh guru atau instruktur yang bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang bagaimana melakukan sesuatu. Substansi dari video tutorial adalah informasi atau pesan berupa suatu konsep yang disajikan di layar komputer dengan teks, gambar, atau grafik (audiovisual).

Tujuan dari video tutorial Menurut tim wahana komputer (2011: 15) adalah “untuk memberikan pemahaman kepada audien agar mengerti bagaimana melakukan atau menggunakan sesuatu (*how to*)”

Media video tutorial menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat video, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Pemanfaatan video dalam proses pembelajaran di kelas sudah bukan merupakan hal yang aneh dalam kegiatan pembelajaran. Media video ini berfungsi untuk menampilkan gambar dan suara kepada peserta didik sehingga peserta didik mengenal langsung benda/keadaan atau situasi yang tidak bisa dijangkau dengan penglihatan langsung. Sebagai media audiovisual dengan memiliki unsur gerakan dan suara, video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang studi.

Melatih keterampilan melakukan kegiatan dengan prosedur tertentu akan terbantu dengan pemanfaatan media video. Dengan kemampuan untuk menyajikan gerakan lambat (*slow motion*), media video membantu pengajar untuk menjelaskan gerakan atau prosedur tertentu dengan lebih rinci. Keterampilan yang dapat dilatih melalui media video tidak hanya keterampilan fisik saja, tetapi juga keterampilan dalam bidang psikologi dan hubungan masyarakat.

Kemampuan video untuk mengabadikan kejadian-kejadian faktual dalam bentuk program dokumenter bermanfaat untuk membantu pengajar dalam menyetengahkan fakta dan kemudian membahas fakta tersebut secara lebih jelas dan mendiskusikannya di ruang belajar.

Benny (2005: 30) video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate, dengan satuan fps (frame per second).

Benny (2005: 33) mengemukakan bahwa “video tutorial dapat diartikan sebagai suatu video tentang panduan dalam menjelaskan dan mengoperasikan suatu sistem yang terdiri atas suara, gambar gerak atau mati, tulisan dan rekaman”. Jadi, didalam kegiatan pendidikan atau pembelajaran dapat dilengkapi dengan penggunaan video untuk memperjelas dan mempermudah pelajaran apakah itu teori ataupun praktek .

Video tutorial yang digunakan adalah Video Tutorial Microsoft Word 2010 oleh Ivan Nugraha yang didistribusikan Distro Media. Materi berisikan materi pembelajaran KKPI pada pokok bahasan software pengolahan kata. Susunan materi yang terdapat pada video tutorial sudah sinkron dengan materi yang terdapat pada modul KKPI kelas X SMK Negeri 1 Kerinci pada Pokok bahasan mengoperasikan software pengolahan kata seperti yang terdapat pada Tabel.2 berikut :

Tabel. 2 Materi pembelajaran software pengolahan kata.

No.	Pokok Bahasan Dalam Video Tutorial	Pokok Bahasan Dalam Modul KKPI Sesuai Penelitian
1	Teknik dasar menggunakan Microsoft word	Mengoperasikan <i>software</i> pengolahan kata(membuat, membuka dan menyimpan dokumen, pengenalan <i>icon</i>).
2	Memamfaatkan pasilitas <i>find and replace</i>	Mengoperasikan <i>find and replace</i>
3	Cara efektif dan efisien mengatur format dengan <i>style</i>	
4	Mengatur ukuran kertas, nomor halaman, header and footer	Mengoperasikan <i>software</i> pengolahan kata (menyisipkan nomor halaman, <i>header and footer</i>)
5	Membagi dokumen panjang kedalam beberapa <i>section</i>	
6	Menyisipkan Foto, <i>Chart, SmartArt, WordArt, Screenshot</i>	Membuat dokumen dengan menyisipkan. (Gambar, WordArt, ClipArt, dll)
7	Menyisipkan dan mengatur layout dengan Tabel	Membuat dokumen dengan menyisipkan.

8	Menyisipkan daftar isi, gambar, tabel, dan pustaka	Membuat dokumen dengan menyisipkan. (membuat tabel)
9	Memanfaatkan <i>track change</i> , <i>compare</i> dan <i>combine</i>	
10	Beberapa <i>alternative</i> memproteksi dokumen	
11	Kop surat, amplop, label, dan <i>mail merge</i>	
12	Memanfaatkan <i>template</i> , <i>building block</i> dan <i>macro</i> .	

Pokok bahasan yang terdapat dalam video tutorial sudah sesuai dengan pokok bahasan mata diklat keterampilan komputer dan pengelolaan informasi (KKPI) kelas X semester satu khususnya pada pokok bahasan software pengolahan kata, sehingga video tutorial ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran mata diklat keterampilan komputer dan pengelolaan informasi (KKPI) kelas X semester satu SMKN 1 Kerinci.

Dapat disimpulkan bahwa video tutorial adalah peragaan tentang cara – cara melakukan sesuatu dalam bentuk audiovisual untuk dapat ditirukan oleh siswa yang dapat dikontrol melalui komputer.

C. Pembelajaran Konvensional.

Pembelajaran konvensional dapat diartikan sebagai pembelajaran dalam konteks klasikal yang sudah terbiasa dilakukan, sifatnya terpusat pada guru sehingga pelaksanaannya kurang memperhatikan keseluruhan situasi belajar. Pada pembelajaran konvensional pertemuan antara pengajar dan peserta

pendidik dilakukan secara langsung dalam kelas, yang menciptakan berbagai efek, baik sosial, moral, maupun psikologis bagi peserta didik. Tatap muka dari pengajar dapat dirasakan sebagai perhatian, teguran, maupun pengawasan.

Mursel dan Nasution dalam Djaafar (2001:4) “Secara umum penerapan strategi konvensional dilakukan melalui komunikasi satu arah, sehingga situasi belajarnya terpusat pada guru/dosen”.

Berdasarkan hasil observasi metode yang masih sering digunakan oleh guru adalah metode ceramah. Metode ceramah adalah metode yang dikatakan dengan metode tradisional, metode ceramah yang lazim digunakan ini dirasakan sangat efektif dan sederhana. Metode ini tergantung pada kualitas seorang guru yaitu suara, gaya, bahasa, sikap, prosedur, kelancaran, keindahan bahasa dan keteraturan guru dalam memberikan penjelasan mengenai materi. Metode ini dilakukan dengan komunikasi satu arah, pengajar memberikan penjelasan kepada sejumlah peserta didik secara lisan. Ciri lain dari pelaksanaan metode ini, peserta didik sekaligus mengerjakan dua kegiatan yaitu mendengarkan dan mencatat. Dalam hal ini pengajar menghemat waktu penyampaian konsep dalam jumlah yang diinginkan dan menguraikan sekali saja suatu masalah dapat sampai ke peserta didik. Disamping itu metode ini sangat sesuai bila ruangan terbatas dan tenaga pengajar kurang memenuhi kebutuhan.

Percival dan Ellington dalam Djaafar (2001:4) strategi belajar konvensional dilakukan dengan cara :

1. Guru mengkomunikasikan pengetahuannya kepada siswa dalam bentuk pokok bahasan sesuai silabus.

2. Biasanya sekolah atau kelas berlangsung dan selesai dalam waktu tertentu sesuai jadwal.
3. Metode mengajar yang dipakai tidak beragam bentuknya, metode yang banyak dipakai adalah ceramah dalam bentuk tatap muka,
4. Tanpa adanya usaha untuk mencari dan menerapkan strategi belajar yang berbeda sesuai dengan tingkat kesulitan siswa.

Tabel.3 Tahap dan Peran Guru dalam Model Pembelajaran Konvensional

Tahap	Peran Guru
1. Persiapan	Guru menciptakan kondisi belajar yang baik sebelum mengajar dimulai.
2. Tahap penyajian	Guru menyampaikan bahan ceramah
3. Asosiasi (komparasi)	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan dan membandingkan bahan ceramah yang telah diterima (tahap ini disediakan Tanya jawab/diskusi).
4. Generalisasi/kesimpulan	Kelas menyimpulkan hasil ceramah, umumnya siswa mencatat bahan yang telah diceramahkan.
5. Aplikasi/ evaluasi	Mengadakan penilaian terhadap pemahaman siswa mengenai bahan yang telah diberikan guru.

Sumber: Sabri (2010: 51)

Disimpulkan bahwa metode pembelajaran konvensional merupakan suatu bentuk interaksi pembelajaran yang dilakukan melalui penjelasan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap sekelompok peserta didik, pembelajaran konvensional lebih didominasi oleh kegiatan guru (*teacher oriented*).

D. Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

Mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) pada dasarnya merupakan mata diklat tentang keterampilan menggunakan

komputer untuk mengolah data, penyajian informasi dan komunikasi. Disebut mata diklat karena materi yang terdapat didalamnya terintegrasi langsung dengan pengetahuan praktek, jadi hasil belajar yang dituntut pada mata diklat KKPI adalah pengetahuan teori dan keterampilan dalam mempraktekkan apa yang telah dipelajari. Mata pelajaran KKPI kelas X semester I mempelajari mengenai pengoperasian system operasi software dengan pokok bahasan system operasi dan software pengolahan kata, materi yang akan diajarkan pada penelitian ini adalah materi software pengolahan kata seperti yang terlampir pada lampiran 2.

Siswa tidak hanya dituntut dalam menggunakan komputer, tetapi juga dituntut kemampuan aspek berpikir serta memiliki sikap yang baik dan bijak terhadap pemanfaatan informasi dan komunikasi. Menurut Depdiknas (2005:3) “Dalam mengembangkan kurikulum dan pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi, harus memperhatikan : (1) apa yang diajarkan, (2) bagaimana cara mengajarkannya, dan (3) bagaimana mengetahui bahwa yang diajarkan dapat dipahami siswa”.

Menurut Depdiknas (2004:2) karakteristik mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi sebagai berikut:

1. Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan dan metoda penyampaian.
2. Materi Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi berupa tema-tema esensial, actual serta global yang berkembang dalam kemajuan teknologi dan komunikasi merupakan pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dan kehidupan.
3. Tema-tema esensial dalam Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi merupakan perpaduan dari cabang-cabang Ilmu komputer, matematika, teknik elektro, teknik

elektronika, telekomunikasi, siberetika dan informasi itu sendiri. Tema-tema esensial tersebut berkaitan dengan kebutuhan pokok akan informasi abad 21 seperti pengolahan kata, *spreadsheet*, presentasi, basis data, internet dan email yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) adalah mata diklat yang didalamnya berisi materi tentang pengetahuan komputer sesuai dengan tingkatannya.

E. Penelitian Yang Relevan

Hasil kepustakaan menunjukkan ada penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu :

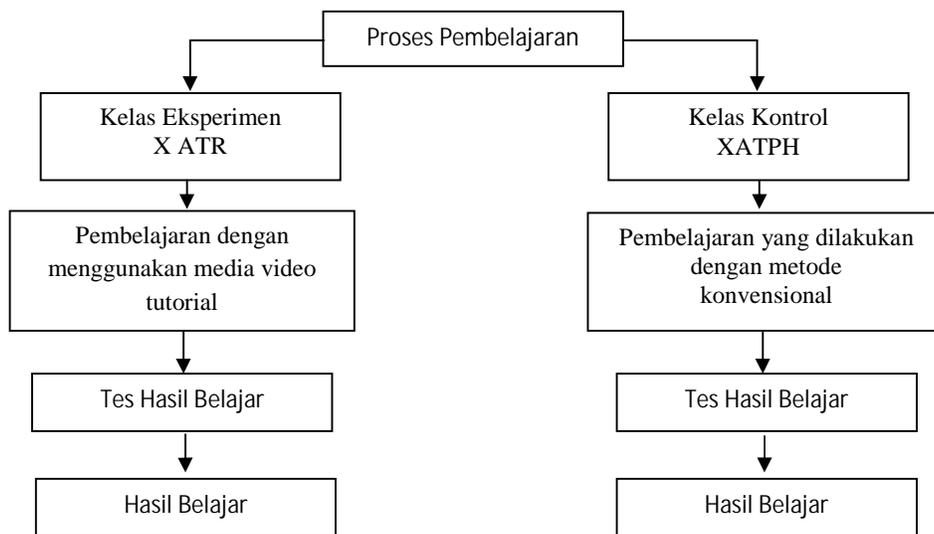
1. Roni Amrudi (2009) melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Praktek Siswa Kelas XI Teknik Komputer Dan Jaringan Mata Pelajaran Instalasi Local Area Network (LAN) Di SMK Negeri 2 Sijunjung. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang lebih tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang menggunakan video tutorial daripada pembelajaran konvensional.
2. Khaidir (2007) dengan Penggunaan Media Video Tutorial Dalam Kegiatan Pembelajaran Mahasiswa Praktek Lapangan Kependidikan Jurusan Mesin Fakultas Teknik UNP. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan proses pembelajaran oleh guru dan siswa serta menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa.

F. Kerangka Konseptual.

Ada dua konsep penelitian yang akan dilaksanakan yaitu pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional dan pembelajaran dengan media video tutorial, yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pada kelas kontrol pembelajarannya seperti biasa sebelumnya yaitu dengan metode konvensional sedangkan pada kelas eksperimen pembelajaran dengan menggunakan media video tutorial dimana kedua kelas mempunyai hasil belajar yang diukur dari hasil belajar praktek pada kedua kelompok.

Sesuai dengan judul dan kajian teori maka untuk melihat secara utuh variabel-variabel yang menjadi objek dalam penelitian ini, maka dapat disusun kerangka konseptual sebagai berikut :



Gambar 1. Desain Kerangka Konseptual

G. Hipotesis

Merupakan jawaban sementara antara rumusan masalah dan kajian teori maka diajukan hipotesis sebagai berikut:

Terdapat pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar praktek siswa dengan menggunakan media video tutorial pada mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) kelas X SMK Negeri 1 Kerinci.

Rumusan hipotesis adalah :

h_a = Terdapat pengaruh ($\mu_1 \neq \mu_2$)

h_o = Tidak terdapat pengaruh ($\mu_1 = \mu_2$)

μ_1 = Rata – rata kelas eksperimen

μ_2 = Rata – rata kelas kontrol



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.

Berdasarkan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu siswa yang belajar dengan menggunakan video tutorial memiliki nilai rata-rata (mean) sebesar 75 atau sebesar 80%, sedangkan siswa yang belajar dengan metode konvensional memiliki nilai rata-rata (mean) 67 atau sebesar 50%, kemudian dilakukan uji hipotesis didapat $t_{hitung} 3.2 > t_{tabel} 2.021$, ternyata hasilnya signifikan pada taraf kesalahan 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan video tutorial berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar praktek siswa dibandingkan yang hanya menggunakan pembelajaran konvensional.

B. Saran-saran.

1. Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dan pertimbangan bagi guru untuk menggunakan video tutorial dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Dengan adanya hasil penelitian ini semoga dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, niken & Haryanto, Deny (2010). *Pembelajaran Multi Media di Sekolah*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rev.ed. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta : RajaGrafindo Persada
- Danim, Sudarwan, D. (1995). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara,
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Sisdiknas* : Jakarta: Sinar Grafika.
- Djaafar, Zahara, Tengku. (2001). *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap hasil Belajar*. Padang : FIP UNP.
- Djamrah, Bahri, Syaiful. (2000). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Irianto, Agus. (2003). *Statistik Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta : Kencana Media Group.
- Komputer, Wahana. (2011). *Mudah Membuat Video Tutorial dengan Camtasia Studio 7* Jakarta : Elek Media Komputindo.
- Mulyasa, E. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Bandung* : Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, G, Ivan. (2011). *Microsoft Word 2010 Complete Tutorial*. Proactive
- Purwanto, Ngalim, M. (2009)*Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran Bandung* : Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. (2006). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Roni, (2009). *Penelitian Pengaruh Penggunaan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Praktek Siswa Kelas XI Teknik Komputer Dan Jaringan Mata Pelajaran Instalasi Local Area Network (LAN) Di SMK Negeri 2 Sijunjung*.

- Sabri, Ahmad. (2010), *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*. Ciputat : Quantum Teaching.
- Setyosari, Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Silverius, Suke. (1991). *Evaluasi Hasil Belajar dan Unpan Balik* Jakarta : Grasindo.
- Sadiman, Arief & Raharjo R. (2007). *Media Pendidikan* Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, Nana (2005), *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito
- Sudjana, Nana (2006). *Metode Statistika*. Bandung : Gravindo.
- Sudjana, Nana (2010) *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sudijono, Anas. (1995). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Gravindo.
- Sugiyono. (2010). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfa Beta
- Sugiyono. (2011). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfa Beta
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Simpati, Modul. (2011). *Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X* Surakarta: Grahadi.
- Universitas Negeri Padang. (2011). *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang.

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 KERINCI
 MATA DIKLAT : KKPI
 KELAS/SEMESTER : X/1
 STANDAR KOMPETENSI : Mengoperasikan PC stand Alone
 KOMPETENSI DASAR : 1. mengoperasikan Software.
 2. Membuat dokumen dengan menyisipkan

Materi Pelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran			KKM	Penilaian	Sumber Bahan dan Alat
		Tata Muka	Penugasan terstruktur	Kegiatan mandiri tidak terstruktur			
Mengoperasikan software pengolah kata	<p>Dapat mengidentifikasi software pengolah kata</p> <p>Mampu menjalankan software pengolah kata melalui : start menu, shortcut dan icon</p> <p>Mampu mengoperasikan perintah- perintah pengelolaan file document : membuat, dokumen baru, menyimpan, menyimpan dengan nama lain dan keluar dari aplikasi dengan benar</p>	<p>1.Guru memberikan informasi dengan program pengolah kata dapat membuat surat sederhana sampai membuat laporan yang lengkap dengan berbagai format tampilan dll.</p> <p>2.Guru mendemokan cara mengelola file, format dll.</p> <p>3. Guru mendemoan cara menyisipkan objek termasuk membuat tabel.</p>	<p>1.Cara membuka dan menutup dokumen aktif dll.</p> <p>2.Cara mengelola dokumen dan memformat dokumen.</p> <p>3.Cara menyisipkan objek, tabel, dll</p>	Pemberian tugas bagaimana cara mengaktifkan standard toolbar dan formatting dalam aplikasi MS Word. dll	70	Tes tertulis Praktek	<p>1.Buku KKPI kelas X</p> <p>2.Perangkat komputer</p> <p>3.Buku referensi yg relevan</p> <p>4. Video tutorial</p> <p>5. Modul</p> <p>6. LKS</p>

Materi Pelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran			KKM	Penilaian	Sumber Bahan dan Alat
	<p>Mampu menyimpan file dokumen dengan berbagai format</p> <p>Mampu menjalankan perintah- perintah editing file dokumen seperti : mengetik, menyelipkan huruf/kata/kalimat, memformat huruf/font/, text alignment, numbering, bullet, page break, penggunaan kolom paragraph, border, dan shading, format painter, edit, paste, dan cut</p> <p>Mampu melakukan pengaturan file dokumen antara lain : ukuran kertas, orientasi kertas (Potrait atau Landscape), dan margin</p> <p>Mampu melakukan pemberian Header dan</p>						

Materi Pelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran			KKM	Penilaian	Sumber Bahan dan Alat
	<p>Footer, pemberian halaman, penomoran isian berulang disesuaikan dengan parameter printer dan kertas.</p> <p>Mampu menyisipkan objek gambar, membuat tabel, mengedit, dan menghapus tabel</p>						