

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI
LECTURE MAKER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA
MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK)
DI SMPN 7 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Elektronika
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

YOSSI HANIFA HUSNA

02837 / 2008

**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 Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi
LectureMAKER Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII
Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan
Komunikasi (TIK) di SMP N 7 Padang
Nama : Yossi Hanifa Husna
NIM : 02837
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Januari 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Legiman Slamet, M.T	1. 
2. Sekretaris	: Drs. Putra Jaya, M.T	2. 
3. Anggota	: 1. Muhammad Anwar, S.Pd, M.T	3. 
	2. Drs. H. Sukaya	4. 
	3. Drs. Ahmad Jufri, M.Pd	5. 

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, Januari 2013

Yang menyatakan,

Yossi Hanifa Husna

ABSTRAK

Yossi Hanifa Husna : Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *LectureMAKER* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMP N 7 Padang

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kenyataan yang ditemukan di lapangan yaitu di SMP N 7 Padang masih ada siswa kelas VIII yang memperoleh hasil belajar dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang ditetapkan sekolah yaitu 76 dengan rentang 0 – 100. Banyak faktor yang mempengaruhi diantaranya adalah media pembelajaran yang dirasa kurang inovatif dan cenderung monoton sehingga belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu dilakukan Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *LectureMAKER* yang bertujuan agar meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen yang berjenis *quasi experimental* dengan model random terhadap subjek (*Randomized Control Posttest Only Design*). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP N 7 Padang 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 Pembelajaran Aplikasi *LectureMAKER* yaitu 82.29, sementara siswa yang menggunakan Media Langsung lebih rendah yaitu 73.20. Hasil uji hipotesis didapati bahwa berdasarkan hasil uji t diperoleh $t_{hitung} (1.707) > t_{tabel} (1.703)$. Dengan demikian hipotesis yang dikemukakan sebelumnya dapat diterima pada taraf kepercayaan sebesar 5%, sehingga dapat disimpulkan pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi *LectureMAKER* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari pada Media Langsung pada Model *Direct Instruction*.

Kata Kunci :Media Pembelajaran Aplikasi *LectureMAKER*, *Quasi Experimental*, *Randomized Control Posttest Only Design*, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR



Assalamualaiikum Warahmatullahi wabarakatu

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberi rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul “**Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *LectureMAKER* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMP N 7 Padang**”. 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.

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. Putra Jaya, M.T, selaku pembimbing I sekaligus Ketua Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang dan Bapak Muhammad Anwar, S.Pd, M.T, selaku Pembimbing II, yang telah membantu penulis dalam memberikan arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Bapak Drs. H. Dharma Liza Said, M.T, selaku Penasehat Akademik, yang telah membantu penulis dalam memberikan arahan dan bimbingan selama menduduki bangku perkuliahan.

3. Bapak Drs. Legiman Slamet, M.T, selaku Dosen Penguji.
4. Bapak Drs. H. Sukaya, selaku Dosen Penguji.
5. Bapak Drs. Ahmad Jufri, M. Pd, selaku Dosen Penguji.
6. Bapak Yasdinul Huda, S.Pd, M.T, selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
7. Bapak Ahmadul Hadi, S.Pd, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
8. Seluruh Staf Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
9. Bapak Drs. H. Z. Amril Widana, selaku Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Padang.
10. Ibu Diah Oktriana Nasrul, S. Pd, selaku guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP N 7 Padang.
11. Rekan-rekan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik 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. Aamiin.

Padang, Januari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan	9
F. Manfaat	10
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hasil Belajar	11
B. Media Pembelajaran	14
C. Aplikasi <i>Lecture Maker</i>	18
D. Model Pengajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>)	22
E. Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	25
F. Penelitian Relevan	27

G. Kerangka Pikir	28
H. Hipotesis	30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	31
B. Rancangan Penelitian.....	32
C. Tahap Penelitian	32
D. Populasi dan Sampel	33
E. Variabel Penelitian.....	35
F. Jenis Data Penelitian	35
G. Instrumen Penelitian	35
H. Teknik Analisis Data	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data.....	44
B. Analisis Data.....	50
C. Pembahasan	54

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	57
B. Saran	58

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Semester 2 pada Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas VII SMP N 7 Padang Tahun Pelajaran 2011/2012.....	4
2. Rancangan Penelitian.....	32
3. Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	37
4. Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	38
5. Klasifikasi Indeks Daya Beda.....	39
6. Analisis Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	45
7. Analisis Klasifikasi Indeks Daya Beda.....	45
8. Analisis Butir Soal	46
9. Nilai Rata-rata Tes Akhir Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	46
10. Profil Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	47
11. Nilai Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen.....	48
12. Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol	49
13. Nilai uji Normalitas Kelas Kontrol dengan Liliefors.....	51
14. Nilai uji Normalitas Kelas Eksperimen dengan Liliefors	51
15. Uji Hipotesis	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan awal aplikasi <i>Lecture Maker</i>	21
2. Tab <i>Insert</i> pada Menu <i>ribbon</i>	22
3. Bagan Kerangka Pikir	29
4. Bagan Alur Penelitian	29
5. Diagram Frekuensi Kelas Eksperimen.....	48
6. Diagram Frekuensi Kelas Kontrol	49
7. Grafik Penolakan H_0	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Belajar Siswa SMPN 7 Padang Tahun Pelajaran 2011/2012	61
2. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Mata Pelajaran TIK	62
3. Silabus	64
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	67
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	79
6. Bahan Ajar	91
7. Kisi-Kisi Penulisan Instrumen Tes Soal	101
8. Lembar Soal Uji Coba	103
9. Kunci Jawaban Soal Uji Coba	107
10. Tabulasi	108
11. Indeks Kesukaran Soal	110
12. Analisis Item Soal Uji Coba	111
13. Analisis Reliabilitas Uji Coba	113
14. Lembar Soal Instrumen Penelitian	115
15. Kunci Jawaban Soal Instrumen Penelitian	118
16. Hasil Belajar Kelas Kontrol	119
17. Hasil Belajar Kelas Eksperimen	120
18. Perhitungan Uji Normalitas	121
19. Uji Homogenitas Kelas Sampel	126
20. Uji Hipotesis	127

21. Persentase Pengaruh.....	129
22. Nilai Liliefors.....	130
23. Distribusi Nilai Z	131
24. Nilai Persentil untuk Distribusi t.....	132
25. Nilai Krisis Sebaran F	133
26. Izin Penelitian dari Fakultas.....	137
27. Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang	138
28. Surat Pernyataan dari Sekolah	139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai bagian dari kebudayaan merupakan sarana penerus nilai-nilai dan gagasan-gagasan sehingga setiap orang mampu berperan serta dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan negara. Tujuan pendidikan nasional, yang tertuang dalam undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Oleh karena itu, maju mundurnya suatu pendidikan sangat menentukan bagi bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan cermin suksesnya sebuah bangsa, dapat dikaitkan dengan bagaimana tujuan pendidikan yang ada. Proses pendidikan berkaitan dengan proses pembelajaran. Setiap kegiatan pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen pembelajaran yang dikemukakan oleh Hamalik (2008: 1) diantaranya tujuan pembelajaran, peserta didik (siswa), tenaga kependidikan (guru), perencanaan pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Komponen pertama yaitu tujuan pembelajaran yang merupakan

sebuah rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai setelah dilakukannya proses pembelajaran. Komponen kedua yaitu peserta didik (siswa) sebagai salah satu subjek sekaligus objek dalam proses pembelajaran yang memiliki sisi fisiologi, psikologi dan sosiologi.

Komponen ketiga yaitu tenaga kependidikan (guru), umumnya merujuk kepada pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Selanjutnya, komponen keempat yaitu perencanaan pembelajaran yang berkaitan dengan penentuan apa yang akan dilakukan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Komponen kelima dalam proses pembelajaran yaitu strategi pembelajaran yang merupakan rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan.

Komponen keenam yaitu media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh pengajar. Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik secara massal dengan membangun kondisi yang kondusif untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Pada akhir proses pembelajaran terdapat komponen ketujuh yaitu penilaian terhadap pembelajaran itu sendiri. Penilaian atau evaluasi pada dasarnya adalah memberikan pertimbangan berdasarkan kriteria tertentu. Peranan penilaian hasil pembelajaran adalah sebagai alat ukur untuk menilai hasil pembelajaran dan juga sebagai umpan balik dalam perbaikan proses pembelajaran, yang berarti jika terdapat kekurangan-kekurangan yang terlihat

setelah melakukan penilaian, otomatis akan dibenahinya setiap komponen untuk proses pembelajaran selanjutnya.

Semua komponen tersebut, baik yang dipersiapkan sebelum pembelajaran maupun yang diharapkan tercapai pada akhir pembelajaran, saling berhubungan sehingga apabila ada salah satu komponen yang belum tercapai, maka jalur pembelajaran harus ditelusuri untuk mengetahui letak kesalahan yang terjadi. Penggunaan komponen pembelajaran secara efektif akan mempermudah pencapaian tujuan pendidikan.

Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar setelah dilakukannya proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami satu materi pelajaran. Jika hasil belajar siswa baik, maka dapat dikatakan bahwa telah tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Hal ini juga menunjukkan bahwa dalam pencapaian tersebut, semua komponen pembelajaran telah digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Menurut surat dari Dirjen Dikdasmen no. 1321/c4/MN/2004 tentang Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kurikulum 2004 maka sesuai dengan petunjuk dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2006 setiap sekolah boleh menentukan standar ketuntasan sekolah masing-masing, sehingga sekolah pada umumnya menetapkan standar ketuntasan belajar dengan nilai di atas 75 untuk mata pelajaran produktif.

Berdasarkan data dari SMP N 7 Padang diperoleh gambaran bahwa hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran TIK memiliki rata-rata kelas yang masih dibawah angka KKM. (*Lampiran 1*)

Tabel 1. Hasil Belajar Semester 2 pada Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas VII SMP N 7 Padang Tahun Pelajaran 2011/2012.

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai < 76	Nilai $\geq$ 76	Nilai Rata-Rata Kelas
VII ₃	15	9	6	72.00
VII ₄	14	9	5	72.00

Sumber : Guru Mata Pelajaran TIK SMP N 7 Padang

Dari tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas pada kelas VII₃ dan VII₄ adalah 72.00 yang berarti lebih kecil dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 76. Rendahnya nilai rata-rata kelas inilah yang mengindikasikan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara efektif dan optimal.

Telah dijelaskan sebelumnya, proses pembelajaran dipengaruhi oleh komponen-komponen yang terdapat didalamnya yaitu tujuan, siswa, guru, perencanaan, strategi, media dan evaluasi pembelajaran. Rendahnya nilai rata-rata kelas yang menunjukkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran, diduga disebabkan karena salah satu komponen pembelajaran yang belum berjalan secara efektif.

Keseluruhan komponen yang mempengaruhi proses pembelajaran tersebut memiliki fungsi yang saling berhubungan secara aktif dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Suatu tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman atau petunjuk bagi guru dalam memilih dan menentukan

metode, media pembelajaran serta teknik penilaian agar proses pembelajaran dapat terarah sebagaimana yang diinginkan dalam tujuan pembelajaran.

Guru juga hendaknya mengetahui pertumbuhan serta perkembangan siswanya sebelum merancang suatu rencana pembelajaran yang terdiri dari persiapan, situasi dan materi ajar agar semua komponen pembelajaran dapat terkoordinasi dengan baik. Strategi pembelajaran juga digunakan guru sebagai tindakan nyata dalam melaksanakan proses pembelajaran agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Tetapi tetap saja proses pembelajaran memerlukan media sebagai perantara sehingga pada akhirnya dapat dilaksanakan evaluasi sebagai bahan penilaian ketercapaian tujuan pembelajaran.

Hal ini mengingat bahwa suatu proses pembelajaran merupakan sebuah interaksi yang menuntut adanya komunikasi antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didiknya. Setiap proses komunikasi yang terjadi selalu diperlukan media untuk menyalurkan pesan yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Guru dan media pembelajaran merupakan dua faktor yang berkaitan erat dengan tercapainya tujuan proses pembelajaran. Berhasil atau tidaknya hal tersebut sangat bergantung bagaimana guru mampu mengkomunikasikan pesan yang hendak disampaikan yang salah satunya melalui media-media pembelajaran sehingga diperlukan guru yang memiliki kemampuan dan kecakapan yang memadai, serta tersedianya media pembelajaran yang dibutuhkan.

Pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran banyak sekali media yang dapat digunakan seperti media grafis, media audio, media visual dan masih banyak lagi. Salah satu media pembelajaran sering digunakan adalah media presentasi *Microsoft PowerPoint*. Media presentasi ini sudah sangat akrab pada kalangan guru karena disamping mudah dalam penggunaan dan ketersediaan, setiap sekolah juga sudah memiliki fasilitas LCD Proyektor sehingga guru dapat mengembangkan dan mendistribusikan bahan pembelajarannya.

Faktor kemudahan itulah yang menyebabkan *Microsoft PowerPoint* menjadi aplikasi yang paling diminati untuk membuat media pembelajaran. Hal ini juga dialami oleh sebagian besar guru di SMP N 7 Padang, termasuk guru mata pelajaran TIK yang lebih memilih menggunakan *Microsoft PowerPoint* sebagai aplikasi pembuat media pembelajaran. Padahal dengan seringnya guru memakai aplikasi ini berarti media pembelajaran yang digunakan akan monoton dan cenderung membosankan. Selain itu, fitur yang disediakan *Microsoft PowerPoint* terbatas hanya pada presentasi bahan ajar saja dan tidak dapat menyediakan evaluasi yang interaktif bagi siswa. Sehingga diharapkan guru sebagai pendidik dapat memvariasikan media pembelajaran dengan mampu mempergunakan aplikasi selain *Microsoft PowerPoint*.

Salah satu aplikasi pembuat media pembelajaran lainnya adalah aplikasi *LectureMAKER*. Dengan menggunakan aplikasi *LectureMAKER* ini guru dapat membuat media pembelajaran lebih menarik dan interaktif tetapi

tanpa menyulitkan guru dalam penggunaannya sehingga para siswa juga dapat lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Kemudahan dalam penggunaannya itu terlihat dari menu dan tombol yang begitu mudah diakses dan hanya dalam beberapa langkah saja, seperti memasukkan sebuah gambar, animasi flash, audio bahkan video. Selain itu kelebihan *LectureMAKER* ini adalah adanya fasilitas untuk membuat sebuah quiz atau test yang bisa dikerjakan oleh siswa serta sudah menyediakan opsi untuk pilihan ganda maupun essay.

Dalam menggunakan aplikasi *LectureMAKER* sebagai media pembelajaran ini sangat diperlukan kemahiran guru sebagai tenaga pendidik dan menuntut adanya daya kreatif yang tinggi dalam mengembangkan aplikasi tersebut agar tercipta media yang meningkatkan minat dan fokus belajar peserta didik. Namun seberapa jauh keefektifitasannya media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa, akan dilakukan penelitian.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi *LectureMAKER* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMPN 7 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka identifikasi masalah penelitiannya dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa yang belum memenuhi standar KKM yang sudah ditetapkan.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang interaktif.
3. Keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan berbagai aplikasi pembuatan media pembelajaran.
4. Penggunaan aplikasi pembuatan media pembelajaran yang cenderung rumit dan menyulitkan guru dalam mempersiapkan medianya.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian yang akan dilakukan lebih terarah dan terfokus, maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran aplikasi *LectureMAKER* pada model *Direct Instruction* dalam kaitannya dengan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMPN 7 Padang.
2. Penerapan media langsung pada model *Direct Instruction* dalam kaitannya dengan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMPN 7 Padang.

3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *LectureMAKER* dan media langsung terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMPN 7 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang ada maka dapat dirumuskan permasalahan : “Seberapa besar pengaruh media pembelajaran aplikasi *LectureMAKER* dan media langsung pada model *Direct Instruction* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMPN 7 Padang”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan bahwa:

1. Penggunaan media pembelajaran aplikasi *LectureMAKER* pada model *Direct Instruction* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMPN 7 Padang.
2. Penerapan media langsung pada model *Direct Instruction* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMPN 7 Padang.

3. Penggunaan media pembelajaran aplikasi *LectureMAKER* dan media langsung berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMPN 7 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Sebagai bahan pertimbangan bagi SMPN 7 Padang untuk meningkatkan mutu pendidikan pada masa yang akan datang.
2. Sebagai pengetahuan baru bagi guru-guru dalam pemilihan aplikasi pembuatan media pembelajaran yang interkatif tetapi mudah dalam penggunaannya.
3. Bagi peneliti yang merupakan calon guru dijadikan sebagai pengetahuan dan pengalaman yang nantinya akan diterapkan di tempat tugas.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil akhir keberhasilan atau tidaknya seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Seorang siswa dalam belajar tentunya mempunyai tujuan tertentu yang tidak lain salah satunya adalah ingin berhasil dengan hasil yang optimal. Hasil dari kegiatan belajar ini perlu diukur untuk mengetahui seberapa besar tingkat penguasaan hasil belajar tersebut. Menurut Hamalik (2009: 73) bahwasanya 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.

Hasil belajar siswa dapat dijadikan indikator keberhasilan mengajar guru dan belajar siswa. Seperti dikemukakan oleh Sudjana (2009: 3), bahwa hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris. Dari pendapat tersebut, maka hasil belajar siswa diharapkan dapat bersifat menyeluruh.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom dalam Djaafar (2001: 83), hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah 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).

Adapun klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom (dalam Sudjana, 2009: 22-33) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah (*domain*) sebagai berikut:

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yaitu:
 - a. Aspek pengetahuan (*Knowledge*), merupakan tipe hasil belajar berkaitan dengan kemampuan mengingat, menyimpan, dan mengulang dari berbagai pengetahuan/informasi, tipe ini termasuk kognitif tingkat rendah dan menjadi prasyarat untuk tipe kognitif berikutnya;
 - b. Aspek pemahaman (*Comprehension*), merupakan tipe hasil belajar berkaitan dengan kemampuan menginterpretasikan informasi dengan bahasa sendiri, atau dengan kata lain kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pengetahuan;
 - c. Aspek aplikasi (*Application*) merupakan tipe hasil belajar berkaitan dengan mengaplikasikan pengetahuan kepada situasi baru, atau dengan kata lain penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus;
 - d. Aspek analisis (*Analysis*), merupakan tipe hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan merinci pengetahuan menjadi beberapa bagian dan menunjukkan bagian diantara bagian itu, atau dengan kata lain usaha memilih suatu integritas menjadi

- unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunanya;
- e. Aspek sintesis (*Synthesis*), merupakan tipe hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk menyeluruh, atau dengan kata lain kemampuan menyusun bagian-bagian pengetahuan menjadi satu kesatuan dan menjadikannya sebagai situasi baru;
 - f. Aspek evaluasi (*Evaluation*), merupakan tipe hasil belajar yang berkaitan dengan pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil, dll.
2. Ranah afektif, merupakan aspek yang berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar, yaitu;
 - a. *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima ransangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll;
 - b. *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar;
 - c. *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi;
 - d. Organisasi, yakni pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya;
 - e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya;
 3. Ranah psikomotor, tampak dalam bentuk keterampilan (*Skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada 6 tingkatan keterampilan, yaitu;
 - a. Gerakan *reflex* (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar);
 - b. Keterampilan pada gerakan-gerakan sadar;
 - c. Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dll;
 - d. Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan;
 - e. Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks;
 - f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretative;

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan

psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif

juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Hasil belajar ini merupakan hal penting dalam proses belajar mengajar, dimana hasil belajar merupakan indikator keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, karena dapat menjadi petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan seorang siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Dengan demikian jika pencapaian hasil belajar itu tinggi, dapat dikatakan bahwa proses belajar mengajar itu berhasil.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sadiman (2009: 6) kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Media* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran*. Sementara itu, Gagne' dan Briggs (1975) dalam Azhar Arsyad (2010: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan

kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

2. Jenis dan Kriteria 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.

Dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat komunikasi khususnya dalam hubungannya dengan masalah proses belajar mengajar, kiranya harus didasarkan pada kriteria pemilihan yang objektif. Sebab penggunaan media pembelajaran tidak sekedar menampilkan program pengajaran ke dalam kelas, karena harus dikaitkan dengan tujuan pengajaran yang akan dicapai, strategi kegiatan belajar mengajar dan bahan.

Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan terhadap pemilihan prioritas pengadaan media pembelajaran adalah :

- a. Relevansi pengadaan media pembelajaran edukatif.
- b. Kelayakan pengadaan media pembelajaran edukatif.
- c. Kemudahan pengadaan media pembelajaran edukatif.

Setiap media pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan atau keterbatasan. Pengetahuan tentang keunggulan dan keterbatasan setiap jenis media menjadi penting, sehingga guru dapat memperkecil kelemahan atas media yang dipilih atau guru sekaligus dapat langsung memilih berdasarkan kriteria yang dikehendaki.

Pemilihan sekaligus pemanfaatan media perlu memperbaiki kriteria berikut (Sadiman, 2009: 42) :

- a. Tujuan, media hendaknya menunjang tujuan pengajaran yang telah dirumuskan.
- b. Keterpaduan (validitas), tepat dan berguna bagi pemahaman bahan yang dipelajari.
- c. Keadaan peserta didik, kemampuan daya pikir dan daya tangkap peserta didik dan besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu dipertimbangkan.
- d. Ketersediaan, pemilihan perlu memperhatikan ada/tidak media tersedia di perpustakaan atau di sekolah serta mudah sulitnya diperoleh.
- e. Mutu teknis, media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik.
- f. Biaya, merupakan pertimbangan bahwa biaya yang dikeluarkan apakah seimbang dengan hasil yang dicapai serta ada kesesuaian atau tidak.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam menggunakan media pembelajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran (Harjanto, 1997: 239) :

- a. Guru perlu memiliki pemahaman media pembelajaran antara lain jenis dan manfaat media pembelajaran, kriteria memilih dan menggunakan media pembelajaran, menggunakan media sebagai alat bantu mengajar dan tindak lanjut penggunaan media dalam proses belajar.
- b. Siswa, guru terampil membuat media pembelajaran sederhana untuk keperluan pengajaran, terutama media dua dimensi atau media grafis, dan beberapa media tiga dimensi dan media proyeksi.

- c. Pengetahuan dan keterampilan dalam menilai keefektifan penggunaan media dalam proses pengajaran.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Vernon A. Magnesen dalam Kosasih (2011: 1), siswa belajar 10% dari apa yang siswa baca, 20% dari apa yang siswa dengar, 30% dari apa yang siswa lihat, 50% dari apa yang siswa lihat dan dengar, 70% dari apa yang siswa katakan dan 90% dari apa yang siswa katakan dan lakukan.

Jika siswa hanya sekedar membaca buku, ia hanya mendapat 10% dari apa yang dia pelajari. Dengan mengarahkan siswa untuk aktif berbicara dan merespon setiap materi pembelajaran dengan kata-kata mereka, serta saling sharing dan mengajarkan, maka siswa akan mendapatkan efektivitas pembelajaran sebesar 70%. Dan untuk hasil yang lebih tinggi lagi, seharusnya kita tidak menjadikan siswa menjadi pendengar yang baik, namun juga sebagai pelaku yang aktif. Perbanyak praktek dengan melibatkan semua panca indera, maka siswa akan mendapatkan manfaat 90%. Oleh karena itu, penggunaan media diharapkan dapat membuat siswa menjadi pelaku aktif dalam pembelajaran karena media dapat membuat siswa melibatkan semua panca inderanya mulai dari membaca, mendengarkan, melihat, mengatakan dan melakukan pembelajaran.

Para ahli telah sepakat bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya

diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada dua alasan, mengapa media pembelajaran dapat bermanfaat dalam proses belajar siswa antara lain (Harjanto, 1997: 243-244) :

- a. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- b. 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, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- c. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain – lain.
- d. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

C. Aplikasi *LectureMAKER*

1. Pendiri *LectureMAKER*

Aplikasi *LectureMAKER* merupakan salah satu produk yang dihasilkan oleh perusahaan Daulsoft Co, Ltd yang berada di Korea Selatan. Sejak berdirinya di tahun 1998, Daulsoft telah mengembangkan dan menyediakan *e-Learning* produk terkait seperti perangkat lunak *authoring*, menyediakan solusi mengenai *e-Learning* dan pengaturan sistem integrasi. Produk Daulsoft ini telah dipilih dan diterapkan pada berbagai bidang *e-Learning* dan penilaian termasuk perusahaan, universitas, sekolah, akademi dan organisasi negara bagian.

Daulsoft telah menduduki peringkat satu di Korea untuk daya saing di bidang teknologi terkemuka, dipasangkan dengan pengalaman mendalam di bidang *e-Learning*. Selain *LectureMAKER*, Daulsoft juga

mengeluarkan produk *e-Learning* lainnya yaitu *Test Maker*, *E-class System* dan *Teaching Mate*. Daulsoft memiliki solusi yang kuat dalam perangkat lunak dan sistem untuk *e-Learning* dan penilaian (Sumber : <http://www.daulsoft.com/>).

2. Aplikasi *LectureMAKER* sebagai media pembelajaran

Aplikasi *LectureMAKER* merupakan salah satu *software* multimedia yang banyak diaplikasikan untuk media pembelajaran. Kelebihan dari *software* ini adalah dapat dieksekusi dalam bentuk presentasi, CD interaktif dan *online* melalui *web*. *Software LectureMAKER* dilengkapi dengan program pembuatan *audio video*, sehingga sangat memungkinkan untuk multimedia interaktif.

Aplikasi ini memungkinkan untuk dapat memberdayakan seseorang untuk membuat pelajaran yang lebih interaktif dan kegiatan pembelajaran mudah untuk disampaikan. Dengan menggunakan aplikasi *LectureMAKER* ini, para ahli, guru, dosen atau instruktur pendidikan lainnya dapat berbagi pengetahuan dan keahlian dengan cara mengembangkan dan mendistribusikan bahan pembelajaran dengan lebih interaktif dan persuasif.

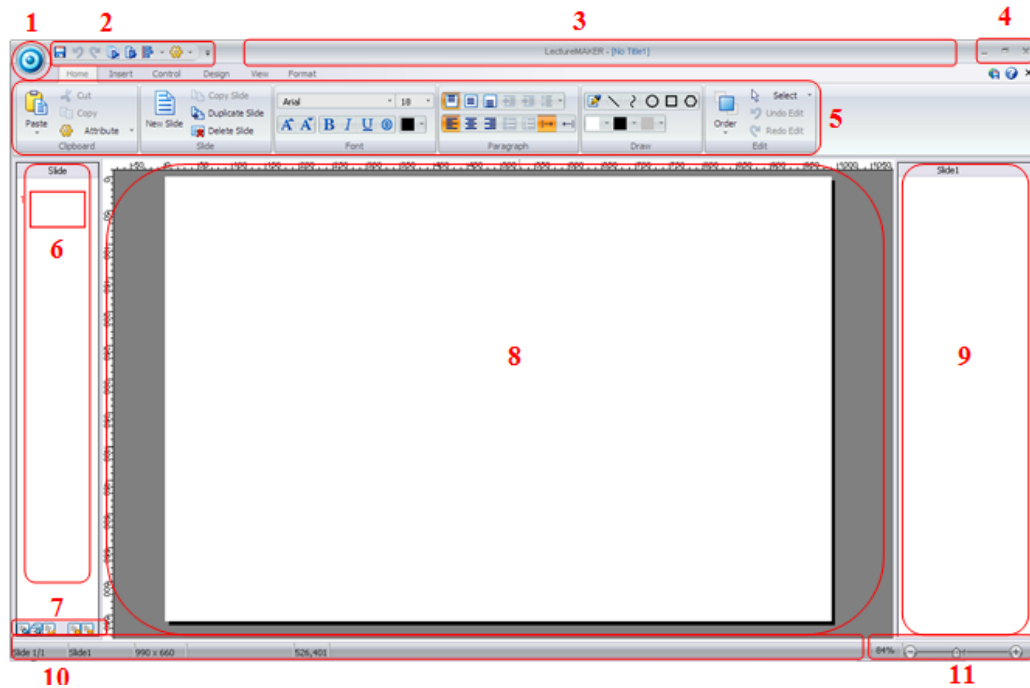
Pengguna bisa membuat isinya menerapkan berbagai aset yang ada diantaranya yaitu *Power Point file*, *file audio & video* dan *file flash*. Pengguna bisa membuat konten interaksi untuk pembelajaran *online* dengan menggunakan tombol navigasi dan tombol *action* tanpa *script*

apapun. Setiap tombol dapat mengontrol aset dengan berbagai efek. Aplikasi ini juga memungkinkan adanya penghematan konten dalam format flash universal yang diterima dan menghasilkan *output* berupa SCORM *compliant*.

Menurut Bohl (2002: 11) SCORM (*Shareble Content Object Reference Model*) adalah standar pendistribusian paket pembelajaran elektronik yang dapat digunakan untuk menampung berbagai macam format materi pembelajaran, baik dalam bentuk teks, animasi, audio dan video. Dengan menggunakan format SCORM maka materi pembelajaran dapat digunakan dimana saja pada aplikasi *e-learning* lain yang mendukung SCORM. Oleh karena itu aplikasi *LectureMAKER* juga digunakan untuk pembuatan konten *e-learning*.

Berikut ini adalah beberapa fitur kunci dari *LectureMAKER* (Gicara) :

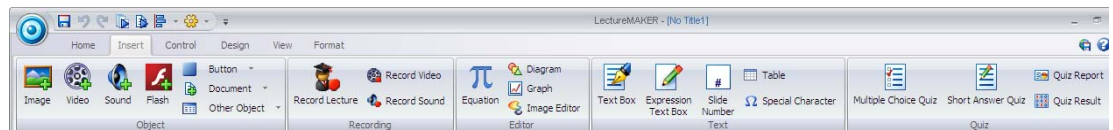
- a. Memungkinkan membuat sebuah *slide master* untuk dapat meminimalisir pembuatan *slide* baru. *Slide master* dapat berisi semua elemen yang anda inginkan dalam *slide* individu, termasuk gerakan tombol dan desain detailnya
- b. Membuat grafis pendukung yang dibutuhkan dalam pelajaran
- c. Memungkinkan untuk memasukkan berbagai format multimedia termasuk gambar, video, suara dan *file flash*
- d. Dilengkapi dengan rancangan tata letak yang sangat intuitif dan mudah untuk digunakan. Termasuk didalamnya terdapat pengaturan tombol navigasi yang mudah untuk di atur.
- e. Memungkinkan penggunaan *webcam*, *mikrofon*, *rekaman audio* dan *video*.
- f. Membuat kuis interaktif berupa *multiple choice* dan *short answer* sebagai evaluasi bagi siswa.



Gambar 1. Tampilan awal aplikasi *LectureMAKER*

Halaman utama *LectureMAKER* terdiri dari (Reni, 2011:1):

- a. Tombol *LectureMAKER* : digunakan untuk mengakses fitur *new*, *open*, *save*, *print* dan sebagainya.
- b. *Quick Access Toolbar* : menyediakan beberapa menu untuk akses langsung, seperti *Save*, *Undo Edit*, *Redo Edit*, dan sebagainya. *Quick Access Toolbar* dapat ditambah melalui tombol *option*.
- c. *Menu Bar* : menunjukkan nama file yang sedang diakses.
- d. Menu tombol kontrol : memuat menu *Minimize*, *maximize* atau keluar dari jendela *LectureMAKER*
- e. Menu *ribbon*, terdiri dari :
 - 1) *Tab* : *Home*, *Insert*, *Control*, *Design*, *View* dan *Format*.
 - 2) *Group* : *Clipboard*, *Slide*, *Font*, *Paragraph*, *Draw*, *Edit* dan sebagainya.
 - 3) *Command* : *Paste*, *Cut*, *Copy*, *Attribute*, dan sebagainya.
- f. Jendela *slide* : memperlihatkan *slide* yang sedang aktif
- g. *View Button* : berfungsi untuk menambah dan mengurangi *slide* dan menu lainnya.
- h. *Slide* : area kerja *slide*.
- i. *Object List* : Menunjukkan *list* objek yang sedang aktif.
- j. *Status Bar* : Memberikan informasi tentang lokasi dan jumlah *slide*
- k. *Scale Up/Down* : berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil tampilan jendela *LectureMAKER*



Gambar 2. Tab *Insert* pada Menu *ribbon*

Pada tab *Insert* ini dapat dilihat bahwa aplikasi *LectureMAKER* memungkinkan *image*, *video*, *sound*, *flash*, *record* dan *quiz* dapat dimasukkan sekaligus dalam satu file *LectureMAKER* dengan mudah.

D. Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Menurut Indrawati dan Arief Sidharta (2005: 5) *Direct Instruction* atau pembelajaran langsung merujuk pada pola-pola pembelajaran dimana guru banyak menjelaskan konsep atau keterampilan kepada sejumlah kelompok siswa dan menguji keterampilan siswa melalui latihan-latihan di bawah bimbingan dan arahan guru. Dengan demikian, tujuan pembelajaran distrukturkan oleh guru.

Menurut Aunurrahman (2009: 169) *Direct Instruction* atau pembelajaran langsung merupakan suatu model pembelajaran dimana kegiatannya terfokus pada aktivitas-aktivitas akademik. Dalam implementasinya, kegiatan pembelajaran dan pendayagunaan waktu serta iklim dikontrol secara ketat oleh guru.

Model pembelajaran langsung dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar terstruktur dan berorientasi akademik. Guru berperan sebagai penyampai informasi, dalam melakukan tugasnya guru dapat menggunakan berbagai media, misalnya film, *tape recorder*, gambar,

peragaan, dan sebagainya. Informasi yang dapat disampaikan dengan model pembelajaran ini dapat berupa pengetahuan prosedural, yaitu pengetahuan tentang bagaimana melaksanakan sesuatu atau pengetahuan deklaratif, yaitu pengetahuan tentang sesuatu berupa fakta, konsep, prinsip dan generalisasi. Dengan demikian pembelajaran langsung dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran dimana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada siswa dan pembelajaran berorientasi pada tujuan dan distukturkan oleh guru.

Weil dan Calhoun dalam Aunurrahman (2009: 169) mengemukakan bahwa tujuan utama model pembelajaran langsung adalah untuk memaksimalkan penggunaan waktu belajar siswa. Sedangkan dampak dari pembelajarannya adalah tercapainya ketuntasan muatan akademik dan keterampilan, meningkatnya motivasi belajar siswa serta meningkatnya kemampuan siswa.

Direct Instruction atau pembelajaran langsung memiliki pola urutan kegiatan yang sistematis agar pembelajaran tersebut dapat terlaksana dengan baik. Menurut Bruce dan Weil dalam Indrawati dan Arief Sidharta (2005: 7) terdapat lima sintaks dalam model pembelajaran langsung yaitu :

1. Orientasi

Sebelum menyajikan dan menjelaskan materi baru, guru memberikan kerangka pelajaran dan orientasi terhadap materi yang akan disampaikan. Bentuk-bentuk orientasi dapat berupa :

- a) kegiatan pendahuluan untuk mengetahui pengetahuan yang relevan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa,
- b) mendiskusikan atau menginformasikan tujuan pembelajaran,
- c) memberikan penjelasan atau arahan mengenai kegiatan yang akan dilakukan,

- d) menginformasikan materi/konsep yang akan digunakan dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran,
 - e) menginformasikan kerangka pelajaran.
2. Presentasi
- Pada fase ini guru dapat menyajikan materi pelajaran baik berupa konsep-konsep maupun keterampilan. Penyajian materi dapat berupa :
- a) penyajian materi dalam langkah-langkah kecil sehingga materi dapat dikuasai siswa dalam waktu relatif pendek,
 - b) pemberian contoh-contoh konsep,
 - c) pemodelan atau peragaan keterampilan dengan cara demonstrasi atau penjelasan langkah-langkah kerja terhadap tugas,
 - d) menghindari disgresi,
 - e) menjelaskan ulang hal-hal yang sulit.
3. Latihan terstruktur
- Pada fase ini guru memandu siswa untuk melakukan latihan-latihan. Peran guru yang penting dalam fase ini adalah memberikan umpan balik terhadap respon siswa dan memberikan penguatan terhadap respon siswa yang benar dan mengoreksi respon siswa yang salah.
4. Latihan terbimbing
- Pada fase ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih konsep atau keterampilan. Latihan terbimbing ini baik juga digunakan oleh guru untuk mengetes kemampuan siswa untuk melakukan tugasnya. Pada fase ini peran guru adalah memonitor dan memberikan bimbingan jika diperlukan.
5. Latihan mandiri
- Pada fase ini siswa melakukan kegiatan latihan secara mandiri, fase ini dapat dilalui siswa jika telah menguasai tahap-tahap pengerjaan tugas 85-90% dalam fase bimbingan latihan.

Berdasarkan sintaks di atas, model *Direct Instruction* atau model pembelajaran langsung mengutamakan pendekatan deduktif, dengan titik berat pada proses belajar konsep dan keterampilan motorik. Suasana pembelajaran terkesan lebih terstruktur dengan peranan guru yang lebih dominan.

E. Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

1. Latar Belakang

Memasuki abad ke-21, bidang teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan pesat yang dipicu oleh temuan dalam bidang rekayasa material mikroelektronika. Perkembangan ini berpengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, bahkan perilaku dan aktivitas manusia kini banyak tergantung kepada teknologi informasi dan komunikasi. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan tersebut.

Mata pelajaran ini perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat cepat. Untuk menghadapi perubahan tersebut diperlukan kemampuan dan kemauan belajar sepanjang hayat dengan cepat dan cerdas. Hasil-hasil teknologi informasi dan komunikasi banyak membantu manusia untuk dapat belajar secara cepat. Dengan demikian selain sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk merevitalisasi proses belajar yang pada akhirnya dapat mengadaptasikan peserta didik dengan lingkungan dan dunia kerja.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran keterampilan yang pelaksanaannya dapat dilakukan secara terpisah atau bersama-sama dengan mata pelajaran

keterampilan lainnya. Alokasi waktu pembelajarannya secara keseluruhan untuk jenjang SMP/MTs adalah 72 jam pelajaran untuk selama 3 tahun atau ekuivalen dengan 2 jam pelajaran perminggu untuk waktu 1 tahun jika mata pelajaran ini dibelajarkan secara terpisah dan mandiri.

2. Visi

Agar siswa dapat dan terbiasa menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap imajinatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan baru di lingkungannya.

3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi 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. (*Lampiran 2*)

4. Tujuan

Secara khusus, tujuan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah :

- a. Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah sehingga siswa dapat termotivasi

untuk mengevaluasi dan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai bahan dasar untuk belajar sepanjang hayat

- b. Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktivitas kehidupan sehari hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
- c. Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja dan berbagai aktifitas dalam kehidupan sehari hari
- d. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik dan mendorong siswa terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi dan terbiasa bekerja sama
- e. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif dan bertanggung jawab dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk pembelajaran, bekerja dan pemecahan masalah

F. Penelitian Relevan

Untuk mendukung teori-teori yang telah dikemukakan pada kajian teori ini, penulis juga mengambil kesimpulan dari penelitian yang penulis anggap relevan dengan penelitian ini :

1. Erikson Marbun (2012) melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) tentang “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Software

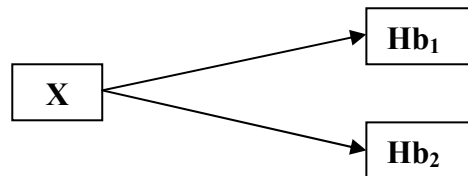
LectureMAKER Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Diklat Menganalisis Rangkaian Listrik di SMK 1 Sibolga Tahun Ajaran 2011/2012”. Dalam kesimpulannya dilihat dari posttest siklus I siswa yang mencapai KKM sebanyak 15 orang (40.54%) dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 22 orang (59.46%) dengan nilai rata-rata 66.48 dan siklus II dilakukan dengan hasil siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 34 orang (93.75%) dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 3 orang (4.25%) dengan nilai rata-rata 79.18 sehingga diperoleh kesimpulan bahwa software *LectureMAKER* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Menganalisis Rangkaian Listrik.

G. Kerangka Pikir

Media pembelajaran merupakan salah faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Sehubungan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, para tenaga pengajar atau guru perlu cermat dalam pemilihan dan penetapan media yang akan digunakannya.

Kecermatan dan ketepatan dalam pemilihan media akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Disamping itu juga kegiatan pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Penggunaan aplikasi *LectureMAKER* yang memiliki banyak

fitur, memudahkan para guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 3. Bagan Kerangka Pikir

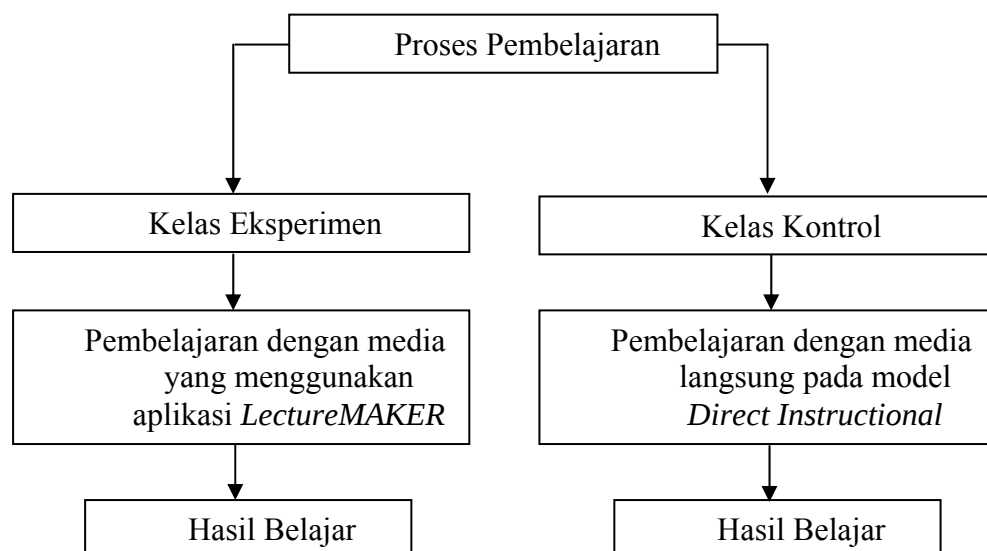
Keterangan :

X = siswa

Hb₁ = hasil belajar siswa pada kelas eksperimen

Hb₂ = hasil belajar siswa pada kelas kontrol

Kerangka pikir yang sudah penulis buat tersebut dinyatakan dalam alur pikir agar dalam melaksanakan penelitian ini penulis dapat bekerja secara runut.



Gambar 4. Bagan Alur Penelitian

H. Hipotesis

Berdasarkan kajian teoritis, hipotesis dalam penelitian ini dapat dinyatakan seperti berikut yaitu “terdapat pengaruh media pembelajaran aplikasi *LectureMAKER* terhadap kenaikan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMPN 7 Padang.”

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal terkait pembelajaran TIK dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi *LectureMAKER* yaitu :

1. Penggunaan media pembelajaran aplikasi *LectureMAKER* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang terlihat dari nilai rata-rata kelas setelah dilakukannya *treatment* yaitu 83.50. Hal ini mengalami peningkatan dari data rata-rata nilai awal yaitu 72.00.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan media pembelajaran aplikasi *LectureMAKER* dengan kelas kontrol yang menerapkan media langsung pada model *Direct Instruction*, terbukti dari pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $1.707 > 1.703$ maka H_0 ditolak dan pengajuan hipotesisnya (H_1) diterima yaitu, terdapat pengaruh media pembelajaran aplikasi *LectureMAKER* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran TIK di SMP N 7 Padang. Angka t_{hitung} yang positif menunjukkan penerapan media pembelajaran aplikasi *LectureMAKER* memberi pengaruh terhadap kenaikan hasil belajar siswa, besarnya pengaruh tersebut 12.41 % terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran TIK di SMP N 7

Padang, dengan membandingkan hasil belajar eksperimen dan kelas kontrol.

B. Saran

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

1. Media pembelajaran dengan aplikasi *LectureMAKER* ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi SMPN 7 Padang untuk meningkatkan mutu pendidikan pada masa yang akan datang.
2. Media pembelajaran dengan aplikasi *LectureMAKER* ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan baru bagi guru-guru dalam pemilihan aplikasi pembuatan media pembelajaran yang interkatif tetapi mudah dalam penggunaannya.

Daftar Pustaka

- A. Kosasih Angkowo. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Grasindo.
- Arief Sadiman. (2009). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Azhar Arsyad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Bohl, O., Schellhase, J., Sengler, R., Winan, U. (2002). *The Sharable Content Object Reference Model (SCORM) – A Critical Review. Proceedings of the International Conference on Computers in Education*. IEEE.
- Daulsoft Co, Ltd. (2011). *LectureMAKER*. Korea Selatan. Online : <http://www.daulsoft.com/>. Diakses tanggal 27 November 2012.
- Erman Suherman dan Yaya Sukjaya K. (1990). *Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung : Wijayakusumah 157.
- Gicara. (2012). *LectureMAKER Terbaru*. Online: <http://gicara.com/uncategorized/lecturemaker-terbaru.html>. Diakses tanggal 18 April 2012.
- Harjanto. (1997). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Indrawati dan Arief Sidharta. (2005). *Model Pembelajaran Langsung*. Bandung : Departemen Pendidikan Nasional.
- Lufri. (2007). *Kiat Memahami Metodologi dan Melakukan Penelitian*. Padang : UNP Press
- Nana Sudjana .(1996). *Metode Penelitian*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- 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 : Bumi Aksara.

- Reni Fitrisia. (2011). *Tutorial Software LectureMAKER*. Bukittinggi : SMKN 2 Bukittinggi. Hlm. 1-2. Online : <http://reni1fitrisia.files.wordpress.com/2011/11/tutorial-software-lecture-maker.pdf> Diakses tanggal 14 Februari 2012.
- Riduwan. (2008). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (1999). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2008). *Dasar-dasar Evaluasi*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Tengku Zahara Djaafar. (2001). *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta : Universitas Negeri Padang
- Trianto.(2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana.
- UNP. (2009). *Buku Panduan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*. Padang : Universitas Negeri Padang.