

**PENGARUH PENGGUNAAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN KOMPUTER DAN
PENGELOLAAN INFORMASI (KKPI) SISWA KELAS XI SMK
ADIKARYA BALAI SELASA**

SKRIPSI

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



Oleh :

NOFRIZAL

08267

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGARUH PENGGUNAAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI (KKPI) SISWA KELAS XI SMK ADIKARYA BALAI SELASA

Nama : Nofrizal
NIM/BP : 08267/2008
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, 07 Mei 2012

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Nelda Azhar, M.Pd
Nip. 19550521 198403 2 001

Muhammad Adri, S.Pd, MT
Nip. 19750514 200003 1 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika FT UNP

Drs. Putra Jaya, MT
Nip. 19621021 198602 1 001

PENGESAHAN

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Didepan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*

**Judul : PENGARUH PENGGUNAAN CD MULTIMEDIA
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR
KETERAMPILAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN
INFORMASI (KKPI) SISWA KELAS XI
SMK ADIKARYA BALAI SELASA**

Nama : Nofrizal
NIM/BP : 08267/2008
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, 07 Mei 2012

Tim Penguji

	<u>Nama</u>	<u>Tanda Tangan</u>
1. Ketua	: Drs. Legiman Slamet, MT	1. _____
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd	2. _____
3. Anggota	: Muhammad Adri, S.Pd, MT	3. _____
4. Anggota	: Yasdinul Huda, S.Pd, MT	4. _____
5. Anggota	: Drs. H. 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, 05 Mei 2012
Yang menyatakan,

Nofrizal

ABSTRAK

NOPRIZAL 08/08267: Pengaruh Penggunaan CD Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Siswa Kelas XI SMK Adikarya Balai Selasa

Permasalahan dalam penelitian adalah Penggunaan CD Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Siswa Kelas XI SMK Adikarya Balai Selasa. Tujuan dari penelitian ini adalah pengaruh Penggunaan CD Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar siswa. Hipotesis dalam penelitian ini adalah : Terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil pembelajaran menggunakan CD Multimedia Interaktif terhadap hasil pembelajaran dengan menggunakan metode *konvensional* pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi kelas XI SMK Adikarya Balai Selasa.

Jenis penelitian adalah *Quasi Experimental*, populasi dalam penelitian siswa kelas XI SMK Adikarya Balai Selasa tahun pajaran 2011/2012, teknik analisis data yang digunakan uji – t bertujuan untuk melihat perbedaan perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian adalah proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas eksperimen (Pembelajaran Menggunakan CD Multimedia Interaktif) memiliki keunggulan dari kelas kontrol (pembelajaran konvensional), dapat dirasakan pada saat proses pembelajaran berlangsung, hal ini disebabkan karena pada kelas eksperimen siswa yang dibimbing untuk dapat mengembangkan kemampuan dan potensinya, dan hasil belajar siswa menggunakan CD Multimedia Interaktif ini lebih baik dari pada menggunakan metoda pembelajaran konvensional. Ini terlihat dari rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen 79.41 sedangkan kelas kontrol 71.18. Serta ditemukannya nilai signifikan yaitu hasil belajar siswa kelas eksperimen = 0,097 > 0,05 dan hasil belajar kelas kontrol = 0,104 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang menerima model pembelajaran dengan menggunakan CD Multimedia Interaktif dengan hasil belajar siswa yang model pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kata Kunci : CD Multimedia Interaktif, Pengaruh Pembelajaran, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan Kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia serta hidayah-Nya yang telah memberikan kekuatan pada penulis, sehingga telah dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ **Pengaruh Penggunaan CD Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Siswa Kelas XI SMK Adikarya Balai Selasa**”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Olahraga pada Jurusan Teknik Informatika di Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dan dorongan baik materil maupun moril dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. DR. H. Z. Mawardi Effendi selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Ganefri, M.Pd, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Putra Jaya, MT selaku Ketua Jurusan Elektronika.
4. Bapak Yasdinul Huda, S.Pd, MT selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang dan Dosen Penguji 4.

5. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom selaku Pembimbing Akademik Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Muhammad Adri, S.Pd, MT selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan arahan dalam penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Ibu Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, nasehat, dan pengarahan sampai akhirnya penulis menyelesaikan skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Bapak Drs. Legiman Slamet, M.T Selaku Ketua tim penguji yang telah memberikan masukan kepada penulis guna kesempurnaan skripsi ini.
9. Bapak H. Ahmad Jufri, M.Pd Selaku Dosen Penguji 5.
10. Bapak dan Ibu Dewan Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang yang telah membimbing penulis selama menuntut ilmu di almamater tercinta ini.
11. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Elektronika Universitas Negeri Padang, khususnya Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2008 Kelas BJJ.
12. Teristimewa buat Papa, Mama serta kakak-kakak tercinta, yang tak kala pentingnya buat Istri dan Anak-anak tercinta yang telah memberikan dorongan moril, materil dan berjuang melalui do'a.

Semoga bantuan, bimbingan dan petunjuk yang Bapak/Ibu, dan rekan-rekan berikan menjadi amal saleh dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, oleh karena dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang konstruktif dari semua pihak. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan taufik hidayah-Nya .
Amin.....

Padang, Mei 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
 BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang Masalah.....	1
2. Identifikasi Masalah	5
3. Batasan Masalah.....	5
4. Perumusan Masalah	5
5. Tujuan Penelitian	6
6. Manfaat Penelitian	6
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hasil Belajar.....	7
B. Proses Pembelajaran	9
C. Pembelajaran Konvensional.....	10
D. Pembelajaran CD Multimedia Interaktif.....	13
E. Media Pembelajaran.....	16
F. Penelitian Relevan.....	21
G. Kerangka Pikir.....	21

H. Hipotesis.....	22
-------------------	----

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
B. Jenis Penelitian.....	23
C. Disain Penelitian	24
D. Populasi dan Sampel Penelitian	25
E. Variabel dan data.....	26
F. Prosedur Penelitian.....	27
G. Teknik Analisa Instrumen.....	35
H. Hasil Uji Coba Instrumen.....	38
I. Teknik Analisa Data.....	42

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	49
B. Pembahasan	57

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	60
B. Saran	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil belajar ujian mid semester mata pelajaran KKPI siswa kelas XI SMK Adikarya balai Selasa Tahun pelajaran 2010/2011	3
2. Rancangan Penelitian.....	24
3. Populasi Penelitian.....	25
4. Tahap Persiapan Kegiatan Pembelajaran	28
5. Tahap Pelaksanaan	29
6. Materi Pengoperasian Software Presentasi	30
7. Kategori Validasi butir soal	36
8. Kreteria reliabilitas.....	37
9. Kreteria daya pembeda soal	37
10. Kategori tingkat kesukaran soal.....	38
11. Kisi-kisi soal tes penguasaan konsep software presentasi	39
12. Distribusi hasil uji coba validitas soal	39
13. Rekapitulasi tingkat kesukaran	40
14. Rekapitulasi daya pembeda.....	41
15. Kategori tingkat Ngain.....	45
16. Kategori respon siswa	48
17. Nilai siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen	50
18. Test of normality	52
19. Uji homogenitas variabel X terhadap Y	55
20. Rangkaian Pengujian Hipotesis.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lingkungan Pembelajaran	17
2. Kerangka Konseptual	22
3. Menu Utama	32
4. Persiapan belajar	32
5. Menu Pembuka	33
6. Sub Materi KKPI	33
7. Kuis Presentasi	33
8. Hasil Kuis dan Masuk ke Materi Pelajaran	34
9. Materi Pelajaran dalam Bentuk Wordpad	34
10. Materi Pelajaran dalam Bentuk Pdf	34
11. Akhir Materi Pelajaran, Kembali ke Menu Utama	34
12. Grafik Hasil Belajar Kelas Eksperimen Berdistribusi Normal	53
13. Grafik Hasil Belajar Kelas Kontrol Berdistribusi Normal	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kualitas manusia seutuhnya, adalah misi pendidikan yang menjadi tanggung jawab professional setiap guru. Guru tidak cukup hanya menyampaikan materi pengetahuan kepada siswa di kelas tetapi dituntut untuk meningkatkan kemampuan guna mendapatkan dan mengelola informasi yang sesuai dengan kebutuhan profesinya. Mengajar bukan lagi usaha untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, melainkan juga usaha menciptakan sistem lingkungan yang membelajarkan subjek didik agar tujuan pengajaran dapat tercapai secara optimal. Mengajar dalam pemahaman ini memerlukan suatu strategi belajar mengajar yang sesuai. Mutu pengajaran tergantung pada pemilihan strategi yang tepat dalam upaya mengembangkan kreativitas dan sikap inovatif subjek didik. Untuk itu perlu dibina dan dikembangkan kemampuan professional guru untuk mengelola program pengajaran dengan strategi belajar yang kaya dengan variasi.

Salah satu variasi yang sangat menonjol sekarang ini adalah dengan menggunakan teknologi, seseorang menggunakan teknologi karena manusia berakal. Dengan akal nya ia ingin keluar dari masalah, ingin hidup lebih baik, lebih aman dan sebagainya. Pada satu sisi perkembangan dunia teknologi yang demikian mengagumkan itu memang telah membawa manfaat yang luar biasa

bagi kemajuan dunia pendidikan. Kemajuan teknologi yang telah kita capai sekarang benar-benar telah diakui dan dirasakan memberikan banyak manfaat dan kemudahan dalam dunia pendidikan.

Guru sebagai pengajar yang memberikan ilmu pengetahuan sekaligus pendidik yang mengajar nilai-nilai, akhlak, moral maupun sosial, untuk menjalankan peran tersebut seorang guru dituntut memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas yang nantinya akan diajarkan kepada siswa. Seorang guru dalam menyampaikan materi perlu memilih metode sesuai dengan kemajuan teknologi saat sekarang ini serta metode mana yang sesuai dengan keadaan kelas atau siswa sehingga siswa merasa tertarik` untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan.

Salah satu mata pelajaran yang diamati pada SMK Adikarya Balai Selasa yaitu mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI). Berdasarkan hasil observasi di SMK Adikarya Balai Selasa, Silabus dan RPP di *SMK Adikarya Balai Selasa*, Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) merupakan mata pelajaran Adaptif, yang di ajarkan pada siswa kelas X semester I sampai kelas XII semester VI, dimana siswa akan dibekali dengan pengetahuan seputar teknologi komputer. Baik itu pengenalan teknologi informasi, software dan hardware komputer, jaringan komputer sampai akses internet.

Di SMK Adikarya Balai Selasa, khususnya siswa kelas XI yang mempelajari mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI), masalah yang dihadapi adalah sebahagian siswa

memperoleh hasil belajar yang kurang baik atau tidak memuaskan atau beradab dibawah Kreteria Ketuntasan Minimum (KKM), maka sesuai dengan petunjuk dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2006 tiap sekolah boleh menentukan standar ketuntasan sekolah masing-masing (gurutapteng.wordpress.com). siswa yang memperoleh hasil belajar kurang baik bukan disebabkan oleh ketidak mampuan tetapi dapat disebabkan oleh pengajaran yang kurang efektif. Sebagai acuan belum optimalnya hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1.
Hasil Belajar Ujian Mid Semester Mata Pelajaran : KKPI Siswa kelas XI SMK Adikarya Balai Selasa Tahun Pelajaran 2010/2011

Mata Pelajaran	Kelas	NilaiSiswa				Jumlah siswa
		$\geq 7,00$	Jumlah	$< 7,00$	Jumlah	
KKPI	XI otomotif	57 %	20	43 %	15	35
	XI otomotif	63 %	22	37 %	13	35

Sumber: Tata Usaha SMK Adikarya Balai Selasa

Berdasarkan Ttabel 1 dapat dilihat bahwa persentase hasil ujian mid siswa kelas XI di SMK Adikarya Balai Selasa banyak yang belum tuntas atau masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 7,00 (tujuh) untuk rentang 0 (nol) sampai dengan 10 (sepuluh). KKM ditetapkan di awal tahun ajaran oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran di satuan pendidikan tersebut. Fungsi dari KKM adalah:

1. Sebagai acuan bagi seorang guru untuk menilai kompetensi peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar (KD) satuan mata pelajaran atau standar kompetensi (SK).
2. Sebagai acuan peserta didik untuk mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran.
3. Sebagai target pencapaian materi sesuai dengan SK/KD nya.
4. Sebagai “kontrak” antara pendidik, peserta didik dan orang tua/wali.

Secara garis besar ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang yaitu faktor yang berasal dari dalam diri sendiri dan faktor yang berasal dari luar diri, faktor dari dalam diri seseorang seperti kecerdasan, bakat, dan minat belum tentu menjamin keberhasilan seseorang dalam belajar apabila fasilitas dan lingkungan belajar tidak mendukung, sebaliknya faktor dari luar seperti lingkungan belajar yang baik juga belum tentu menjamin baiknya hasil belajar seseorang apabila kecerdasan, sikap, ataupun minat seseorang tidak mendukung dalam proses belajar.

Berdasarkan persoalan di atas maka dapat dilihat medel pembelajaran yang belum sesuai dengan yang diharapkan, untuk itu perlu diteliti lebih lanjut permasalahan ini menjadi skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan CD Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) Siswa Kelas XI SMK Adikarya Balasi Selasa”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Apakah Pengaruh Penggunaan CD Multimedia Interaktif dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran KKPI pada siswa kelas XI SMK Adikarya Balai Selasa?
2. Sejauh mana pengaruh CD Multimedia Interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam meningkatkan hasil belajar.
3. Apakah CD Multimedia Interaktif dapat mempengaruhi siswa dalam mengikuti mata pelajaran keterampilan komputer dan pengolahan informasi (KKPI).

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah dan jelas maka adanya batasan masalah demi tercapainya tujuan yang diinginkan. Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah maka peneliti mengambil batasan masalah dalam penelitian ini adalah *“Pengaruh Penggunaan CD Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) Siswa Kelas XI SMK Adikarya Balasi Selasa”*.

D. Perumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah

penelitian ini adalah: *Sejauhmana Pengaruh CD Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Siswa Kelas XI SMK Adikarya Balai Selasa.*

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengungkapkan *Pengaruh CD Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Siswa Kelas XI SMK Adikarya Balai Selasa.*

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan berarti bagi:

1. Bagi peneliti untuk menyelesaikan program sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Sebagai bahan masukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) *Adikarya Balai Selasa* sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan hasil belajar pada masa yang akan datang.
3. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi Guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi.
4. Siswa untuk menumbuhkan dan mengembangkan kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual sebagai instrument membentuk pribadi positif.
5. Sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh, dikuasai atau hasil dari adanya proses belajar dan mengajar. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa tersebut mengalami proses belajar. Lebih lanjut Wina (2005:27) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan gambaran kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar”.

Nana (2006: 3) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai umpan balik untuk memperbaiki proses belajar mengajar”. Jadi hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan suatu tingkat penguasaan siswa terhadap apa yang telah dipelajarinya.

Menurut Mudjiono (2006:3), hasil belajar merupakan hasil suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar diberikan dalam bentuk nilai, dan biasanya dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan bagaimana aktivitas siswa di dalam belajar. Sesuai dengan pendapat Sardiman (2001:49)

Proses belajar akan menghasilkan hasil belajar. Namun harus juga diingat sesuai dengan uraian di atas meskipun tujuan Pembelajaran itu dirumuskan secara jelas dan baik belum tentu hasil pengajaran yang diperoleh mesti optimal. Karena hasil yang baik itu dipengaruhi oleh komponen-komponen yang lain dan terutama bagaimana aktivitas siswa sebagai subjek belajar.

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar itu dapat diperoleh dengan mengadakan evaluasi atau penilaian hasil belajar, di mana evaluasi itu merupakan bagian dari proses belajar. Tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian materi yang diajarkan sudah dipahami oleh siswa.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang berkaitan dengan ranah kognitif, berupa skor yang diperoleh siswa setelah mengikuti tes hasil belajar. Tingkatan ranah kognitif disini ditinjau berdasarkan hasil revisi taksonomi Bloom, yang terdiri dari; mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan.

Sejalan dengan hal ini Suryabrata (1983:16) mengemukakan tentang faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar yaitu yang berasal dari dalam (internal) diri siswa yang belajar, faktor tersebut meliputi kondisi psikologis, yang mempengaruhi itu adalah kecerdasan (intelegensi), bakat, minat, motivasi, emosi, dan persepsi. Faktor dari luar adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang belajar, faktor ini meliputi lingkungan dan instrumental.

Dari pendapat para ahli yang telah dikemukakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar yaitu semua bentuk perubahan dari individu setelah melakukan proses belajar. Perubahan ini terbentuk akibat penambahan ilmu pengetahuan, kebiasaan, sikap, pengaruh lingkungan serta keterampilan dan nilai-nilai.

B. Proses Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terdapat sejumlah unsur yaitu tujuan pembelajaran, siswa, guru, bahan pelajaran, model dan evaluasi yang kesemuanya harus saling berinteraksi dan saling mengisi, sehingga berfungsi optimal untuk mencapai tujuan pembelajar yang merupakan cita-cita dari kegiatan pembelajaran. Nana (2006:31) menyatakan bahwa:

Proses belajar mengajar (pembelajaran) pada dasarnya tidak lain ialah proses mengkoordinasi sejumlah komponen (tujuan, bahan, metode dan alat penilaian) agar satu sama lain saling berhubungan dan saling berpengaruh sehingga menumbuhkan kegiatan belajar pada siswa seoptimal mungkin menuju terjadinya perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Sumadi (2006:232) mengemukakan pendapatnya sebagai berikut: “Proses belajar itu membawa perubahan dalam arti *behavioralchanges*, aktual maupun potensial”, sedangkan menurut Bruner dalam Nasution (2009:9) menyatakan bahwa proses belajar dapat dibedakan dalam tiga fase atau episode, yakni :

1. Informasi, dalam tiap pelajaran kita peroleh sejumlah informasi, ada yang menambah pengetahuan yang telah kita miliki, ada yang memperluas dan memperdalamnya, ada juga informasi yang bertentangan dengan yang telah kita ketahui sebelumnya.
2. Transformasi, informasi itu harus dianalisis, diubah atau ditransformasi ke bentuk yang lebih abstrak atau konseptual agar dapat digunakan untuk hal-hal yang lebih luas.
3. Evaluasi, untuk selanjutnya dinilai hingga manakah pengetahuan yang kita peroleh dan transformasi itu dapat dimanfaatkan untuk mengalami gejala-gejala lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa dalam pembelajaran ada sejumlah komponen yang harus dikoordinasi sebaik mungkin untuk menumbuhkan kegiatan belajar yang optimal bagi siswa. Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku seseorang yang meliputi perubahan keterampilan, sikap dan pengetahuan. Perubahan yang terjadi pada siswa tidak semuanya dapat dikategorikan pada perubahan akibat belajar. Berikut ini ciri-ciri perubahan yang terjadi akibat belajar menurut Slameto (1995:3):

- a. Perubahan terjadi secara sadar.
- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut dapat disimpulkan bahwa seseorang yang mengalami perubahan akibat belajar, menyadari ada perubahan dalam dirinya. Perubahan tersebut bermanfaat bagi hidup dan proses belajar selanjutnya untuk mencapai perubahan-perubahan dalam belajar, guru harus bisa memilih dan membuat skenario pembelajaran yang baik. Pembelajaran merupakan upaya penataan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar bagi siswa. Proses pembelajaran yang tepat akan menghasilkan belajar yang terarah dan sesuai tujuan.

C. Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional didalamnya meliputi berbagai metode yang berpusat pada guru. Metode tersebut meliputi ceramah, tanya

jawab, dan diskusi. Metode ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ini senantiasa bagus bila penggunaannya betul-betul disiapkan dengan baik, didukung alat dan media serta memperhatikan batas-batas kemungkinan penggunaannya. Metode ceramah merupakan metode yang sampai saat ini sering digunakan oleh setiap guru atau instruktur. Hal ini selain disebabkan oleh beberapa pertimbangan tertentu, juga adanya faktor kebiasaan baik dari guru atau pun siswa. Guru biasanya belum merasa puas manakala dalam proses pengelolaan pembelajaran tidak melakukan ceramah. Demikian juga dengan siswa, mereka akan belajar manakala ada guru yang memberikan materi pelajaran melalui ceramah, sehingga ada guru yang berceramah berarti ada proses belajar dan tidak ada guru $\frac{1}{2}$ berarti tidak ada belajar. Metode ceramah merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran ekspositori. Ada beberapa kelebihan sebagai alasan mengapa ceramah sering digunakan. Metode yang murah dan mudah untuk dilakukan. Dapat menyajikan materi pelajaran yang luas. Artinya, materi pelajaran yang banyak dapat dirangkum atau dijelaskan pokok-pokoknya oleh guru dalam waktu yang singkat. Dapat memberikan pokok-pokok materi yang perlu ditonjolkan. Guru dapat mengontrol keadaan kelas, oleh karena sepenuhnya kelas merupakan tanggung jawab guru yang memberikan ceramah. Organisasi kelas dengan menggunakan ceramah dapat diatur menjadi lebih sederhana.

Burrowes (2003) menyatakan bahwa “Pembelajaran konvensional menekankan pada resitasi konten, tanpa memberikan waktu yang cukup

kepada siswa untuk merefleksi materi-materi yang dipresentasikan, menghubungkannya dengan pengetahuan sebelumnya atau mengaplikasikannya kepada situasi kehidupan nyata”. Lebih lanjut dinyatakan bahwa pembelajaran konvensional memiliki ciri-ciri, yaitu: (1) pembelajaran berpusat pada guru, (2) terjadi *passive learning*, (3) interaksi di antara siswa kurang, (4) tidak ada kelompok-kelompok kooperatif, dan (5) penilaian bersifat sporadis.

Menurut Brooks & Brooks (1993), “Penyelenggaraan pembelajaran konvensional lebih menekankan kepada tujuan pembelajaran berupa penambahan pengetahuan, sehingga belajar dilihat sebagai proses meniru dan siswa dituntut untuk dapat mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari melalui kuis atau tes terstandar”.

Jika dilihat dari tiga jalur modus penyampaian pesan pembelajaran, penyelenggaraan pembelajaran konvensional lebih sering menggunakan modus *telling* (pemberian informasi), ketimbang modus *demonstrating* (memperagakan) dan *doing direct performance* (memberikan kesempatan untuk menampilkan unjuk kerja secara langsung). Dalam perkataan lain, guru lebih sering menggunakan strategi atau metode ceramah dan/atau drill dengan mengikuti urutan materi dalam kurikulum secara ketat. Guru berasumsi bahwa keberhasilan program pembelajaran dilihat dari ketuntasannya menyampaikan seluruh materi yang ada dalam kurikulum. Penekanan aktivitas belajar lebih banyak pada buku teks dan kemampuan mengungkapkan kembali isi buku

teks tersebut. Jadi, pembelajaran konvensional kurang menekankan pada pemberian keterampilan proses (*hands-on activities*).

Berdasarkan definisi atau ciri-ciri tersebut, penyelenggaraan pembelajaran konvensional merupakan sebuah praktik yang mekanistik dan direduksi menjadi pemberian informasi. Dalam kondisi ini, guru memainkan peran yang sangat penting karena mengajar dianggap memindahkan pengetahuan ke orang yang belajar (pebelajar). Dengan kata lain, penyelenggaraan pembelajaran dianggap sebagai model transmisi pengetahuan (Tishman, *et al.*, 1993). Dalam model ini, peran guru adalah menyiapkan dan mentransmisi pengetahuan atau informasi kepada siswa. Sedangkan peran para siswa adalah menerima, menyimpan, dan melakukan aktivitas-aktivitas lain yang sesuai dengan informasi yang diberikan.

D. Pembelajaran CD Multimedia Interaktif

Dalam menunjang efektifitas pembelajaran haruslah dapat mencapai sasaran yang telah sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, efektifitas pembelajaran yang baik adalah hasil belajar yang memuaskan ataupun merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat menunjang efektifitas pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran CD Multimedia Interaktif, metode pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih aktif dan efektif. Dengan tujuan untuk: (1) mendeskripsikan kemampuan akhir/hasil belajar siswa yang menggunakan metode CD Multimedia Interaktif, (2) mendeskripsikan

pengaruh efektifitas pembelajaran pada pokok bahasan mengoperasikan software presentasi dengan menggunakan metode pembelajaran CD Multimedia Interaktif. mata pelajaran yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

- A. Keterampilan menggunakan komputer meliputi perangkat keras dan perangkat lunak.
- B. Mata pelajaran Teknologi dan Komunikasi Informasi berupa tema-tema esensial, aktual serta global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran merupakan pelajaran yang mewarnai perkembangan perilaku dalam teknologi.
- C. Pembelajaran komputer bersifat individual, artinya guru harus membimbing siswa satu persatu, sangatlah sulit dan memerlukan biaya yang besar.

Manfaat CD Interaktif pembelajaran menurut Susilana dan Riyana (2008:9) untuk kegiatan belajar mengajar diantaranya adalah

1. Memudahkan para pengajar untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik karena didalam CD Interaktif dapat berisi video dan simulasi yang bergerak.
2. Menghemat produksi buku.
3. Pemanfaatan teknologi yang maksimal.
4. Mudah disebarluaskan.
5. Sempel dan tidak memakan banyak tempat.

Untuk mengoptimalkan pembelajaran komputer dengan menggunakan CD Multimedia Interaktif dengan tujuan yang diharapkan adalah digunakannya model pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa dan guru. Guru akan terbantu baik dalam akademis terutama dalam pencapaian target waktu dan materi pembelajaran, Siswa lebih terlayani secara individual sehingga diharapkan kemampuannya terus meningkat.

Pada penelitian ini akan dibahas tentang mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informas (KKPI) Mata pelajaran KKPI diajarkan sebagai salah mata pelajaran adaptif (keterampilan) dengan alokasi waktu 72 jam pelajaran selama 3 tahun. Tujuan mata pelajaran KKPI ini adalah:

- Memahami Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi
- Mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi.
- Mengembangkan sikap kritis, kreatif, apreasiatif, dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi.

Pembelajaran dengan menggunakan CD Multimedia Interaktif, diharapkan siswa yang kurang aktif menjadi aktif karena tidak malu lagi untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat secara bebas. Jadi, sistem pengajaran dengan CD Multimedia Interaktif akan membantu siswa yang kurang mampu atau kurang cepat menerima pelajaran dari gurunya. Guru dan siswa sama-sama diuntungkan, bagi guru akan mendapat pengalaman, sedang siswa akan lebih kreatif dan aktif dalam menerima pelajaran. Dengan metode ini diharapkan siswa dapat mengeluarkan pendapat atau pikiran dan kesulitan

kepada guru. Hal tersebut dimungkinkan karena dengan medel pembelajaran CD Multimedia Interaktif akan memudahkan siswa bertanya langsung apa yang mereka lihat, dan guru juga akan lebih mudah untuk mengarahkan.

Agar proses pembelajaran yang dilakukan dapat terlaksanakan dengan lancar perlu adanya sarana dan perasana seperti komputer baik untuk guru untuk siswa dan LCD proyektor, sebab tanpa alat tersebut tidak mungkin berjalan. Untuk itu sebelum proses pembelajaran berlangsung dipersiapkan dan dicek seluruh perangkat pembelajaran. Setelah tahap persiapan selesai, guru bisa melanjutkan ke tahap pelaksanaan dengan memberikan program, melakukan pengamatan, dan pengarahan kepada siswa.

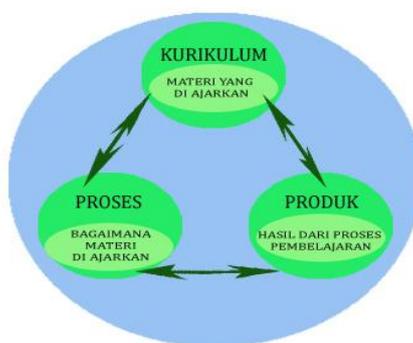
Pembelajaran dengan menggunakan CD Multimedia Interaktif diharapkan solusi termudah dan solusi dalam menghadapi kendala-kendala dalam pembelajaran terutama disekolah-sekolah yang belum memiliki sarana dan prasarana memadai, tenaga pengajar yang kurang, jumlah siswa dikelas yang sangat besar, dan dana yang terbatas. Pembelajaran dengan memanfaatkan CD Multimedia Interaktif ternyata mampu mengoptimalkan pembelajaran komputer, yang pada akhirnya mampu meningkatkan kemampuan siswa sesuai dengan tuntutan kompetensi, juga dapat meningkatnya hasil belajar.

E. Media Pembelajaran

Menurut Bovee (1997:5) media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Sedangkan media pembelajaran diartikan

sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar.

Adi W.Gunawan, (2004:3) mengatakan bahwa inti dari proses pembelajaran ini adalah media komunikasi. Jika digambarkan proses pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1.
Lingkungan Pembelajaran

Ciri media pembelajaran adalah membawa informasi yang akan dimanfaatkan kepada peserta didik. Media yang menghasilkan respon peserta didik terhadap informasi diartikan sebagai media interaktif. Salah satu contoh media tersebut adalah komputer. Komputer merupakan media interaktif, karena mengandung instruksi yang diperintah oleh pengguna. Instruksi dilakukan setelah terjadinya respon yang dihasilkan oleh komputer.

Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media pembelajaran yang telah berkembang pesat saat sekarang ini. Dwi B. Harto (2008:174) mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis komputer telah dikembangkan oleh Dikmenum sejak 1990 dengan diadakannya pelatihan

pembuatan multimedia pembelajaran. Hingga saat ini perkembangan multimedia pembelajaran dilanjutkan oleh Balai Pengembangan Multimedia (BPM). Pengembangan dilakukan dalam berbagai bentuk yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi.

Melihat namanya maka bisa di asumsikan bahwa multimedia pembelajaran mempunyai pengertian penggunaan banyak media (teks, grafis, gambar, foto, audio, animasi dan video) atau paling tidak bermakna lebih dari satu media, yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara bersama-sama guna mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Jadi multimedia pembelajaran bisa dipahami sebagai: Konvergen, Interaktif, Mandiri, Respon, Kontrol, Urutan, Partisipasi.

CD Pembelajaran Multimedia Interaktif menjadi inovasi pembelajaran mandiri, karena teknologi pembelajaran multimedia interaktif dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Muhammad Adri, (2009). bahwa lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*, Rose (1997) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar (video) dan 80% dari yang dilihat, didengar (*audio*) dan dilakukan sekaligus. Salah satu aplikasi yang bisa diterapkan kepada peserta didik terhadap metoda tersebut adalah melalui CD multimedia interaktif, dimana dalam CD multimedia interaktif peserta didik akan mendengarkan, melihat dan mempraktekkan materi pelajaran.

CD multimedia Interaktif yang akan digunakan sebagai bahan penelitian adalah CD Interaktif KKPI dari Bapak Drs. Winarna Herususila (2009) yang telah digunakan sebagai bahan ajar di SMK N 1 Logoboti, Toba Sumosir Sumatera Utara yang materi pembelajarannya tentang Pengoperasian *Software* Presentasi, yang digunakan untuk siswa kelas XI semester ganjil.

Dalam proses pembelajaran terdapat sejumlah unsur yaitu tujuan pembelajaran, siswa, guru, bahan pelajaran, model dan evaluasi yang kesemuanya harus saling berinteraksi dan saling mengisi, sehingga berfungsi optimal untuk mencapai tujuan pembelajar yang merupakan cita-cita dari kegiatan pembelajaran. Nana (2006:31) menyatakan bahwa:

Proses belajar mengajar (pembelajaran) pada dasarnya tidak lain ialah proses mengkoordinasi sejumlah komponen (tujuan, bahan, metode dan alat penilaian) agar satu sama lain saling berhubungan dan saling berpengaruh sehingga menumbuhkan kegiatan belajar pada siswa seoptimal mungkin menuju terjadinya perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Sumadi (2006:232) mengemukakan pendapatnya sebagai berikut: “Proses belajar itu membawa perubahan dalam arti *behavioralchanges*, aktual maupun potensial”, sedangkan menurut Bruner dalam Nasution (2009:9) menyatakan bahwa proses belajar dapat dibedakan dalam tiga fase atau episode, yakni :

1. Informasi, dalam tiap pelajaran kita peroleh sejumlah informasi, ada yang menambah pengetahuan yang telah kita miliki, ada yang memperluas dan memperdalamnya, ada juga informasi yang bertentangan dengan yang telah kita ketahui sebelumnya.
2. Transformasi, informasi itu harus dianalisis, diubah atau ditransformasi ke bentuk yang lebih abstrak atau konseptual agar dapat digunakan untuk hal-hal yang lebih luas.

3. Evaluasi, untuk selanjutnya dinilai hingga manakah pengetahuan yang kita peroleh dan transformasi itu dapat dimanfaatkan untuk mengalami gejala-gejala lain.

Dari beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa dalam pembelajaran ada sejumlah komponen yang harus dikoordinasi sebaik mungkin untuk menumbuhkan kegiatan belajar yang optimal bagi siswa. Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku seseorang yang meliputi perubahan keterampilan, sikap dan pengetahuan. Perubahan yang terjadi pada siswa tidak semuanya dapat dikategorikan pada perubahan akibat belajar. Berikut ini ciri-ciri perubahan yang terjadi akibat belajar menurut Slameto (1995:3):

1. Perubahan terjadi secara sadar.
2. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional.
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut dapat disimpulkan bahwa seseorang yang mengalami perubahan akibat belajar, menyadari ada perubahan dalam dirinya. Perubahan tersebut bermanfaat bagi hidup dan proses belajar selanjutnya untuk mencapai perubahan-perubahan dalam belajar, guru harus bisa memilih dan membuat skenario pembelajaran yang baik. Pembelajaran merupakan upaya penataan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar bagi siswa. Proses pembelajaran yang tepat akan menghasilkan belajar yang terarah dan sesuai tujuan.

F. Penelitian Relevan

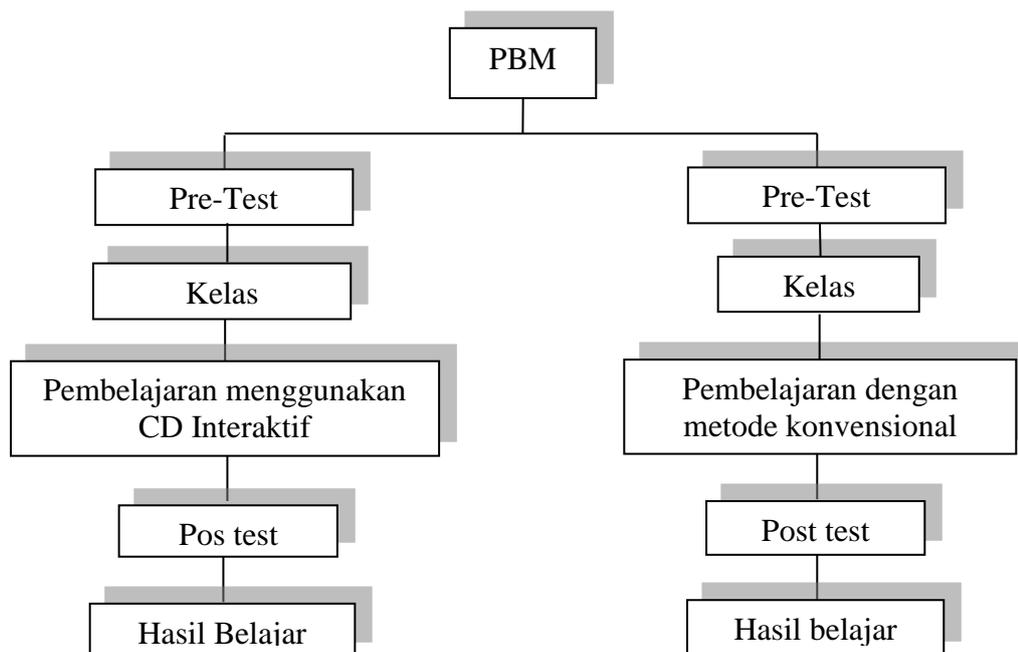
Fadlul Amdhiyul (2009) dalam skripsi berjudul “ Pengaruh penggunaan media pembelajaran CD Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pengoperasian perangkat Video dan Televisi di SMK N 5 Padang”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa CD Interaktif sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar ini terlihat dari hasil rata-rata nilai kelas eksperimen (76,25) sedangkan dengan metode konvensional (72,00), maka perlu dipertimbangkan bagi guru dan sekolah untuk menggunakan CD Multimedia Interaktif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Yunita Hutahaewa (2010) dalam skripsi berjudul “Pengaruh metode pembelajaran kooperatif menggunakan CD Interaktif pengolahan angka pada mata pelajaran KKPI terhadap hasil belajar siswa SMK Hasanudin Medan tahun ajaran 2009/2010”. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil pembelajaran kooperatif menggunakan CD Interaktif pengaruh hasil belajar pada kelas eksperimen nilai rata-rata (84,25), sedangkan kelas control (72,50). maka perlu dipertimbangkan bagi guru dan sekolah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

G. Kerangka Pikir

Jika kita perhatikan makna yang terkandung dari Penggunaan CD Multimedia Interaktif terhadap Siswa yang telah dikemukakan dalam kajian

teoritis maka dapat dinyatakan bahwa Penggunaan CD Multimedia Interaktif Terhadap Siswa akan mempunyai pengaruh pula terhadap peningkatan hasil belajar. Respon positif Penggunaan CD Multimedia Interaktif terhadap siswa Secara Operasional kerangka konseptual dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.
Kerangka Konseptual

H. Hipotesis

Berdasarkan pada kajian teori, maka rumusan hipotesis yang merupakan jawaban sementara dari masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut: “Terdapat pengaruh yang signifikan pengguna CD Multimedia Interaktif terhadap hasil pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi kelas XI SMK Adikarya Balai Selasa”.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada Bab IV sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan:

1. Penerapan penggunaan CD multimedia interaktif pada mata pelajaran keterampilan komputer dan pengelolaan informasi (KKPI), memberikan hasil yang lebih baik di bandingkan dengan hasil belajar yang hanya menggunakan menggunakan metode konvensional (metode ceramah). hal ini dapat dilihat rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen 79.41 sedangkan kelas kontrol 71.18.
2. Ditemukan nilai sig. $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa Ada perbedaan hasil belajar siswa yang menerima perlakuan model pembelajaran dengan menggunakan CD Multimedia Interaktif dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional (metode ceramah). Oleh karena itu, hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis dapat memberikan beberapa saran antara lain:

1. Hendaknya pada proses pembelajaran dikelas, dapat menggunakan CD Multimedia Interaktif dengan demikian guru bisa mengarahkan siswanya dalam proses pembelajaran.
2. Dalam menggunakan CD Multimedia Interaktif, guru seharusnya lebih memperhatikan kondisi siswa apakah mampu mengikuti cara belajar siswa aktif, kalau tidak maka dikhawatirkan akan gagal.
3. Pihak pengembang kurikulum agar lebih mempertimbangkan jenis materi pelajaran, salah satunya adalah dengan menerapkan Pembelajaran CD Multimedia Interaktif.
4. Untuk penelitian dimasa yang akan datang, bagi yang tertarik untuk melakukan penelitian yaitu Metode Pembelajaran dengan menggunakan CD Multimedia Interaktif, sebaiknya memperhatikan kondisi psikis siswa sebelum menerapkan model pembelajaran ini. Apakah siswa memang terbiasa untuk mengemukakan pendapat dimuka umum atau sebaliknya. Kalau tidak dikhawatirkan model ini dianggap tidak memberikan pengaruh apa-apa terhadap hasil belajar siswa.