

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL DAN MOTIVASI  
BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN  
KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI  
(KKPI) SISWA SMK NEGERI 6 PADANG**

**TESIS**



**Oleh :**

**SRI WIRDANI  
NIM : 10740**

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam  
mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

## ABSTRACT

Sri Wirdani. 2013. **The Effect of Interactive Tutorial Media and Learning Motivation toward the Students' Learning Achievement in Computer Skills and Informatics Management (KKPI) Subject at SMK Negeri 6 Padang.** Thesis. Graduate Program of Padang State University.

The aims of this research were to reveal: 1) the difference between learning achievement of the students taught by using interactive tutorial media and those taught by using conventional media in KKPI subject, 2) the interaction between learning model and learning motivation toward the students' learning achievement in KKPI subject, 3) the difference between learning achievement of the students having high motivation and taught by using interactive tutorial media and those having high motivation but taught by using conventional media in KKPI subject, 4) the difference between learning achievement of the students having low motivation and taught by using interactive tutorial media and those having low motivation but taught by using conventional media in KKPI subject.

This was a quasi experimental research which was conducted in Academic Year 2011/2012 in the second semester. The population of this research was the students in class XI of SMK Negeri 6 Padang consisting of 281 students (nine classes). The sample was chosen by using cluster random sampling technique. From the sample, the researcher decided class Restaurant 1 consisting of 35 students as the experimental class and class Restaurant 2 consisting of 35 students as the control class. The data gotten from both classes was analyzed by using Two Ways Anava.

The result of the research showed that: (1) learning achievement of the students taught by using interactive tutorial media was higher than that of students taught by using conventional media in KKPI subject, (2) there was no interaction between learning media and learning motivation in influencing the students' learning achievement in KKPI subject, (3) learning achievement of the students having high motivation and taught by using interactive tutorial media was higher than that of students having high motivation but taught by using conventional media in KKPI subject, 4) learning achievement of the students having low motivation and taught by using interactive tutorial media was higher than that of students having low motivation but taught by using conventional media in KKPI subject.

## ABSTRAK

**Sri Wirdani (2012). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informatika (KKPI) Siswa SMK Negeri 6 Padang. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan: 1) Perbedaan hasil belajar KKPI kelompok siswa yang diajar dengan media tutorial interaktif dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media tutorial interaktif, 2) Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa, 3) Perbedaan hasil belajar KKPI siswa yang mempunyai motivasi tinggi yang belajar dengan menggunakan media tutorial interaktif dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media tutorial interaktif, 4) Perbedaan hasil belajar KKPI siswa yang mempunyai motivasi rendah yang belajar dengan menggunakan media tutorial interaktif dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media tutorial interaktif.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis *quasi experiment* (eksperimen semu), populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK N 6 Padang tahun pelajaran 2011/2012 semester genap sebanyak Sembilan kelas yaitu terdiri dari 281 orang siswa, teknik pengambilan sampel adalah *cluster random sampling*, kelas eksperimen pada program keahlian Restoran 1 yaitu sebanyak 35 orang dan kelas kontrol program keahlian Restoran 2 yaitu sebanyak 35 orang. Teknik analisis data yang digunakan ANAVA dua arah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Hasil belajar KKPI siswa dengan menggunakan media Audiovisual lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media Audiovisual pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informatika (KKPI), 2) Tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informatika (KKPI), 3) Hasil belajar KKPI siswa dengan menggunakan media Audiovisual yang bermotivasi belajar tinggi lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang bermotivasi belajar tinggi tanpa menggunakan media Audiovisual pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informatika (KKPI), 4) Hasil belajar KKPI siswa dengan menggunakan media Audiovisual yang bermotivasi belajar rendah lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang bermotivasi belajar rendah tanpa menggunakan media Audiovisual pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informatika (KKPI).

## KATA PENGANTAR

### **Bismillaahirrahmaanirrahim**

Puji dan syukur yang paling dalam penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya yang telah memberikan kekuatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informatika (KKPI) Siswa SMK Negeri 6 Padang”**. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang.

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

1. Bapak Dr. Jasrial, M.Pd selaku pembimbing I, dan Bapak Dr. Ridwan, M.Sc.Ed selaku pembimbing II, yang telah bersusah payah memberi bimbingan dan pengarahan kepada penulis sehingga terwujudnya tesis ini
2. Bapak Prof. Dr. H. Abizar, Bapak Prof. Dr. Gusril, M.Pd, Dr. Darmansyah, M.Pd selaku kontributor pada seminar proposal dan seminar hasil penelitian serta sebagai tim penguji yang telah banyak memberikan sumbangan pikiran dan pengetahuan, kritik dan saran dalam rangka penyempurnaan penyelesaian tesis ini.
3. Rektor Universitas Negeri Padang, Direktur Program Pascasarjana, Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan, beserta seluruh staf yang telah banyak membantu dan memberi kesempatan serta kemudahan sejak awal sampai penyelesaian perkuliahan.
4. Semua teman-teman di Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya, yang telah memberikan dorongan moril dan tenaga sampai akhir penyelesaian tesis ini.

5. Teristimewa kepada orang tua, suami tercinta dan anak-anakku tersayang yang telah rela berkorban segala-galanya demi selesainya pendidikan dan tesis penulis ini
6. Dan lain-lain pihak yang tidak dapat penulis sebutkan secara satu persatu

Besar hutang budi penulis kepada mereka semua dan tak satupun terbayarkan. Semoga bantuan, bimbingan, dan petunjuk serta pengorbanan yang diberikan menjadi amal ibadah serta mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan dan ibarat tak ada gading yang tak retak, maka dengan segala kerendahan hati, penulis mengharap saran dan kritikan yang membangun dari semua pihak. Mudah-mudahan tesis ini memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Semoga Allah SWT selalu memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya, Amin.

Padang, Januari 2013  
Penulis

**Sri Wirdani**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRACT .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN KOMISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I     PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Perumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Kegunaan Penelitian .....	10
<b>BAB II    LANDASAN TEORI</b>	
A. Landasan Teoritis .....	12
1. Media Pembelajaran .....	14
2. Media Audiovisual .....	20
3. Media Konvensional .....	25
4. Motivasi Belajar .....	28
B. Penelitian yang Relevan .....	32
C. Kerangka Konseptual .....	34
D. Hipotesis Penelitian.....	37

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	39
B. Populasi dan Sampel.....	41
C. Definisi Operasional Variabel .....	43
D. Pengembangan Instrumen .....	44
E. Teknik Pengumpulan Data.....	52
F. Teknik Analisis Data.....	53

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data .....	56
B. Uji Persyaratan Analisis .....	66
C. Pengujian Hipótesis .....	71
D. Pembahasan .....	77

### **BAB V KESIMPULAN, IMPLEMENTASI DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	83
B. Implikasi Penelitian .....	84
C. Saran .....	85

<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>87</b>
-----------------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Tabel 1. Rata-rata Perolehan Hasil Belajar KKPI Siswa SMKN 6 Semester 1 Tahun Ajaran 2011/201 .....	3
Tabel 2 : Tahapan Kegiatan Pembelajaran Dengan Menggunakan Audiovisual Dan Nonaudiovisual.....	26
Tabel 3 : Desain Penelitian .....	40
Tabel 4 : Desain Perlakuan Penggunaan Media Audiovisual dan Tanpa Media Audiovisual.....	40
Tabel 5. Jumlah Siswa Kelas XI SMK N 6 Padang Tahun Ajaran 2011/2012.....	42
Tabel 6 Sampel Eksperimen dan Kontrol .....	43
Tabel 7. Kisi kisi Instrumen Variabel Motivasi Belajar .....	45
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Variabel Motivasi Belajar Setelah Ujicoba.....	46
Tabel 9 Deskriptif .....	57
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	57
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Kelas Kontrol .....	59
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Tinggi Media Audiovisual.....	60
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Tinggi Tanpa Menggunakan Media Audiovisual.....	62
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Rendah Media Audiovisual .....	63
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Rendah Tanpa Menggunakan Media Audiovisual .....	65
Tabel 16. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data Variabel Penelitian.....	66
Tabel 17. Uji Homogenitas Varians.....	71
Tabel 18. Rangkuman Hasil Analisis Pengujian Hipotesis Pertama.....	72
Tabel 19. Rangkuman Hasil Analisis Pengujian Hipotesis Ke Kedua.....	73
Tabel 20. Rangkuman Hasil Analisis Pengujian Hipotesis Ketiga .....	75
Tabel 21. Rangkuman Hasil Analisis Pengujian Hipotesis Keempat .....	76



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual Penelitian .....	37
Gambar 2. Histogram Sebaran Data Hasil Belajar Media Audiovisual.....	58
Gambar 3. Histogram Sebaran Data Hasil Belajar Tanpa Menggunakan Media Audiovisual .....	60
Gambar 4. Histogram Sebaran Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Tinggi Media Audiovisual.....	61
Gambar 5. Histogram Sebaran Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Tinggi Tanpa Menggunakan Media Audiovisual.....	63
Gambar 6. Histogram Sebaran Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Rendah Media Audiovisual .....	64
Gambar 7. Histogram Sebaran Data Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Rendah Tanpa Menggunakan Media Audiovisual .....	66
Gambar 8. Grafik Hasil Belajar dengan Menggunakan Media Audiovisual Berdistribusi Normal.....	67
Gambar 9. Grafik Hasil Belajar Tanpa Menggunakan Media Audiovisual Berdistribusi Normal .....	68
Gambar 10. Grafik Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Tinggi dengan menggunakan Media Audiovisual Berdistribusi Normal.....	68
Gambar 11. Grafik Hasil Belajar Siswa Motivasi Belajar Rendah Tanpa Menggunakan Media Audiovisual Berdistribusi Normal .....	69
Gambar 12. Grafik Hasil Siswa Motivasi Belajar Rendah dengan Menggunakan Media Audiovisual Berdistribusi Normal .....	69
Gambar 13. Grafik Hasil Siswa Motivasi Belajar Rendah Tanpa Menggunakan Media Audiovisual Berdistribusi Normal .....	70
Gambar 14. Grafik Data Hasil Belajar Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi dan Rendah dengan Menggunakan Media Audiovisual dan Tanpa Menggunakan Media Audiovisual.....	74

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Data Ujicoba dan Data Hasil Penelitian Variabel Hasil Belajar dan Motivasi Belajar.....	87
Lampiran II : Surat Izin Penelitian.....	135
Lampiran III : Angket Penelitian .....	139
Lampiran IV : Silabus dan RPP .....	144
Lampiran V : Slide Media Audiovisual (CD Tutorial Interaktif) .....	183

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan dunia pendidikan secara langsung maupun tidak langsung saat ini dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Akhir-akhir ini telah bermunculan berbagai produk teknologi yang dapat dipergunakan dalam dunia pendidikan untuk memberikan peluang kepada para pendidik dan praktisi pendidikan untuk berusaha meningkatkan kualitas pendidikan melalui peningkatan proses belajar mengajar serta penemuan metode yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Rosenberg dalam Rita (2002:5) dengan berkembangnya penggunaan teknologi komunikasi dan informasi ada 5 pergeseran dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Dari pelatihan dan ke penampilan
- 2) Dari ruang kelas ke dimana dan kapan saja
- 3) Dari kertas ke "*on-line*"
- 4) Dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja
- 5) Dari waktu siklus ke waktu nyata

Kemajuan teknologi informasi berdampak positif bagi dunia pendidikan. Teknologi informasi khususnya teknologi komputer baik dalam perangkat keras maupun lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran.

Guru merupakan ujung tombak dan titik sentral untuk mewujudkan kemajuan pendidikan di sekolah. Betapapun baik dan lengkapnya kurikulum, metoda, media atau sumber belajar, sarana dan prasarana lainnya tanpa adanya guru profesional mustahil tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik.

Dengan upaya optimalisasi kompetensi yang dilakukan masing-masing guru di sekolah, prestasi siswa akan dapat ditingkatkan dan hasil belajar siswa yang rendah juga dapat ditingkatkan melalui perbaikan proses pembelajaran yang lebih baik.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI). Dalam kegiatan belajar mengajar bidang studi KKPI, selain siswa dituntut mempunyai keterampilan praktek, siswa juga dituntut untuk mampu menguasai secara teori. Oleh karena itu, diperlukan media untuk mempermudah siswa menguasai materi pelajaran dan keterampilan praktek. Adapun tujuan utama KKPI adalah membekali tamatan SMK agar tanggap terhadap informasi (*information literate*) dan menggunakan komputer sebagai alat bantu.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mengemban amanah untuk menghasilkan tamatan yang memiliki kompetensi tenaga kerja tingkat menengah. Kompetensi dimaksud mencakup seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku bagi siswa untuk melaksanakan tugas tertentu. Acuan yang digunakan untuk memenuhi kompetensi siswa ialah kompetensi yang dibutuhkan oleh dunia kerja baik Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) atau standar kompetensi suatu lembaga internasional yang kredibilitasnya telah diakui secara global. Salah satu indikasi keberhasilan sekolah dalam mewujudkan siswa yang berkualitas adalah ditunjukkan dengan hasil belajar yang tinggi. Namun, berdasarkan fakta yang diperoleh diketahui bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah,

khususnya mata pelajaran KKPI dengan SKBM/KKM 7.00. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas XI pada semester pertama tahun ajaran 2011/2012 dapat dilihat pada tabel 1 berikut;

**Tabel 1. Rata-rata Perolehan Hasil Belajar KKPI  
Siswa SMKN 6 Semester 1 Tahun Ajaran 2011/2012**

No	Kelas	Rata-rata
1	XI R1	7.02
2	XI R2	7.05
3	XI BU1	6,70
4	XI BU2	6.70
5	XI BU3	6.75
6	XI TKR	6.05
7	XI TKK	6.12
8	XI PH1	7.08
9	XI PH2	7.20
Total Rata-rata		6.65

Sumber: Guru Mata Pelajaran KKPI SMK N 6 TP. 2011/2012

**Berdasarkan tabel 1 di atas, rata-rata perolehan nilai siswa pada kelas XI, berkisar pada angka 6,05 hingga 7,20. Data ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai KKPI siswa masih ada yang belum mencapai SKBM/KKM dan secara klasikal total rata-rata kelas XI 6,65 atau  $< 7.00$ .**

Dari hasil observasi awal, ditemukan beberapa fenomena pendekatan pembelajaran yang dilakukan guru dalam pengajaran KKPI, antara lain: (1) pendekatan pembelajaran masih terlalu di dominasi guru (*teacher centered*), seperti guru lebih banyak menggunakan pendekatan ceramah tanpa diiringi pendekatan lain, (2) penggunaan pendekatan kurang tepat dengan materi pembelajaran, seperti tidak dihubungkan dengan bentuk nyata, dan (3) pembelajaran yang dilakukan tidak menggunakan media yang menantang siswa

dalam pembelajaran. Akibatnya guru lebih banyak menempatkan siswa sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik.

Fenomena permasalahan di atas mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru dalam pengajaran KKPI di SMK N 6 Padang masih bersifat konvensional seperti terlalu banyak menggunakan ceramah, kurang menyesuaikan dengan materi pembelajaran, tidak menggunakan media yang menantang dan kegiatan siswa yang kurang memperhatikan lingkungan belajarnya. Pendekatan dengan cara ini diindikasikan berpengaruh terhadap rendahnya motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting diperhatikan karena ikut menentukan keberhasilan pembelajaran. Kegunaan media dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk memfasilitasi proses komunikasi dan belajar. Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari proses komunikasi, dimana informasi dari sumber belajar perlu disampaikan kepada penerima (siswa). Di sinilah letak pentingnya media sebagai perantara atau saluran yang membawa informasi atau materi dari sumber belajar pada penerima. Jika media atau saluran itu baik dan tepat sesuai dengan muatan yang di bawa, maka informasi akan diterima baik oleh siswa. Demikian sebaliknya, jika media tidak tepat akan mengalami gangguan maka informasi yang akan disampaikanpun tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Berdasarkan teori komunikasi bermedia, maka media pembelajaran dapat berperan mengubah skemata pengetahuan seseorang melalui siklus proses komunikasi (Abizar 2004). Dalam komunikasi pembelajaran, seorang siswa pada

dasarnya telah memiliki skemata pengetahuan yang diperoleh sebelumnya atau dari pengalaman hidupnya. Skemata ini dapat bersifat lemah atau kuat tergantung masing-masing individu siswa. Jika skemata ini lemah maka ia akan mudah untuk diarahkan atau diubah oleh pemberi stimulus, demikian sebaliknya jika skemata ini kuat, maka akan sulit untuk diubah. Jika media digunakan dalam komunikasi pembelajaran, maka media turut serta berperan utama membangun dan bahkan mengubah skemata siswa. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian dengan karakteristik siswa sehingga informasi atau materi pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

Media audiovisual merupakan media instruksional modern. Media ini memiliki banyak keunggulan dan dinilai mampu menjadi solusi dalam mengatasi rendahnya motivasi dan turunnya hasil belajar. Diantara keunggulan yang dimiliki media tersebut ialah mampu memvisualisasikan bahan ajar dalam bentuk pandang dan sekaligus dilengkapi audio untuk memfasilitasi bentuk dengar. Apabila media dengan kombinasi pandang dan dengar ini digunakan guru untuk mengajar di muka kelas, maka guru dimungkinkan akan sangat mudah menanamkan konsep dasar yang besar, konkret, dan realistik.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media audiovisual dalam proses pembelajaran, diantaranya: (1) media ini dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan mengarahkan proses dan hasil belajar; (2) dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar; (3) dapat mengatasi keterbatasan

indera, ruang dan waktu; serta (4) dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan mereka. (Azhar, 2003)

Dalam penelitian ini media yang akan dipakai adalah media audiovisual. Media audiovisual adalah sebuah *software* yang dapat merekam segala sesuatu yang sedang berlangsung pada layar monitor komputer. Oleh karena itu, *software* ini biasanya digunakan untuk membuat video audiovisual atau video presentasi. *Software* ini sangat mudah digunakan dan hasilnya cukup memuaskan sehingga materi dalam audiovisual dapat dengan mudah sampai atau ditangkap oleh kebanyakan orang.

Program pembelajaran interaktif model tutorial interaktif merupakan paket program yang memberikan informasi atau materi tentang pengenalan, penggunaan, serta penerapan pembelajaran *software* atau perangkat lunak tertentu menggabungkan unsur audiovisual, yang disertai menu-menu pilihan tentang isi materi yang disajikan sehingga menawarkan keunggulan dalam pemanfaatan bidang pembelajaran khususnya mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) yang saat ini dirasakan sangat dibutuhkan keberadaannya dalam membantu memperkaya pengetahuan siswa dan mengatasi permasalahan sumber daya manusia pengajar di sekolah.

Pembelajaran dengan media konvensional banyak menggunakan metode ceramah, kurang menyesuaikan dengan materi pembelajaran, tidak menggunakan media yang menantang dan kegiatan siswa yang kurang memperhatikan lingkungan belajarnya. Sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi rendah.



Dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan membentuk arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

Motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar. Di sekolah ada juga siswa yang bermotivasi tinggi seperti belajar dengan penuh hati-hati, memiliki kemauan yang tinggi, mengerjakan tugas dengan baik, dan siswa yang bermotivasi rendah seperti siswa malas, tidak menyenangkan, suka membolos jenuh, tidak respek dan lain-lain. Dalam hal demikian berarti siswa kurang termotivasi dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti apakah penerapan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar KKPI siswa. Untuk selanjutnya penelitian ini diberi judul Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informatika (KKPI) Siswa SMK Negeri 6 Padang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pendekatan pembelajaran masih terlalu di dominasi guru (*teacher centered*), seperti guru lebih banyak menggunakan pendekatan ceramah tanpa diiringi pendekatan lain
2. Penggunaan pendekatan pembelajaran kurang tepat dengan materi pembelajaran, seperti tidak dihubungkan dengan bentuk nyata.

3. Pembelajaran yang dilakukan tidak menggunakan media yang menantang siswa dalam pembelajaran, akibatnya guru lebih banyak menempatkan siswa sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik.
4. Masih banyaknya siswa yang kurang perhatian dengan lingkungan belajar. Hal ini terlihat dari kegiatan siswa membuka program lain pada saat guru menjelaskan materi di depan kelas dan bermain-main ketika praktek di *workshop*.
5. Masih rendahnya motivasi siswa di dalam kegiatan pembelajaran.
6. Hasil belajar siswa masih banyak yang rendah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah terlihat bahwa banyak faktor yang diduga mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Mengingat banyaknya faktor tersebut, maka dalam penelitian ini hanya dibatasi pada penggunaan media pembelajaran audiovisual terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media audiovisual. Penggunaan media audiovisual ini akan dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar.

### **D. Perumusan Masalah**

Permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar KKPI kelompok siswa yang diajar dengan media audivisual lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang belajar tanpa menggunakan media audiovisual?

2. Apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan motivasi belajar dengan hasil belajar KKPI?
3. Apakah hasil belajar KKPI kelompok siswa yang mempunyai motivasi tinggi dengan menggunakan media audiovisual lebih baik dibandingkan dengan kelompok siswa yang belajar tanpa menggunakan media audiovisual?
4. Apakah hasil belajar KKPI kelompok siswa yang mempunyai motivasi rendah dengan menggunakan media audiovisual lebih tinggi dibandingkan kelompok siswa yang belajar tanpa menggunakan media audiovisual?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengungkap:

1. Perbedaan hasil belajar KKPI kelompok siswa yang diajar dengan media audiovisual dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media audiovisual.
2. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa?
3. Perbedaan hasil belajar KKPI siswa yang mempunyai motivasi tinggi yang belajar dengan menggunakan media audiovisual dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media audiovisual.
4. Perbedaan hasil belajar KKPI siswa yang mempunyai motivasi rendah yang belajar dengan menggunakan media audiovisual dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media audiovisual.

## **F. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan yang diharapkan dalam penelitian ini diantaranya adalah:

1. Manfaat teoretis
  - a. Mengembangkan konsep ilmu pengetahuan dan teknologi yang terkait dalam rangka pengembangan media pendidikan.
  - b. Pengembangan konsep media pembelajaran, pembelajaran berbasis komputer, dan pembelajaran interaktif.
2. Manfaat praktis
  - a. Khusus untuk para guru, penelitian mengenai penggunaan program pembelajaran interaktif model multimedia interaktif ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam rangka meningkatkan kualitas belajar mengajar dalam hal penyajian materi pelajaran dengan menggunakan media, serta memberikan motivasi dalam mengembangkan kreatifitas mereka untuk menyusun dan merancang media pembelajaran, khususnya menggunakan teknologi komputer.
  - b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menggali potensi dan kemampuan yang dimiliki siswa dalam hal penguasaan Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi dalam mendukung proses pembelajaran.
  - c. Bagi sekolah, penelitian ini sebagai wahana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penambahan khasanah penggunaan media pendidikan di sekolah.

- d. Khusus bagi peneliti, diharapkan mampu mengembangkan dan menerapkan konsep dan prinsip pengembangan media pembelajaran lebih jauh lagi memberikan masukan dalam peningkatan kualitas khususnya yang berhubungan dengan penyediaan dan pengembangan media pendidikan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari analisis data dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar KKPI siswa dengan menggunakan media audiovisual lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media audiovisual pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informatika (KKPI).
2. Tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informatika (KKPI).
3. Hasil belajar KKPI siswa dengan menggunakan media audiovisual yang bermotivasi belajar tinggi lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang bermotivasi belajar tinggi tanpa menggunakan media audiovisual pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informatika (KKPI).
4. Hasil belajar KKPI siswa dengan menggunakan media audiovisual yang bermotivasi belajar rendah lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang bermotivasi belajar rendah tanpa menggunakan media audiovisual pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informatika (KKPI).

## **B. Implikasi**

Penelitian ini menemukan bahwa hasil belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informatika (KKPI) kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan media audiovisual lebih tinggi, jika dibandingkan dengan hasil belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informatika (KKPI) siswa di kelas XI SMK Negeri 6 Padang yang diajarkan tanpa menggunakan media audiovisual. Selain itu, siswa bermotivasi belajar tinggi yang diajarkan dengan menggunakan media audiovisual lebih tinggi hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa bermotivasi belajar tinggi tanpa menggunakan media audiovisual. Sebaliknya siswa bermotivasi belajar rendah yang diajarkan dengan menggunakan media audiovisual lebih tinggi hasil belajarnya dibandingkan dengan siswa bermotivasi belajar rendah tanpa menggunakan media audiovisual.

Diharapkan guru dapat memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan motivasi belajar siswa yang berbeda. media audiovisual merupakan salah satu alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informatika (KKPI).

Motivasi belajar siswa sangat perlu menjadi perhatian guru dalam proses pembelajaran, karena siswa merupakan individu yang berbeda. Hal ini sangat diperlukan guru dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan. Kesesuaian media dengan motivasi belajar siswa diharapkan akan membangun pembelajaran yang efektif.

Pemilihan media audiovisual dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informatika (KKPI). Selain guru mampu dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Hal ini akan memberi pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas XI Restoran SMK Negeri 6 Padang. Dengan demikian, siswa yang dihasilkan dari XI Restoran SMK Negeri 6 Padang adalah siswa yang memiliki prestasi belajar yang baik dengan pengetahuan dan keterampilan yang baik.

Diharapkan pada praktisi pendidikan, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi tentang pengaruh media audiovisual dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu dasar dalam melakukan penelitian yang relevan.

### **C. Saran**

Berdasarkan temuan penelitian dan implikasinya maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sekolah sebaiknya memfasilitasi kelas dengan media audiovisual agar guru dapat menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran audiovisual.
2. Guru diharapkan mampu mengembangkan dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran seperti menggunakan media audiovisual untuk kompetensi dasar lainnya pada standard kompetensi Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informatika (KKPI).



3. Perlu komitmen guru untuk menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran sehingga menjadikan peserta didik sebagai pembelajar yang mandiri.
4. Penelitian lebih lanjut untuk kompetensi dasar lainnya yang menggunakan media audiovisual.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abizar.2004. *InteraksiKomunikasidanPendidikan*.Padang: PPS UNP.
- Aleks Maryunis. 2007.*Statistika dan Teori Probabilitas*.Padang:Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam UNP
- Arikunto, Suharsimi. *ManajemenPenelitian*.Jakarta: Depdikbud. DitjenPendidikanTinggi P2LPTK.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *ProsedurPenelitiausuatuPendekatanPraktek*.Jakarta: PT BumiAksara.
- Ary, dkk. 1982. *PengantarPenelitiandalamPendidikan*, pen. AriefFurchan. Surabaya: Usaha Nasional.
- AzharArsyad. 2002. *Media Pembelajaran* Jakarta: Raja Grafindo Persada
- [http://risyana.wordpress.com/2009/04/13/keuntungan-dan-kerugian-dalam penggunaan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-tik/](http://risyana.wordpress.com/2009/04/13/keuntungan-dan-kerugian-dalam-penggunaan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-tik/)
- Isparjadi.1988.*Statistik Pendidikan*.Jakarta:P2LPTK.
- Nana Sujana, dkk. 1997. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Reigeluth. 1983. *Instructional –Design Theories and Models*. New Jersey: Lawrance Erlbaum Associates Publisher.
- Sadiman, d.k.k. 2003. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan don Pemanfaatan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan Raja Grafindo Persada
- Sardiman. 2004. *InteraksidanMotivasiBelajarMengajar*.Jakarta : Raja GrafindiPersada.
- Slameto. 1991. *EvaluasiPendidikan*. Jakarta :BinaAksara.
- Smaldino, Sharon E; Lowther; Russell. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Imam Mahir. 2009.“Efektivitas Media Digital Video Disc (DVD) terhadapHasilBelajarSiswa SMK Negeri 1 Padang”.Tesis.Padang: PPS UNP.