PERBANDINGAN HASIL BELAJAR KKPI SISWA YANG DIAJAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF DAN MEDIA POWER POINT DITINJAU DARI KEMAMPUAN AWAL SISWA SMK NEGERI 6 PADANG

TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

Oleh:

HARLENI
1108446/2011

PROGRAM PASCASARJANA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014

ABSTRACT

Harleni, (2013) KKPI Learning Outcomes Comparison of Students Taught Using Interactive Media and Media Power Point Seen From the Beginning Students Ability at SMK N 6 Padang

This study appears by the students problem who have not completed or did not achieve mastery Minimum Criteria (KKM) set by school on subjects KKPI at 72.00. The purpose of this study is to acknowledge the comparison of student learning outcomes using interactive media and media power point seen from beginning students ability in KKPI subject at SMK Negeri 6 Padang.

The type of this study quasi-experimental with 2 x 2 factorial design. The population in this study is XI grade students of SMK N 6 Padang Academic year of 2011/2012 9 classes. Program consists of fashion expertise, culinary, hospitality accommodation,and beauty make up. The sample was selected using random cluster sampling obtained experimental class and the conventional class of 30 students for each, the total samples are 60 people. The technique used to analyze research outcomes data is ANOVA two lanes.

The results of this study demonstrate that: 1) student learning outcomes are taught using interactive media is highers than the students who were taught using Power Point media on subjects KKPI. 2) The results of the students high and low beginning ability taught using interactive media is higher than students high and low beginning ability taught by using Power Point media on subjects KKPI. 3) There is interactions between learning media and previous ability that affect student learning outcomes on KKPI subjects.

ABSTRAK

Harleni, (2013) Perbandingan Hasil Belajar KKPI Siswa Yang Diajar Dengan Menggunakan Media Interaktif Dan Media Power Point Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa SMK Negeri 6 Padang.

Penelitian ini berawal dari masalah banyaknya siswa yang belum tuntas atau tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah 72.00 pada mata pelajaran KKPI. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Interaktif Dan Media Power Point Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa Pada Mata Pelajaran Kkpi Siswa SMK Negeri 6 Padang.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan rancangan faktorial 2 x 2. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas kelas XI SMK N 6 Padang tahun pelajaran 2011/2012 semester genap sebanyak 9 kelas. Terdiri dari program keahlian tata busana, tata boga, akomodasi perhotelan, dan tata kecantikan. Sampel dipilih dengan menggunakan cluster random sampling didapatkan kelas eksperimen 30 siswa dan kelas konvensional 30 siswa, sehingga diperoleh sampel 60 orang. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian dengan menggunakan Anova dua jalur.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa: 1) Hasil belajar belajar siswa yang diajar menggunakan media interaktif lebih tinggi dari pada siswa yang diajar menggunakan media *Power Point* pada mata pelajaran KKPI. 2)Hasil belajar siswa kemampuan awal tinggi dan kemampuan awal rendah yang diajar menggunakan media interaktif lebih tinggi dari pada siswa kemampuan awal tinggi dan kemampuan awal rendah yang diajar menggunakan media *Power Point* pada mata pelajaran KKPI. 3) Tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dan kemampuan awal dalam mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa	: HARLENI
NIM	: 1108446
Program Studi	: Magister (S2) PTK

MENYETUJUI

Pembimbing I,

Dr. Nurhasan Syah, M.Pd
NIP. 19601105 198602 1 001

Pembimbing II,

Dr. Usmeldi, M.Pd
NIP. 19600910 198511 1 001

PENGESAHAN

Dekan,

Prof. Ganefri, Ph.D
NIP. 19631217 198903 1 003

Ketua Pascasarjana FT,

Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M. Ed
NIP. 19520822 197710 1 001

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER
PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN

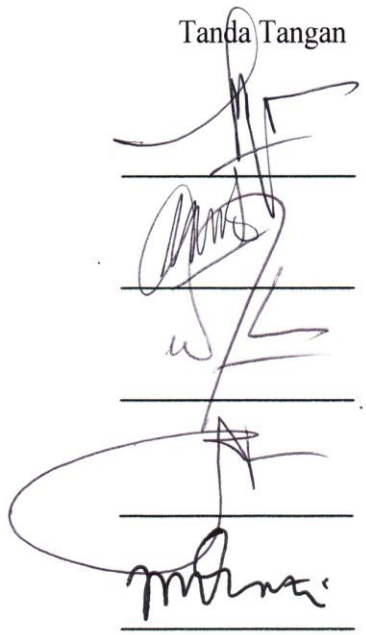
Dipertahankan di depan Penguji Tesis

Program Magister Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

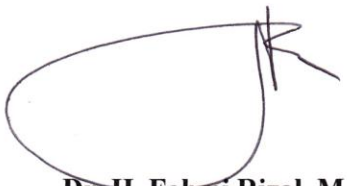
Tanggal : 18 November 2013

No	Nama	Tanda Tangan
1	Dr. Nurhasan Syah, M.Pd (Ketua/Pembimbing I/Penguji)	
2	Dr. Usmeldi, M.Pd (Sekretaris/Pembimbing II/Penguji)	
3	Prof. Dr. H. Nizwardi Jalinus, M.Ed (Anggota)	
4	Dr. H. Fahmi Rizal, M.Pd, M.T (Anggota)	
5	Dr. Indrati Kusumaningrum, M.Pd (Anggota)	



Program Studi Magister (S2) PTK

Ketua,



Dr. H. Fahmi Rizal, M.Pd, M.T
NIP. 19591204 198503 1 004

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti haturkan ke hadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat-Nya yang tak terhingga sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul **"Perbandingan Hasil Belajar KKPI Siswa yang Diajar dengan Menggunakan Media Interaktif dan Media *Power Point* Ditinjau dari Kemampuan Awal Siswa Negeri 6 Padang ".**

Tesis ini disusun dalam dalam rangka memenuhi salah satu peryaratan untuk menyelesaikan studi peneliti pada Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Konsentrasi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada Program Magister Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penelitian tesis ini banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Nurhasan Syah M.Pd dan Dr. Usmeldi, M.Pd, selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah membantu peneliti dalam memberikan arahan dan bimbingan sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
2. Prof. Ganefri, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Prof. Dr. Niswardi Jalinus, M.Ed selaku Penguji dan Ketua Pasca Sarajana Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, MT selaku Penguji dan Ketua Program Studi Program Magister Pendidikan Teknologi Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

5. Dr. Indrati Kusumaningrum, M. Pd selaku Dosen Penguji.
6. Kepala Sekolah SMK N 6 Padang yang telah memberi izin untuk meneliti.
7. Oflanra Sedinasa yang selalu berusaha meluangkan waktu memberi motivasi dan semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
8. Teristimewa untuk kedua orang tua penulis Drs. Harmon dan Dra. Zuryetti yang akan selalu ada dalam hati penulis, terima kasih untuk setiap kasih sayang dan dan keikhlasan hati dan memberi semangat yang tidak mungkin bisa penulis balas dengan apapun, namun penulis akan mencoba menjadi yang terbaik. Amin.
9. Bapak/Ibuk yang seperjuangan serta berbagai pihak lain yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu yang ikut berpartisipasi memberikan bantuan dan dorongan baik moril maupun materil kepada peneliti dalam penyelesaian penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa tesis yang disusun ini masih banyak mempunyai kekurangan. Karena itu saran dan kritikan yang membangun dari semua pihak atau pembaca yang budiman untuk kesempurnaan tesis yang akan datang.

Padang, Juli 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRACT i
ABSTRAK ii
HALAMAN PERNYATAAN v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Pembatasan Masalah 7
D. Perumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 8
F. Manfaat Penelitian 8
BAB II KAJIAN PUSTAKA
A. Landasan Teori 10
1. Media Pembelajaran 10
2. Media Pembelajaran CD Interaktif 18
3. Media Power Point 22
4. Kemampuan Awal 25
5. Hasil Belajar 28
6. KKPI 29
B. Penelitian yang Relevan 30
C. Kerangka Konseptual 31
D. Hipotesis 32

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 33

B. Tempat dan Waktu Penelitian 33

C. Populasi dan Sampel 34

D. Definisi Operasional Variabel 35

E. Pelaksanaan Penelitian 36

F. Prosedur Penelitian 36

G. Pengembangan Instrumen 38

H. Teknik Pengumpulan Data 41

I. Teknik Analisis Data 42

BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data 44

B. Pengujian Persyaratan Analisis 58

C. Pembahasan 62

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 64

B. Implikasi 64

C. Saran 65

DAFTAR RUJUKAN 66

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Rata-rata Perolehan Hasil Belajar KKPI Siswa SMKN 6 Semester 1 Tahun Ajaran 2012/2013 2

Tabel 2 Desain Penelitian 33

Tabel 3 Jumlah Siswa Kelas XI SMK N 6 Padang Tahun Ajaran 2011/2012 34

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Skor Kemampuan Awal Siswa pada Kelas Eksperimen 44

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol 45

Tabel 6 Perbedaan Kemampuan Awal KKPI Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 46

Tabel 7 Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen 48

Tabel 8 Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol 49

Tabel 9 Perbedaan Hasil Perhitungan Data Tes Hasil Belajar KKPI Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 49

Tabel 10 Distribusi Frekuensi Skor Kemampuan Awal Siswa Kelas Eksperimen 51

Tabel 11 Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Berdasarkan Kemampuan Awal Tinggi Siswa Kelas Kontrol 52

Tabel 12 Perbedaan Hasil Belajar KKPI Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Tinggi pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 53

Tabel 13 Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Berdasarkan Kemampuan Awal Rendah Siswa Kelas Eksperimen 55

Tabel 14 Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Berdasarkan Kemampuan Awal Tinggi Siswa Kelas Kontrol 56

Tabel 15 Hasil Perhitungan Data Hasil Belajar KKPI Siswa Berdasarkan Kemampuan Awal Rendah pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 57

Tabel 16 Hasil Uji Normalitas Data Penelitian..... 58
Tabel 17 Hasil Uji Homogenitas Data Penelitian 59
Tabel 18 Analisis Varians dua arah..... 60
Tabel 19 Hasil Belajar Rata-rata Siswa Pada Mata Pelajaran KKPI 61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Diagram Kerangka Konseptual Penelitian.....	32
Gambar 2	Histogram Distribusi Frekuensi Kemampuan Awal Siswa Kelas Eksperimen.....	45
Gambar 3	Histogram Distribusi Frekuensi Kemampuan Awal Siswa Kelas Kontrol.....	46
Gambar 4	Diagram batang Perbedaan Kemampuan Awal KKPI Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	47
Gambar 5	Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	48
Gambar 6	Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	49
Gambar 7	Diagram batang Perbedaan Hasil Belajar KKPI Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	50
Gambar 8	Histogram Distribusi Frekuensi Kemampuan Awal Siswa Kelas Eksperimen.....	51
Gambar 9	Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Berdasarkan Kemampuan Awal Tinggi Siswa Kelas Kontrol.....	52
Gambar 10	Diagram Batang Perbandingan Hasil Belajar KKPI Siswa Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Kemampuan Awal Tinggi	54
Gambar 11	Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Berdasarkan Kemampuan Awal Rendah Siswa Kelas Eksperimen.....	55
Gambar 12	Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Berdasarkan Kemampuan Awal Rendah Siswa Kelas Kontrol	56
Gambar 13	Diagram Batang Perbandingan Hasil Belajar KKPI Siswa Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Kemampuan Awal Rendah.....	57
Gambar 14	Grafik Rata-rata Hasil Belajar.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Analisis Kemampuan Awal Kelas Eksperimen

Lampiran 2. Analisis Kemampuan Awal Kelas Konvensional

Lampiran 3. Analisis Tes Hasil Belajas Kelas Eksperimen

Lampiran 4. Analisis Tes Hasil Belajas Kelas Konvensional

Lampiran 5. Nilai Postest Siswa Pada Mata Pelajaran KKPI

Lampiran 6. Skor Mentah Awal dan Skor Tes Hasil Belajar Kelompok Siswa Yang Diajarkan Dengan Menggunakan Media Cd Interaktif Dan Media *Power Point*

Lampiran 7. Skor nilai kelas eksperimen dan kelas konvensional berdasarkan kemampuan awal tinggi dan kemampuan awal rendah

Lampiran 8. Skor mentah kemampuan awal tinggi dan rendah kelompok siswa yang diajarkan dengan menggunakan media cd interaktif dan menggunakan Media *Power Point*

Lampiran 9. Rekapitulasi Data Uji Coba Hasil Belajar Siswa

Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menegah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah. Ciri-ciri pendidikan kejuruan diantaranya terutama diarahkan untuk menyiapkan siswa memasuki lapangan kerja, didasarkan atas kebutuhan dunia kerja,yang menguasai penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap-nilai yang dibutuhkan oleh dunia kerja, penilaian taat asas terhadap kesuksesan siswa pada performa di dunia kerja. Visi Direktorat Pembinaan SMK adalah terwujudnya SMK yang dapat menghasilkan tamatan berjiwa wirausaha yang siap kerja, cerdas, kompetitif, dan memiliki jati diri bangsa, serta mampu mengembangkan keunggulan lokal dan dapat bersaing di pasar global. Guna mencapai visi yang sudah dicanangkan, SMK selalu mengalami perubahan ke arah yang lebih baik, terutama dalam proses belajar mengajar.

Keberhasilan pendidikan di SMK ditentukan dari kualitas tamatannya, yang menggambarkan individu yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab. Kompetensi merupakan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak/berperilaku bagi siswa secara konsisten dan terus menerus sampai menjadi kompeten dalam melakukan pekerjaan tertentu.

Dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudakan 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap terciptanya siswa yang kompeten di bidangnya adalah pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah. Mulai dari strategi dan metode pembelajaran yang digunakan guru, sampai pada pemilihan

media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi ajar adalah komponen yang harus dipertimbangkan guru dalam usaha peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMK N 6 Padang 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.

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 72.00. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas XI pada semester pertama tahun ajaran 2012/2013 dapat dilihat pada tabel 1 berikut;

Tabel 1. Rata-rata Perolehan Hasil Belajar KKPISiswa SMKN 6 Semester 1 Tahun Ajaran 2012/2013

No	Kelas	Rata-rata
1	XI TKJ 1	78.20
2	XI UPW 1	76.23
3	XI PH 1	71.96
4	XI PH 2	75.96
5	XI JB 1	77.16
6	XI JB 2	74.97
7	XI PS 1	73.03
8	XI TKK 1	71.04
9	XI TKR 1	71.09
10	XI BU 1	75.24
11	XI BU 2	71.97
12	XI BU 3	70.56
Total Rata-rata		**73.95**

Sumber: Guru Mata Pelajaran KKPI SMK N 6 TP. 2012/2013

Berdasarkan tabel 1 di atas, rata-rata perolehan nilai siswa pada kelas XI, berkisar pada angka 7,05 hingga 7,27. Data ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai KKPI siswa masih ada yang belum mencapai SKBM/KKM.

Dari hasil observasi awal pada bulan november, 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 pembelajaran yang dilakukan tidak menggunakan media dalam 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, kurang menyesuaikan dengan materi pembelajaran, tidak menggunakan media yang menarik dan kegiatan siswa yang kurang memperhatikan lingkungan belajarnya. Pendekatan dengan cara ini diindikasikan berpengaruh terhadap rendahnya kemampuan awal siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu pembelajaran faktor yang harus diperhatikan karena ikut menentukan keberhasilan belajar. 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 dibawa, 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. Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantuuntuk

memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia).Media pembelajaran berbasis CAI ini memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, musik, dan animasi grafik (*graphic animation).*Keberadaan animasi dapat memperjelas uraian konsep sehingga pemahaman konsep lebih mudah jika dibandingkan dengan memakai sumber belajar yang statis berupa buku teks, papan tulis, ataupun LKS.Media pembelajaran berbasis CAI ini juga mampu memberikan balikan (*feedback*) sehingga siswa dapat aktif berinteraksi dengan media yang diproduksi.Selain itu, media juga dapat meningkatkan motivasi dan perhatian siswa untuk belajar dan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih langsung untuk menjelaskan materi perkembangan prenatal manusia.Bentuk pembelajaran CAI (*Computer Assisted Instruction*) yang diberikan adalah bentuk tutorial bercabang.Bentuk pembelajaran tutorial secara umum melibatkan dua fase pertama pembelajaran, yaitu memaparkan informasi (*presenting information*) dan membimbing siswa (*guiding the student*).Program Computer Assisted Instructional (CAI) pada dasarnya merupakan sebuah program pembelajaran yang dikemas dalam bentuk perangkat lunak software komputer. Peserta ajar dapat belajar dengan cara menjalankan program atau perangkat lunak tersebut di komputer. Computer Assisted Instructional(CAI) merupakan penggunaan computer sebagai mesin belajar untuk mempresentasikan berbagai macam pelajaran yang memiliki karakteristik tersendiri dalam upaya mencapai tujuan pendidikan yang spesifik dan juga terbatas. The Association for Education Communications and Technology (AECT) mendifinisikan computer assisted instruction (CAI) sebagai suatu metode pembelajaran yang menggunakan komputer untuk mengajar siswa, dimana komputer tersebut berisi bahan ajar yang didesain untuk mengajar, sebagai sumber belajar, dan sebagai alat evaluasi kecakapan belajar siswa sampai level yang diinginkan dari kecakapan yang seharusnya dikuasai. Di lingkungan kita, computerassisted instruction (CAI) juga sering disebut dengan istilah pembelajaran berbantuan komputer (PBK).Banyak ahli yang telah mendifinisikan pengertian CAI ini. Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa

computerassisted instruction (CAI)pada dasarnya merupakanperangkat lunak (software) program pembelajarandengan media komputer sebagai alat penyampai pesannya, yang didesain sebagai sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran berbantuan komputer si belajar berhadapan dan berinteraksi langsung dengan komputer. Interaksi antara si belajar dengan komputer ini terjadi secara individual, dan komputer memang memiliki kemampuan untuk itu, sehingga apa yang dialami oleh si belajar yang satu akan berbeda dengan apa yang dialami oleh si belajar yang lain. Untuk memudahkan belajar siswa, program CAI pada dasarnya memiliki karakteristik utama yang perlu diidentifikasikan secara teliti. Menurut Ismaniati (2001: 37), karakteristik CAI yang baik dan lengkap secara rinci harus memuat komponen komponen yang memudahkan belajar siswa antara lain yaitu: adanya bahan penarik perhatian, tujuan instruksional khusus (TIK), tes prasyarat, prates, uraian isi/materi, latihan, penjelasan/ramburambu jawaban latihan, rangkuman, pascates, dan balikan. Sedang untuk menunjang kegiatan pembelajaran siswa, pemanfaatan CAI sebagai sumber belajar dapat dikembangkan dalam beberapa bentuk program pembelajaran. Beberapa program pembelajaran CAI tersebut antara lain dapat dikembangkan dalam bentuk: tutorial, latihan dan praktek (drill and practice simulasi (simulation, permainan (games), dan pemecahan masalah (problem solving). Pemanfaatan program CAI dalam pembelajaran berbasis internet dapat dilakukan dengan menempatkan berbagai macam program soft ware CAI dalam sebuah server yang tersambung kejaringan internet, sehingga dapat diakses oleh peserta didik baik melalui Web Browser ataupun File Transport Protocol (Aplikasi Pengiriman File).Untuk mendukung pemanfatan program CAI ini ke dalam kegitan pembelajaran secara lebih optimal, perlu tersedianya berbagai macam jenis program CAI yang memuat berbagai macam materi yang terkait dengan paket materi kurikulum yang dilaksanakan. Oleh karena itu, diperlukan lembaga sumber belajar yang mampu memproduksi, mendesain, dan mengembangkan berbagai macam program CAI. Lembaga sumber belajar tersebut selain bertugas memproduksi dan mengembangkan bahan ajar ke dalam bentuk program CAI, juga bertugas mengelola dan melayani kebutuhan program CAI melalui jaringan internet.

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

Program pembelajaran berupa CDinteraktif merupakan paket program yang memberikan informasi atau materi tentang pengenalan, penggunaan, serta penerapan pembelajaran *software* atau perangkat lunak tertentu menggabungkan unsur tutorial interaktif, 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 yang menggunakan metode ceramah, kurang menyesuaikan dengan materi pembelajaran, tidak menggunakan media yang menarik dan kegiatan siswa yang kurang memperhatikan lingkungan belajarnya. Sehingga menyebabkan pengetahuan awal siswa menjadi rendah.

Setiap proses belajar dan pembelajaran berpangkal pada kemampuan siswa tertentu untuk dikembangkan menjadi kemampuan baru yakni pengetahuan awal yang dimiliki oleh siswa. Kemampuan awal adalah kemampuan dalam pelajaran yang dimiliki atau dikuasai seorang siswa yang dijadikan titik tolak untuk mempelajari pelajaran selanjutnya. Siswa yang tidak memiliki pengetahuan awal tentang materi yang akan dipelajari akan membuat siswa menjadi pasif dan akibatnya guru harus mendominasi proses pembelajaran. Pengetahuan awal (*entry behavior*) pada dasarnya merupakan keadaan pengetahuan atau keterampilan yang harus dimiliki terlebih dahulu oleh siswa sebelum mempelajari pengetahuan atau keterampilan baru. Pengetahuan awal berkaitan erat juga dengan kesiapan seorang

siswa dalam mempersiapkan diri menerima dan merespon pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperlukan penelitian membandingkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Media Interaktif dan Media *Power Point* ditinjau dari kemampuan awal siswa pada mata pelajaran 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 menarik siswa dalam pembelajaran, akibatnya guru lebih banyak menempatkan siswa sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik.
4. Hasil belajar siswa masih banyak yang rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah terlihat bahwa banyak faktor yang diduga mempengaruhi hasil belajar siswa. Mengingat banyaknya faktor tersebut, maka dalam penelitian ini hanya dibatasi pada pengetahuan awal siswa dan penggunaan Media Interaktif dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif pada materi Microsoft *Power Point*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media interaktif dengan siswa yang diajar menggunakan media *Power Point* pada mata pelajaran KKPI?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kemampuan awal tinggi dan kemampuan awal rendah yang diajar menggunakan media interaktif pada mata pelajaran KKPI?
3. Apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran dan kemampuan awal dalam mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengungkapkan:

1. Perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media interaktif dengan siswa yang diajar menggunakan media *Power Point* pada mata pelajaran KKPI.
2. Perbedaan hasil belajar siswa kemampuan awal tinggi dan kemampuan awal rendah yang diajar menggunakan media interaktifmedia pada mata pelajaran KKPI.
3. Interaksi antara media pembelajaran dan kemampuan awal dalam mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini diantaranya adalah:

1. Bagi guru, penelitian mengenai penggunaan program pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam rangka meningkatkan kualitas belajar mengajar dalam hal penyajian materi pelajaran dengan menggunakan media, serta memberikan pengetahuan awal dalam mengembangkan kreatifitas mereka untuk menyusun dan merancang media pembelajaran, khususnya menggunakan teknologi komputer.

2. 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.
3. Bagi sekolah, penelitian ini sebagai wahana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penambahan khasanah penggunaan media pendidikan di sekolah.

BAB V
KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan analisa terhadap hipotesis penelitian Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan MenggunakanMedia Interaktif Dan Media *Power Point* Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa Pada Mata Pelajaran KKPI ditemukan beberapa kesimpulan:

1. Hasil belajar belajar siswa yang diajar menggunakan media Interaktif lebih tinggi dari pada siswa yang diajar menggunakan Media *Power Point* pada mata pelajaran KKPI.
2. Hasil belajar siswa kemampuan awal tinggi dan kemampuan awal rendah yang diajar menggunakan media interaktif lebih tinggipada mata pelajaran KKPI.
3. Tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dan kemampuan awal dalam mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI.

B. Impilkasi

Hasil peneilitan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI. Impilikasi dari penelitian ini adalah Media pembelajaran Interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik dalam proses belajar mengajar di sekolah. Proses belajar mengajar lebih interaktif dan siswa senantiasa terdorong untuk beraktifitas dan berkreatifitas karena mereka merasa mendapat tantangan untuk bertanggungjawab dan hasil usaha yang mereka lakukan dapat perhatian dan dihargai.

Pembelajaran Media Interaktif merupakan pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik dalam proses belajar disekolah. Secara praktis dalam penilitian ini pembelajaran Media Interaktif dalam pelaksanaan pembelajaran KKPI dapat menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran dan siswa dapat dengan mudah memahami materi-materi yang ada dalam media interaktif.

C. Saran

Berdasarkan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dikemukan saran-saran sebagai berikut:

1. Para guru hendaknya dapat memilih model- model pembelajaran dalam proses belajar mengajar, karena pembelajaran ini memberikan kesempatan yang luas pada siswa untuk belajar secara mandiri.
2. Sebelum menggunakan media pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya sarana dan prasarana yang menunjang seperti ketersediaan komputer di sekolah.
3. Guru harus memberikan dorongan belajar yang tinggi kepada siswa agar minat terhadap media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar.

.

DAFTAR RUJUKAN

Abizar. 2004. *Interaksi Komunikasi dan Pendidikan*, Padang. PPS UNP

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Ary, dkk. 1982. *Pengenatar Penelitian dalam Pendidikan*, pen. Arief Furchan. Surabaya: Usaha Nasional.

Hendratman, Hendi. 2008. *The magic of Macromedia Dicretor*. Bandung: Informatika

Hamalik, Oemar.(2001).*Proses Belajar Mengajar.*Jakarta: Bumi Aksara.

http://udin-reskiwahyudi.blogspot.com/2011/06/untuk-mengetahui-seberapa-besar.html. di unduh tanggal 28 Oktober 2013 jam 15.45 Wib

Imam, Mahir. 2009. "Efektivitas Media Digital Video Disc (DVD) tehadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 1 Padang. *Tesis.* Padang: PPS UNP

Indah P, Okvita. "Fungsi Microsoft Power Point "http://www.okvita-indah.blogspot.com (diakses tanggal 21 Oktober 2013)

Isparjadi. 1988. *Statistic Pendidikan*. Jakarta: P2LPTK

Masnor. 2008. "Kontribusi Gaya Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Kitab Kuning Siswa Pesantren Darul Hikmah Pekanbaru". *Tesis.* Padang: PPS UNP

Masrifahidyani. 2005. "Pengaruh Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Mahasiswa STAIN Bengkulu". Tesis. Padang: PPS UNP

Miarso, Yusufhadi. 2004. *Riset Tindakan Untuk Disertai*. Jakarta: UNJ.

Mulyani, Sri. 2004. Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Advance Organizer terhadap hasil belajar IPA SD. Tesis. UNP. Padang

Nasution, S. 2005. *Teknologi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.