

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-KAMUS* DENGAN
MENGUNAKAN APLIKASI *MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0*
PADA MATA PELAJARAN TIK DI SMP**

SKRIPSI

*“Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan”*



Oleh :

**AFRILIA FADILLA
1100352/2011**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-KAMUS* DENGAN
MENGUNAKAN *MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0* PADA MATA
PELAJARAN TIK DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Nama : Afrilia Fadilla
NIM : 1100352
Program studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Disetujui Oleh

Pembimbing I,



Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 19610722 198602 1 002

Pembimbing II,



Nofri Hendri, M.Pd
NIP. 19781129 200312 1 003

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran e-kamus dengan
Menggunakan *Microsoft Visual Basic 6.0* Pada Mata
Pelajaran TIK di Sekolah Menengah Pertama

Nama : Afrilia Fadilla

NIM : 1100352

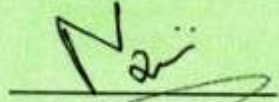
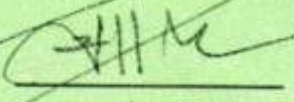
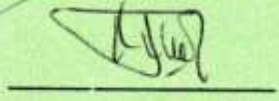
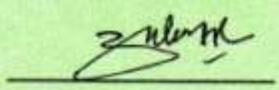
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Alwen Bentri, M. Pd NIP. 19610722 198602 1 002	
Sekretaris	: Nofri Hendri, M. Pd NIP. 19781129 200312 1 003	
Anggota	: 1. Drs. Zelhendri Zen, M. Pd NIP. 19590716 198602 1 001	
	2. Dra. Fetri Yeni J., M. Pd NIP. 19611011 198602 2 001	
	3. Dra. Zuliarni NIP. 19590727 198503 2 001	

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai ucapan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2016

Yang Menyatakan



Afrilia Fadilla

1100352/2011

ABSTRAK

Afrilia Fadilla (2016) : Pengembangan Media Pembelajaran e-Kamus dengan Menggunakan *Microsoft Visual Basic 6.0* Pada Mata Pelajaran TIK di Sekolah Menengah Pertama

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara efektif. Salah satu media tersebut adalah media pembelajaran berbasis e-kamus pada mata pelajaran TIK. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan suatu perangkat lunak berbentuk e-kamus TIK dengan menggunakan *visual basic 6.0* yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan media pembelajaran yang baik.

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan. Produk dikembangkan melalui 5 tahap yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pengembangan Produk Awal, 3) Validasi Produk, 4) Uji Coba, dan 5) Produk. Alat pengumpul data adalah angket. Data di analisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk. Model penelitian pengembangan adalah model prosedural dengan subjek penelitian 4 orang responden, yang terdiri dari dua orang validator ahli media yaitu dosen KTP FIP UNP, satu orang validator ahli materi dan ahli bahasa yaitu Guru SMP Negeri Satu Atap Kapuah Kec. Batipuh Kab. Tanah Datar. Sampel penelitian adalah 30 orang siswa SMP Negeri Satu Atap Kapuah Kec. Batipuh Kab. Tanah Datar.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa produk berada pada kategori **Sangat Baik** dari ketiga aspek media, materi, dan bahasa, begitupun dengan hasil analisis berdasarkan uji coba produk berada pada kategori **Sangat Baik**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk ini layak digunakan sebagai media belajar untuk siswa SMP pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran e-Kamus dengan Menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 Pada Mata Pelajaran TIK di Sekolah Menengah Pertama"**. Salah satu tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Seluruh kegiatan ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Alwen Benti, M.Pd sebagai pembimbing I sekaligus sebagai penasehat akademik yang telah memberi bantuan, bimbingan, kritikan, dan saran selama penelitian dan penyelesaian skripsi.
2. Bapak Nofri Hendri, M.Pd, sebagai pembimbing II yang telah memberi bantuan, bimbingan, kritikan, dan saran selama penelitian dan penyelesaian skripsi.
3. Ibu Dra. Eldarni M.Pd, selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang atas kesempatan dan bimbingannya.
4. Bapak/Ibu dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan.

5. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri dan Bapak Nofri Hendri, M.Pd, selaku dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang yang memvalidasi Media pembelajaran *e-kamus* yang telah dikembangkan.
6. Ibuk Nella Rizky Amelia, S.Pd dan Ibuk Rahmika Oktavia, S.Pd, selaku guru mata pelajaran TIK dan Bahasa Indonesia SMPN Satu Atap yang memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran *e-kamus* TIK.
7. Kepala Sekolah, Majelis Guru dan siswa-siswi SMPN Satu Atap Kapuah Kec. Batipuh Kab. Tanah Datar.
8. Ayahnda Ahmad Syarif, dan Ibunda Suarni beserta keluarga yang telah memberikan doa, dukungan, bantuan, semangat dan dorongan kepada penulis.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga bimbingan dan bantuan yang Bapak, Ibu serta teman-teman berikan menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan yang sesuai dari Allah SWT. Apabila masih ada kekurangan yang belum penulis sadari dalam skripsi ini. Maka, penulis berharap kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Padang, Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK...	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	7
F. Pentingnya Pengembangan.....	9
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan... ..	9
H. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Konsep Media Pembelajaran	12
1. Pengertian Media Pembelajaran	12
2. Landasan Pengembangan Media Pembelajaran.....	14
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	15
4. Manfaat Media Pembelajaran	16
5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	18
A. Kamus.....	18
B. Visual Basic.....	19
C. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	21
1. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi	21
2. Tujuan Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan	

Komunikasi	22
D. e-kamus TIK Menggunakan Aplikasi <i>Microsoft Visual Basic</i>	24
E. e-kamus TIK sebagai Media Pembelajaran pada Siswa SMP	25
F. Validitas Dan Praktikalitas	26
1. Validitas.....	26
2. Praktikalitas	28
G. Kerangka Konseptual	29
H. Hasil Penelitian Yang Relevan	30

BAB III METODOLOGI PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian	31
B. Model Pengembangan.....	32
C. Prosedur Pengembangan.....	33
D. Instrumen Pengumpulan Data	38
E. Teknik Analisis Data	44

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan	46
1. Tahap Perencanaan.....	46
2. Pengembangan Produk Awal	47
a. Mengembangkan <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i>	47
b. Membuat Media.....	47
3. Validasi Produk	58
4. Uji coba terbatas	59
5. Hasil Produk Akhir.....	59
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	60
1. Deskripsi Data Validasi.....	60
a. Ahli Media.....	60
b. AhliMateri	63

c. AhliBahasa	65
2. Deskripsi Data Hasil Uji Coba Siswa.....	66
C. Revisi Produk	68
D. Pembahasan	69

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	72
B. Saran... ..	73

DAFTAR PUSTAKA 74

LAMPIRAN..... 75

DAFTAR TABEL

Tabel :Halaman

1. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	39
2. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	40
3.Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa.....	41
4.Kisi-Kisi Intrumen Angket Siswa.....	43
5. Range Persentase Kelayakan	45
6. Skor Nilai Untuk Aspek Media	60
7. Uraian Revisi Ahli Media	61
8. Skor Nilai Untuk Aspek Materi/Isi	63
9. Uraian Revisi Ahli Materi	64
10. Skor Nilai Untuk Aspek Bahasa	65
11. Kategori Masing-masing Aspek Media E-Kamus	66
12. Tabel Hasil Uji Coba Siswa.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar : Halaman

1. Kerangka Konseptual Penelitian	29
2. Bagan Prosedur Pengembangan Modifikasi dari Model Pengembangan Menurut Borg & Gall.....	34
3. Kotak dialog <i>New Project</i>	48
4. Kotak Tampilan Umum.....	48
5. Kotak dialog <i>Properties Label</i>	49
6. Kotak dialog <i>Properties Frame</i>	50
7. Kotak dialog <i>Properties TextBox</i>	50
8. Kotak dialog <i>Properties Command Button</i>	51
9. Kotak tampilan program Baca Data	53
10. Tampilan program Cari Data.....	54
11. Tampilan <i>form</i> petunjuk penggunaan.....	56
12. Tampilan <i>form</i> Profil Programmer.....	56
13. Tampilan <i>form</i> Logout	56
14. Tampilan Menu Bar pada Halaman Utama <i>e-kamus</i>	57
15. Tampilan proses menyatukan program <i>e-kamus</i> menjadi format exe.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran :	Halaman
1. <i>Flowchart</i> Pengembangan Media <i>e-kamus</i>	76
2. <i>Storyboard</i> Pengembangan Media <i>e-kamus</i>	77
3. Silabus TIK SMP	80
4. RPP TIK SMP.....	96
5. Dokumentasi	106
6. Lembar Validasi Ahli Media	111
7. Lembar Validasi Ahli Materi.....	117
8. Lembar Validasi Ahli Bahasa	119
9. Lembar Praktikalitas Media <i>e-kamus</i>	121
10. Surat Penugasan.....	133
11. Surat Izin Penelitian Jurusan KTP	134
12. Surat Izin Penelitian Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) Pemerintah Kab. Tanah Datar.....	135
13. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, serta didukung oleh perkembangan teknologi saat ini, khususnya teknologi dibidang komputer mengakibatkan sebagian besar pekerjaan manusia dikerjakan dengan menggunakan komputer, komputer akan menganalisa dan mengelola data secara cepat dan tepat. Setiap waktu orang dapat melihat perkembangan teknologi dari hari ke hari dan teknologi tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu manusia untuk menyelesaikan beberapa aktifitas dengan secepat dan setepat mungkin. Hampir semua kalangan dapat menggunakan komputer baik dari kalangan bawah sampai kalangan atas terutama dalam bidang pendidikan. Di dalam dunia pendidikan, komputer dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran kepada anak didik yaitu menjadi alat peraga atau media dalam pembelajaran.

Teknologi pendidikan menurut AECT 1972 (*Association for Educational Communication and Technology*) dalam Warsita (2008:15) adalah :

“Suatu bidang garapan yang berkepentingan dengan memfasilitasi belajar pada manusia melalui usaha sistematis dalam: identifikasi, pengembangan, pengorganisasian, dan pemanfaatan berbagai macam sumber belajar serta dengan pengelolaan atas keseluruhan proses tersebut”.

Menurut AECT 1977 (*Association for Educational Communication and Technology*) dalam Warsita (2008:16) mendefinisikan teknologi pendidikan adalah :

“Proses yang kompleks dan terintegrasi meliputi orang, prosedur, gagasan, sarana, dan organisasi untuk menganalisis masalah, merancang, melaksanakan, menilai dan mengelola pemecahan masalah dalam segala aspek belajar manusia”.

Pendapat lain menurut Hackbart 1996 dalam Warsita (2008 : 17) teknologi pendidikan adalah :

Konsep multidimensional yang meliputi: 1) suatu proses yang sistematis yang melibatkan penerapan pengetahuan dalam upaya mencari solusi yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah-masalah belajar dan pembelajaran; 2) produk seperti buku teks, program audio, program televisi, *software komputer* dan lain-lain; 3) suatu profesi yang terdiri dari berbagai kategori pekerjaan; dan 4) merupakan bagian spesifik dari pendidikan.

Menurut Warsita (2008:10) teknologi pembelajaran atau pendidikan berupaya untuk merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan aneka sumber belajar sehingga dapat memudahkan atau memfasilitasi seseorang untuk belajar dimana saja, kapan saja, oleh siapa saja dan dengan cara dan sumber apa saja yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya.

Di dalam dunia pendidikan, komputer dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran kepada anak didik yaitu menjadi alat peraga atau media pembelajaran. Sebagai media tutorial, komputer memiliki keunggulan dalam hal interaksi, menumbuhkan minat belajar mandiri serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Yang perlu dijadikan perhatian bagi orangtua dan guru adalah bagaimana cara

memperkenalkan komputer kepada anak atau anak didiknya. Komputer bisa menjadi media pembelajaran yang paling terkemuka dan paling dipergunakan secara luas. Khusus untuk pembelajaran pengenalan komputer akan sangat membantu guru maupun siswa.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Mata pelajaran ini perlu dikenalkan, dipraktekkan dan dikuasai oleh siswa sedini mungkin agar siswa memiliki bekal untuk menyesuaikan penerapan teknologi informasi dan komunikasi. Materi yang disajikan pun bervariasi, biasanya materi diawali dengan pengenalan komputer sampai masuk dalam perangkat komputer yang menjadi tujuan utama pembelajaran. Salah satu yang menjadi kendala dalam pembelajaran komputer adalah istilah-istilah didalamnya yang menggunakan Bahasa Inggris, sehingga membutuhkan pengetahuan/aplikasi untuk menerangkan kepada siswa sehingga siswa benar-benar paham dengan materi yang diberikan.

Sebagai media belajar, komputer memiliki keunggulan dalam hal interaksi, dan menumbuhkan minat belajar mandiri bagi anak. Dengan demikian, komputer akan melahirkan suasana menyenangkan bagi anak dalam proses belajar. Gambar-gambar dan suara yang muncul juga akan membuat anak tidak cepat bosan, sehingga dapat merangsang anak untuk belajar lebih baik lagi. Untuk itu guru harus mampu menerapkan berbagai teknik dan metode pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang

optimal. Salah satu teknik dan metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah demonstrasi yang melibatkan partisipasi aktif siswa.

Berbicara mengenai bahasa pemrograman, pemrograman dengan menggunakan *Visual Basic* sama saja dengan pemrograman yang dilakukan bahasa pemrograman lainnya, namun *Visual Basic* itu sendiri lebih mudah menyusun langkah untuk menyelesaikan suatu tugas atau menghasilkan informasi. Banyak bahasa pemrograman yang dapat dijadikan sarana dalam pembuatan aplikasi *e-kamus* komputer TIK ini. Salah satunya adalah *Visual Basic*.

Visual Basic adalah salah satu *development tools* untuk membangun aplikasi dalam lingkungan Windows. Dalam pengembangan aplikasi, Visual Basic menggunakan pendekatan *visual* untuk merancang *user interface* dalam bentuk *form*, sedangkan untuk kodingnya menggunakan bahasa *basic* yang cenderung mudah dipahami. Umumnya sebagian besar instansi pendidikan sudah memanfaatkan teknologi komputer. Biasanya di sekolah teknologi komputer dimanfaatkan sebagai alat untuk membantu proses administrasi sekolah dan media dalam proses pembelajaran. Tetapi keterampilan guru TIK yang dimiliki untuk mengembangkan media dalam proses pembelajaran itu terbatas dan terkadang media yang dipilih ternyata cukup rumit untuk digunakan.

Melihat kelebihan multimedia pembelajaran interaktif, dalam bentuk media ini bisa menyampaikan pesan lebih konkrit khususnya pada mata pelajaran TIK yang banyak menyajikan konsep yang berhubungan dengan

komputer dan komponen-komponennya khususnya yang berkaitan dengan istilah-istilah asing dalam bahasa Inggris. Dengan bantuan teknologi multimedia konsep dalam mata pelajaran TIK bisa disajikan dalam bentuk menarik, akan sangat bermanfaat jika multimedia interaktif ini dikembangkan di pada Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dari hasil observasi lapangan yang dilakukan selama masa Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMPN 1 Padang Panjang, beberapa kesulitan yang dialami oleh guru TIK dalam proses pembelajaran adalah banyaknya istilah asing dalam bahasa Inggris yang susah dipahami oleh siswa. Keterbatasan media yang ada membuat beberapa kesulitan diantaranya waktu dalam proses pembelajaran kurang efisien karena waktu pembelajaran hanya terfokus untuk menjelaskan. Selain itu metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran menimbulkan permasalahan baru dalam pembelajaran, yakni menyebabkan para peserta belajar menjadi kurang menarik dan perhatian terhadap konsep yang disampaikan menjadi kurang.

Berdasarkan kondisi di atas, maka penulis berinisiatif membuat aplikasi pembelajaran *e-kamus* TIK pada Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memberi manfaat dan pengetahuan bagi siswa tentang pengenalan teknologi informasi dan komunikasi yang tidak bersifat monoton karena terdapat *interface* yang diolah semenarik mungkin sehingga menjadikan siswa tidak mudah jenuh dan terus semangat dalam belajar.

Media pembelajaran yang akan dibuat oleh penulis difokuskan istilah-istilah dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan menggunakan e-kamus TIK. Berdasarkan hasil dari pengembangan tersebut akan dituangkan dalam bentuk skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran e-kamus dengan Menggunakan *Microsoft Visual Basic 6.0* Pada Mata Pelajaran TIK di Sekolah Menengah Pertama"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan dalam pembelajaran TIK di SMP :

1. Keterbatasan media yang ada, sehingga membuat guru mengalami kesulitan yaitu waktu dalam proses pembelajaran kurang efisien karena waktu pembelajaran terpotong untuk menjelaskan.
2. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru terbatas pada metode ceramah, membuat siswa kurang tertarik mengikuti pelajaran dan perhatian terhadap konsep yang disampaikan menjadi kurang.
3. Kurangnya keterampilan yang dimiliki guru TIK dalam mengembangkan media dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan e-kamus TIK dengan menggunakan *visual basic 6.0* yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan media?

2. Bagaimana validitas dan praktikalitas pengembangan *e-kamus* TIK menggunakan aplikasi *visual basic 6.0* yang sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan suatu perangkat lunak berbentuk *e-kamus* TIK dengan menggunakan *visual basic 6.0* yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan media.
2. Menguji validitas dan praktikalitas pengembangan *e-kamus* TIK menggunakan aplikasi *visual basic 6.0* yang sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang baik.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media pembelajaran berbasis *e-kamus* pada mata pelajaran TIK untuk siswa SMP dengan Menggunakan aplikasi *Visual Basic 6.0*. *e-kamus* TIK ini adalah kamus istilah TIK yang berupa software aplikasi yang dapat langsung digunakan siswa dengan menginstalnya terlebih dahulu pada laptop atau PC (*Personal Computer*). *e-kamus* ini bertujuan agar dapat memberi kemudahan bagi siswa dalam mengenal istilah-istilah asing dalam komputer.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Materi yang dimuat pada e-kamus ini adalah semua istilah berbahasa Inggris yang ada pada mata pelajaran TIK SMP kelas VII sampai kelas IX.

2. Perancang/ pengguna

a. Perancang

Programmer berfungsi merancang multimedia interaktif sesuai dengan materi dan standar kompetensi SMP yang dibutuhkan.

b. Pengguna.

Siswa merupakan pengguna dapat mengakses program yang dibuat dengan menginstalnya terlebih dahulu pada laptop atau PC (*Personal Computer*).

3. Tampilan produk

a. Form Program Utama (*intro*) merupakan tampilan awal yang muncul setelah kita membuka program e-kamus yaitu berupa ucapan “Selamat Datang di e-kamus TIK”.

b. Halaman Utama e-kamus TIK adalah merupakan sebuah form yang berfungsi untuk mencari makna dari istilah dengan cepat dengan cara mengetikkan istilah yang akan dicari kemudian secara otomatis pada kolom makna akan tampil maksud dari istilah tersebut.

c. Form Baca Data adalah sebuah form yang berfungsi sebagai tempat

untuk membaca semua data yang ada di e-kamus TIK.

- d. Form Petunjuk adalah form yang berfungsi untuk menjelaskan petunjuk-petunjuk penggunaan e-kamus TIK.
- e. Form Profil adalah sebuah form yang di dalamnya terdapat profil programmer.
- f. Form logout adalah form yang memuat tentang ucapan terima kasih dan tempat terdapatnya tombol exit untuk keluar dari aplikasi e-kamus.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan Media Pembelajaran e-kamus menggunakan *Microsoft Visual Basic 6.0* pada mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Menggunakan ini berupaya dalam memecahkan masalah pembelajaran TIK dan untuk memberi kemudahan bagi pengguna, baik itu guru maupun siswa dalam mengenal istilah-istilah asing pada komputer. Selain itu juga sebagai bentuk kontribusi mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam pengembangan program yang bermanfaat.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut :

1. Asumsi pengembangan

Dalam penelitian ini dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi yaitu sebagai berikut. (a) Belajar adalah suatu aktivitas yang

dilakukan seseorang atau peserta didik untuk mendapatkan suatu pengertian tentang apa yang dipelajari. (b) Belajar akan lebih mudah jika digunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karena fungsi media adalah memperjelas pesan pembelajaran. (c) Media pembelajaran multimedia interaktif memiliki peranan besar dalam memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan multimedia interaktif memiliki peranan yang besar dalam mempermudah peserta didik untuk memperoleh informasi. Namun, permasalahannya penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran masih sangat jarang. Salah satu kesulitannya adalah membuat media ini karena menggunakan aplikasi yang lumayan sulit yaitu *visual basic*. Untuk itu dalam pengembangan ini penulis membatasi *e-kamus* yang digunakan terbatas pada materi pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada jenjang pendidikan SMP.

H. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain:

1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai acuan penelitian lain ataupun sekolah lain dalam mengembangkan pemrograman dengan menggunakan *Visual Basic* sesuai dengan karakteristik sekolah masing-masing dan model pengembangan sekolah yang diinginkan berdasarkan kondisi sekolah.

2. Secara Praktis

a. Manfaat bagi Sekolah

Dapat membantu dalam meningkatkan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada siswa di masa yang akan datang, dapat membantu guru untuk menentukan suatu teknik yang kreatif yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran, mampu menarik perhatian dan minat bakat siswa.

b. Manfaat bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini siswa diharapkan memiliki kemampuan mengetahui berbagai istilah-istilah Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan baik dan benar.

c. Manfaat bagi Peneliti

Mengetahui pengaruh penggunaan *e-kamus* dengan menggunakan aplikasi *visual basic 6.0* pada mata pelajaran TIK sebagai media pembelajaran oleh siswa SMP.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Produk *e*-kamus Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan aplikasi *Microsoft Visual Basic 6.0* ini merupakan media yang sudah dinyatakan valid setelah melakukan revisi berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan dengan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sesuai dengan kriteria kelayakan media. Produk multimedia ini pada bagian validitas termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”. Untuk aspek media, materi dan bahasa termasuk ke dalam kategori sangat baik.
2. Praktikalitas produk *e*-kamus TIK ini termasuk ke dalam kategori “Sangat Praktis” yang diperoleh berdasarkan hasil uji coba kepada 30 orang siswa SMP Negeri Satu Atap batipuh Kec. Batipuh Kab. Tanah Datar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *e*-kamus pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ini layak untuk dikembangkan, sesuai dengan kriteria kelayakan media, serta layak digunakan pada mata pelajaran TIK sebagai media belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas , maka dianjurkan saran-saran sebagai berikut :

1. Dalam pengembangan produk Multimedial Interaktif sebaiknya dilakukan oleh tim pengembang yaitu terdiri dari beberapa orang yang memiliki keahlian pada bidang media, materi dan bahasa agar kualitas Multimedia Interaktif yang dihasilkan lebih berkualitas.
2. Bagi pihak sekolah khususnya guru diharapkan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuannya dalam mengembangkan media pembelajaran agar tercipta proses pembelajaran yang lebih efektif bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, produk e-kamus TIK yang dibuat ini layak digunakan oleh guru maupun siswa secara mandiri pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada satuan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar Tian. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra.2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*.Jakarta: Gaung Persada Press
- Daryanto.2010.*Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- <http://ewintribengkulu.blogspot.com/2012/11/konsep-kamus-elektronik.html?m=1> (diakses 8 April 2015)
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Kamus> (diakses 8 April 2015)
- KBBI, Tim Penyusun. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto Bambang. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Lilik Setiono.(2009). *Membuat Kamus Digital*. (Online). Tersedia : <http://ilmukomputer.org/2009/06/10/membuat-kamus-digital/> (diakses 8 April 2015)
- Madcoms, 2008. *Microsoft Visual Basic 6.0 Untuk Pemula* . Penerbit Andi, Jakarta
- Omar, Irma Idayu & Mansor, Yushiana. 2005. *Panduan Mencari Maklumat*. Bentong : PTS Profesional Publishing Sdn. Bhd.
- Putra, Nusa.2011. *Research and Development*. Jakarta : PT. Raja Grafindo
- Riduwan. 2007. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman , dkk. 2011.*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (mengembangkan Profesional Guru)*.Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sadiman, Arief S,dkk. 2012. *Media Pembelajaran : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok : Rajawali Press
- Sudjana, Nana dan Rivai,Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo