

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB
DENGAN APLIKASI MACROMEDIA DREAMWEAVER 8 PADA
MATA PELAJARAN KETERAMPILAN KOMPUTER DAN
PENGELOLAAN INFORMASI (KKPI) KELAS X
DI SMKN 6 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh :

**GUNAWAN SAPUTRA
1100351/11**

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB
DENGAN APLIKASI *MACROMEDIA DREAMWEAVER* 8 PADA
MATA PELAJARAN KETERAMPILAN KOMPUTER DAN
PENGELOLAAN INFORMASI (KKPI) KELAS X
DI SMKN 6 PADANG**

Nama : Gunawan Saputra
NIM : 1100351
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2016

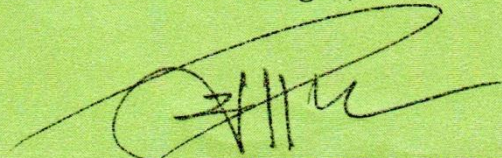
Di setujui oleh:

Pembimbing I,



Dr. Alwen Bentri M, Pd.
NIP. 19610722 1986021 002

Pembimbing II,



Drs. Zelhendri Zen, M.Pd
NIP. 19590716 1986021 001

PENGESAHAN SKRIPSI

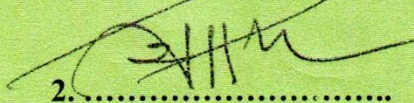
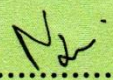
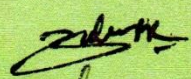
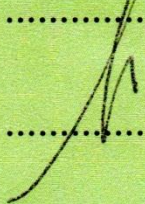
Dinyatakan lulus setelah di pertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Dengan
Aplikasi *Macromedia Dreamweaver 8* Pada Mata Pelajaran
Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas X di SMK N 6 Padang

Nama : Gunawan Saputra
NIM : 1100351
Program studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2016

Tim Penguji:

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 19610722 198602 1 002	1. 
2. Sekretaris	: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd NIP. 19590716 198602 1 001	2. 
3. Anggota	: Nofri Hendri, M.Pd NIP. 19781129 200312 1 001	3. 
4. Anggota	: Dra. Zuliarni NIP. 19590727 198503 2 001	4. 
5. Anggota	: Novrianti, M. Pd NIP. 19801101 20080 1 2014	5. 

PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gunawan Saputra
Nim : 1100351
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Web dengan Aplikasi *Macromedia Dreamweaver 8*
Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer
dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Kelas X di
SMK N 6 Padang

Menyatakan bahwa skripsi ini benar- benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2016
Yang menyatakan,



Gunawan Saputra
NIM. 1100351

ABSTRAK

Gunawan Saputra (2016): Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Dengan Aplikasi Macromedia Dreamweaver 8 pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Kelas X Di SMKN 6 Padang.

Pengembangan media pembelajaran KKPI berbasis web ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa, dimana siswa cenderung tidak aktif dan kurang termotivasi di dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk menggunakan aplikasi *Macromedia Dreamweaver 8* pada mata pelajaran KKPI Kelas X yang valid dan praktis sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitian pengembangan ini merujuk pada model prosedural Borg & Gall yang bersifat prosedural dan disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, format penilaian validitas oleh ahli materi dan ahli media serta angket persepsi subjek terhadap penggunaan media. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 validator yaitu 1 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji coba produk dilakukan sebanyak 2 tahap yaitu uji coba satu-satu kepada 2 orang siswa dan uji coba kelompok kecil kepada 15 orang siswa dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan.

Hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada kategori **“Sangat Baik”** dengan persentase yang diperoleh sebesar 87,1% dan untuk aspek media berada pada kategori **“Sangat Baik”** dengan persentase yang diperoleh sebesar 89,4%. Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan 2 tahap uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori **“Sangat Baik”** dengan persentase yang diperoleh sebesar 86%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas produk media berbasis web yang dikembangkan secara keseluruhan berada pada kategori **“Sangat Baik”** dengan persentase 88,4%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media berbasis web ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur yang tak terkira penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Dengan Aplikasi *Macromedia Dreamweaver 8* Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Penggolaan Informasi (KKPI) Kelas X di SMK Negeri 6 Padang”. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian Program S1 Teknologi Pendidikan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bimbingan, bantuan, dorongan, dan petunjuk dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih serta penghargaan kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Alwen Bentri, M.,Pd selaku pembimbing akademik sekaligus pembimbing I dan Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang selalu memotivasi dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam penyelesaian skripsi.
3. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang memfasilitasi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Nofrihendri, S. Pd dan Ibu Novrianti, M.Pd. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Yessi Yunizar, S.Kom yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
7. Bapak Ishakawi, S. Pd, M. Ds selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMK Negeri 6 Padang.

8. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMK Negeri 6 Padang yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Ibunda, ayahanda, dan adik-adik tercinta yang telah sabar dan penuh perjuangan serta selalu memberikan semangat bagi penulis.
10. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib seperjuangan dengan penulis.
11. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Pentingnya Pengembangan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
G. Manfaat Penelitian	9
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	10
B. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web	13
C. Pembelajaran Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK.....	23
D. Validitas	30
E. Praktikalitas	31
 BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Jenis Penelitian	32
B. Model Pengembangan	32
C. Prosedur Pengembangan	36
D. Validasi/ Uji Ahli	38
E. Validasi/Uji Coba Produk	38

F. Instrumen Pengumpulan Data.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	49
B. Pembahasan	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	79
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Standar kompetensi mata pelajaran KKPI	28
2. Kisi-Kisi Penilaian Produk untuk Ahli Materi	43
3. Kisi Penilaian Produk untuk Ahli Media	44
4. Kisi-Kisi Angket untuk Siswa	45
5. Kriteria Interpretasi Skor	48
6. Hasil Penilaian Materi	57
7. Hasil Penilaian Media	59
8. Hasil Uji Coba I	64
9. Hasil Uji Coba II	67
10. Hasil Penilaian Kepraktisan Produk.....	70
11. Revisi Produk	72
12. Penilaian Produk Media pembelajaran KKPI berbasis web	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan Kerja <i>Macromedia Dreaweaver 8</i>	19
2. Model Prosedural Pengembangan Produk.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Pembelajaran	84
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	90
3. Flowchart.....	103
4. Storyboard	104
5. Langkah-Langkah Pembuatan pembuatan media	111
6. Lembar Penilaian Uji Validitas Materi	115
7. Lembar Penilaian Uji Validitas Media	117
8. Angket Uji Coba Siswa	121
9. Dokumentasi Penelitian	125
10. Surat Penugasan	128
11. Surat Izin Penelitian untuk Dinas Pendidikan Kota Padang	129
12. Surat Izin Penelitian untuk SMK Negeri 6 Padang dari Dinas	130
13. Surat Keterangan Selesai Penelitian	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah banyak memberi pengaruh dalam berbagai bidang kehidupan termasuk kedalam bidang pendidikan. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah sistem pembelajaran konvensional menjadi bentuk pembelajaran modern. Seluruh komponen pembelajaran juga terjadi perubahan terutama pada media pembelajaran. Miarso (2004: 458) menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah:

“Segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.”

Menurut Sadiman (1993: 6) media adalah alat bantu mengajar. Berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar.

Sesuai dengan perkembangan media pembelajaran yang semakin bervariasi muncul media pembelajaran berbasis komputer. Komputer merupakan suatu perangkat yang menyediakan respon langsung terhadap yang diberikan oleh *user* (pemakai). Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan.

Penggunaan media berbasis komputer secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam keadaan tersebut sebagai penyaji stimulus informasi dan juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Peran media sebagai alat bantu mengajar juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa jika dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat memanfaatkannya sebaik mungkin. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Peran guru untuk meningkatkan serta mengembangkan media pembelajaran sebagai motivasi siswa dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Seperti yang dinyatakan Sir Eric Ashby dalam Miarso (2004: 104) mengenai empat revolusi di dunia pendidikan:

1. Revolusi pertama: Saat orang tua atau keluarga menyerahkan sebagian tanggung jawab pendidikannya kepada orang lain yang secara khusus diberi tanggung jawab untuk itu.
2. Revolusi kedua: terjadi pada saat guru sebagai orang yang dilimpahi tanggung jawab untuk mendidik
3. Revolusi ketiga: muncul dengan ditemukannya mesin cetak yang memungkinkannya tersebarnya informasi *iconic* dan *numeric* dalam bentuk buku atau media cetak lainnya.
4. Revolusi keempat: berlangsung dengan perkembangan yang pesat di bidang elektronik.

Sejak terjadinya revolusi kedua, maka guru mempunyai peran lebih dalam mengajar, yaitu sebagai sumber belajar, fasilitator, manajer, demonstrator, pembimbing, motivator dan evaluator. Seorang guru yang profesional dituntut untuk dapat menampilkan keahlian di depan kelas. Fenomena di sekolah dalam proses pembelajaran guru sering terkendala

dengan jaringan internet dan penyediaan sarana dan prasana yang digunakan dalam pembelajaran yang kurang memadai.

Pada saat sekarang ini siswa di SMK 6 Padang sudah mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Setiap siswa sudah bisa menggunakan bahkan mengaplikasikanya dalam proses pembelajaran. Menurut Setiawan (2004: 7) “Penguasaan bahasa dan komputer merupakan kriteria utama yang umum dijadikan syarat untuk memasuki dunia kerja (di Indonesia dan di seluruh dunia)”. Dengan adanya komputer yang telah merambah disegala bidang kehidupan manusia, maka merupakan tanggung jawab yang besar dari sistem pendidikan untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan komputer bagi para siswa, terlebih lagi pembelajaran Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi (KKPI) merupakan pembelajaran yang wajib di SMKN 6 Padang karena kurikulum di sekolah tersebut pada saat sekarang ini masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Masih kurangnya *software* pembelajaran berbasis komputer dan *smartphone* di SMK Negeri 6 Padang. *Software* yang digunakan hanya sebatas *aplikasi microsoft office*. Sehingga penggunaan media pembelajaran menggunakan komputer juga semakin jarang digunakan dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 6 Padang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas X SMK Negeri 6 Padang yaitu Yessi Yunizar, S.Kom mengenai pembelajaran Keterampilan Komputer Pengolaan Informasi (KKPI) pada tanggal 11 Februari 2015.

Bahwa pada mata pelajaran KKPI guru hanya menggunakan 2 media pembelajaran. Media pembelajaran yang pertama adalah presentasi menggunakan media *power point*. Sedangkan media pembelajaran kedua hanya menggunakan buku paket. Pembelajaran KKPI yang seharusnya banyak dilakukan di labor tidak bisa dilaksanakan karena kondisi labor yang tidak memadai untuk dilaksanakan proses pembelajaran KKPI.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa orang siswa kelas X SMK 6 Padang. Yang seharusnya pembelajaran KKPI siswa lebih banyak praktek di labor dengan bimbingan guru tetapi kenyataan dilapangan penulis mendapatkan informasi bahwa kebanyakan dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran *power point* yang monoton dan kurang menarik. Guru juga menggunakan buku paket pelajaran dan menyuruh mencari sendiri tambahan panduan pembelajaran di internet sehingga siswa merasa kebingungan.

Berdasarkan gejala-gejala yang ada penulis melihat pelaksanaan pembelajaran KKPI di SMK Negeri 6 Padang belum mengoptimalkan sumber daya yang ada di sekolah. Untuk itu peneliti merasa perlu pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Dreamweaver 8*. Media pembelajaran ini didukung dengan ekstensi bisa digunakan pada komputer dan *smartphone*.

Seperti yang telah diterapkan oleh mahasiswa Ilmu Komputer Universitas Sumatera Utara (USU) mengembangkan media pembelajaran berbasis web dinamis dan mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi UIN

Sunan Kalijaga juga mengembangkan penggunaan web dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *dreamweaver* yang serupa. Penggunaan media ini sangat menunjang efektifitas pembelajaran.

Hasil observasi peneliti lakukan di SMK Negeri 6 Padang belum di temukan adanya media pembelajaran menggunakan *dreamweaver*. Media pembelajaran yang di gunakan baru sebatas pengembangan media pembelajaran menggunakan *microsoft power point*. Akses koneksi internet yang sering terkendala, komputer yang sering rusak dan jaringan internet yang ada disekolah kurang dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran.

Sesuai dengan keadaan di lokasi labor komputer yang fungsinya sebagai media penunjang pembelajaran KKPI tidak berjalan secara maksimal. Guru juga hanya menggunakan media power point dan buku paket pelajaran sebagai media pengganti labor. Peneliti merasa perlu melakukan penelitian ini karena peneliti merasa media yang peneliti buat ini lebih efektif digunakan pada mata pelajaran KKPI di SMK Negeri 6 Padang dari pada menggunakan media *power point* dan buku paket pelajaran. Karena salah satu keunggulan media ini adalah dapat berjalan di komputer dan *smartphone*. Sehingga dengan media ini siswa dapat belajar secara mandiri.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan, maka penulis mengajukan penelitian dengan berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Dengan Aplikasi Macromedia Dreamweaver 8 pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Kelas X di SMKN 6 Padang”***.

B. Perumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada aspek-aspek berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis web dengan menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8* yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan media di SMK N 6 Padang ?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis web dengan menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8* yang praktis sesuai dengan kriteria kelayakan media di SMK N 6 Padang ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis web dengan menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8* yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan media di SMK N 6 padang.
2. Menghasilkan media pembelajaran berbasis web dengan menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8* yang praktis sesuai dengan kriteria kelayakan media di SMK N 6 padang.

D. Spesifik produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media pembelajaran berbasis web menggunakan aplikasi *Macromedia Dreamweaver 8* pada mata pelajaran KKPI Kelas X di SMK

Negeri 6 Padang yang valid dan praktis sehingga layak di gunakan dalam proses pembelajaran yang dalam pengembangannya memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang di kembangkan adalah keseluruhan materi pelajaran KKPI kelas X semester I yaitu tentang komponen sistem komputer, SO berbasis GUI, SO berbasis teks, program aplikasi dan program pengolah kata yang terdiri dari teks, gambar, animasi, audio, dan video yang digabungkan menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8*.
2. Merupakan media pembelajaran berbasis web dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Dreamweaver 8* dengan format *Hyper Text Markup Language* (HTML) yang dalam penggunaannya dapat di aplikasikan menggunakan personal komputer (PC) dan *smartphone* tanpa perlu menggunakan koneksi jaringan internet.
3. Jenis media pembelajaran yang dibuat akan disajikan dalam bentuk *Compact Disk* (CD) dalam penggunaannya pada komputer dan pengiriman via *Bluetooth Manager* dalam penggunaannya pada *smartphone*.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis web dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Dreamweaver 8* ini dilakukan sebagai upaya untuk memecahkan beragam permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran KKPI dan sebagai media alternatif bagi siswa kelas X di SMK

Negeri 6 Padang untuk belajar secara mandiri sebagai upaya untuk lebih efektif serta efisien dalam mengoptimalkan proses pembelajaran.

Pembelajaran KKPI yang cukup sulit diproses oleh siswa tanpa mengaplikasikan langsung di dalam proses pembelajaran, maka di butuhkan sebuah media yang dapat mempermudah penyampaian dan penerimaan pelajaran, memotivasi siswa dan menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga pelajaran yang di serap oleh siswa lebih lama bertahan dalam ingatan siswa. Disamping itu siswa dapat mengulang kembali pelajaran tersebut di rumah secara mandiri dengan bantuan media ini.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis web dengan menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8* pada mata pelajaran KKPI kelas X di SMK Negeri 6 Padang memiliki peranan besar dalam memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dapat memberikan inovasi dalam pengembangan penelitian pendidikan dan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang abstrak sekaligus sebagai cara meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu, dan biaya maka dalam penelitian ini memfokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran berbasis web yang bersifat tidak terkoneksi jaringan untuk mata pelajaran KKPI kelas X materi pelajaran semester I dengan pokok bahasan komponen sistem komputer, pengoperasian SO

berbasis GUI, Operasi sistem berbasis teks, program aplikasi dan software pengolah kata, menggunakan *Aplikasi Macromedia Dreamweaver 8* dengan model tutorial. Hal ini sebetulnya belum cukup kalau dilihat dari banyaknya elemen yang harus disampaikan, tetapi dengan keseluruhan materi semester I tersebut dianggap sudah mewakili dan menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bahan pertimbangan bagi guru untuk memilih dan menerapkan media yang sesuai dalam proses pembelajaran dan mengoptimalkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran yang di harapkan.
2. Bagi siswa diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dalam belajar menggunakan media pembelajaran yang berbeda sehingga dapat memicu motivasi siswa dalam belajar.
3. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran dan sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran berbasis web menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8* pada mata pelajaran KKPI kelas X yang telah dikembangkan untuk aspek materi maupun media mempunyai validitas produk yang “Sangat Baik”.
2. Produk media pembelajaran berbasis web menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8* pada mata pelajaran KKPI kelas X yang telah dikembangkan mempunyai kepraktisan produk yang “Sangat Baik”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis web menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8* pada mata pelajaran KKPI kelas X yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran-saran yang dapat penulis berikan sebagai sumbangan pemikiran adalah sebagai berikut:

1. Bagi para pengguna produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk media pembelajaran serta referensi untuk pengembangan berikutnya.

2. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuannya tentang penggunaan *Software* pembuatan web ini khususnya aplikasi *Macromedia Dreamweaver 8* sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media pembelajaran yang berbasis web baik secara *online* maupun *offline* pada mata pelajaran yang lain.
3. Bagi peneliti lain diharapkan dapat menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasisi web menggunakan aplikasi *Macromedia Dreamweaver 8* pada mata pelajaran KKPI kelas X yang dikembangkan dalam penelitian ini, dimana belum dilakukan oleh penulis karena keterbatasan waktu yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia firdaunsia. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas X Sman 8 Malang Berbasis *Web Offline*. Artikel ilmiah, (Online), (e-campus.unm.ac.id, diakses 4 Desember 2015)
- Andi. 2011. *Adobe Dreamweaver Desain Web Interaktif*. Yogyakarta: Wahana Komputer.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Pers.
- Arief, Nugroho. 2011. Deskripsi KKPI (Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi).Diunduh dari <http://ariefcrb.blogspot.com/2009/10/deskripsi-kkpi.html> pada hari Rabu,14 Maret 2015 pukul 19.27 WIB.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Atwi Suparman. 2012. *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga
- Darmansyah. 2010. *Pembelajaran Berbasis Web*. Padang:UNP Press
- Depdiknas. 2011. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Kemendiknas
- Endar Hartono. 2012. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 1 Bantul". Skripsi, (Online), (digilib.uin-suka.ac.id, diakses 4 desember 2015).
- Heinich, Dkk. 1985. *Instructional Media*. Canada: Simultaneosly In Canada
- Hujair Sanaki. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Hamalik, Oemar. 2001. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Iwan Binanto. 2010. *Multimedia Digital(Dasar Teori dan Pengembangannya)*. Yogyakarta: penerbit ANDI
- Kustandi, Cecep. 2011. *Media pembelajaran manual dan digital*.Bogor:Penerbit Ghalia indonesia
- Mintana, Anjrah & Adi Wijaya. 2008. *Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Untuk SMK dan MAK Kelas X*.Jakarta : Erlangga.
- Miarso, Yusufhadi . 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* . Jakarta