

DESIGN MEDIA INTERACTIVE LEARNING MODEL DRILL AND PRACTICE THE LESSON MATERIALS REPAIR AND RE-SETTING PC IN CLASS X TKJ SMK

Siska Roziana¹⁾, Eddy Soesilo²⁾, Hendra Hidayat³⁾

E-mail : siska.roziana@yahoo.com

¹Program Studi Teknik Elektro, FTI Universitas Bung Hatta

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Bung Hatta

ABSTRACT

PC Repair is the effort made so that the PC can operate in accordance with the provisions (Default). On computer learning , PC repair is something that must be known by the user or students and the general public . In the process of repair PC required a PC that is used as an object in practical lessons . Consequently , if one of the installation it will cause more damage than before . So that the PC is not getting damaged it needs to be designed interactive learning media containing PC repair simulation . This simulation was made using *Macromedia Flash*, then with the application of learning can become more attractive . And assist in the learning process becomes faster and easier to understand .

Keywords : PC Repair, *Macromedia Flash*, *Learning Media*.

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagaimana yang tertuang dalam GBHN (1973) adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan didalam dan diluar sekolah yang berlangsung seumur hidup.

Hal yang bisa dilakukan guru dalam usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan, diantaranya yaitu menggunakan media sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar. Karena media merupakan suatu alat yang bisa membantu dalam kegiatan proses belajar mengajar.

SMK Negeri 3 Pariaman merupakan tujuan peneliti dalam mengembangkan pemanfaatan sistem belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif

model *Drill and Practice*.

Berdasarkan observasi bahwa pada saat proses pembelajaran masih banyak siswa yang tidak memperhatikan gurunya ketika sedang menerangkan materi pelajaran karena guru masih menggunakan metode ceramah pada saat proses pembelajaran dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan serta motivasi guru dalam pembelajaran. Sehingga mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan dan ketika ujian banyak siswa yang mengulang/remedial pada materi pelajaran perbaikan dan *setting* ulang PC.

Disini peneliti memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif

model *Drill and Practice* yang dirancang menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*. Melalui model ini maka akan memperkuat tanggapan pelajaran pada siswa, selain itu model ini juga dapat menambah kecepatan, ketetapan, kesempurnaan dalam melakukan sesuatu serta dapat pula dipakai sebagai suatu cara mengulangi bahan latihan yang telah disajikan, juga dapat menambah kecepatan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran interaktif dengan model *Drill and Practice* menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* pada materi perbaikan dan *setting* ulang PC.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan sebuah perancangan yang menghasilkan produk baru dalam dunia pendidikan yaitu perancangan media pembelajaran interaktif untuk memotivasi dalam proses pembelajaran dengan model *Drill and Practice* menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*.

Perancangan dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut : Mengumpulkan Data, Perancangan Media, Uji Validasi Dan Uji Praktikalitas.

Berdasarkan karakteristik dan tahapan umum program dari model *Drill and Practice*, maka untuk tahap perancangan program berikutnya adalah perancangan flowchart.

Uji coba media pembelajaran interaktif dengan model *Drill and Practice* menggunakan *Macromedia Flash* dilakukan pada uji coba terbatas yaitu siswa SMK jurusan TKJ kelas X. Uji coba media pembelajaran interaktif dengan model *Drill and Practice* dilakukan kepada siswa SMK jurusan TKJ kelas X, para ahli dan guru.

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS untuk mengetahui tingkat kehandalan dari angket.

1. Analisis Validasi

Teknik analisis dilakukan menggunakan lembar validasi dengan mempertimbangkan kritikan dan saran dari validator.

2. Analisis praktikalitas

Tingkat kepraktisan = $\frac{\text{skor rata-rata}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan observasi dilakukan dengan wawancara dengan seorang guru TKJ kelas X serta memberikan angket yang akan diisi oleh guru TKJ kelas X. Berdasarkan wawancara dan pengisian angket tersebut terungkap bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi/software *Macromedia Flash* pada materi pelajaran perbaikan dan *setting* ulang PC.

Menurut pengamatan penulis SMKN 3 Pariaman memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk menggunakan media

pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Macromedia Flash* karena fasilitas sekolah cukup memadai dengan tersedianya laboratorium komputer, Wifi, LCD dan lain-lain. Namun sarana dan prasarana belum digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Uji praktikalitas media pembelajaran interaktif model *Dril and Practice* dilakukan terhadap guru dan siswa. Data praktikalitas oleh guru diperoleh dengan menggunakan angket uji praktikalitas yang secara ringkas ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil uji praktikalitas guru

Aspek	Penilaian Guru		Jumlah	Nilai Praktikalitas	Kriteria
	1	2			
Minat Siswa	28	25	53	82,81%	Praktis
Proses Penggunaan	10	10	20	83,33%	Praktis
Peningkatan Keaktifan Siswa	14	13	27	84,37%	Praktis
Waktu Penggunaan	7	6	13	81,25%	Praktis
Evaluasi	11	9	20	83,33%	Praktis
Total				415,09%	
Rata-rata				83,01%	Praktis

Berdasarkan tabel hasil uji praktikalitas guru dapat dijelaskan bahwa nilai praktikalitas media pembelajaran interaktif model *Dril and Practice* adalah 83,01% dengan kriteria praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif model *Drill and Practice* praktis untuk digunakan oleh guru sebagai media

pembelajaran pada materi perbaikan dan *setting* ulang PC. Selain terhadap guru, uji praktikalitas juga dilakukan terhadap siswa.

Data praktikalitas oleh siswa diperoleh dengan menggunakan angket uji praktikalitas. Data lengkap hasil uji praktikalitas oleh siswa dapat dilihat pada Lampiran 6 yang secara ringkas ditampilkan pada tabel berikut :

Tabel 2. Hasil uji praktikalitas siswa

Aspek	Jumlah	Nilai Praktikalitas	Kriteria
Minat Siswa	643	91,33%	Sangat Praktis
Proses Penggunaan	235	89,01%	Praktis
Peningkatan Keaktifan Siswa	392	89,09%	Praktis
Waktu Penggunaan	157	89,20%	Praktis
Evaluasi	157	89,20%	Praktis
Total		447,83%	
Rata-rata		89,57%	Praktis

Berdasarkan tabel hasil uji praktikalitas siswa dapat dijelaskan bahwa nilai praktikalitas media pembelajaran interaktif model *Drill and Practice* adalah 89,57% dengan kriteria praktis.

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif model *Drill and Practice* praktis untuk digunakan oleh siswa dalam pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif model *Drill and Practice* dirancang menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*. Tahap pertama mengumpulkan data, penulis melakukan

observasi di SMKN 3 Pariaman untuk mengumpulkan informasi, menganalisis informasi, mendefinisikan masalah, serta memberikan angket observasi kepada guru untuk mengetahui masalah yang ada. Tahap kedua perancangan media, penulis merancang kerangka atau desain media pembelajaran interaktif model *Drill and Practice* menggunakan aplikasi//software *Macromedia Flash*. Tahap ketiga uji validasi, penulis melakukan uji validasi dengan dosen PTIK sebanyak 2 orang sehingga media dinyatakan valid. Tahap keempat uji praktikalitas, penulis melakukan uji praktikalitas kepada guru dan siswa dengan memberikan angket uji praktikalitas sehingga media juga dinyatakan sangat praktis.

1. Uji validasi media pembelajaran interaktif model *Drill and Practice*

Analisis data dari angket uji validasi media pembelajaran interaktif model *Drill and Practice* oleh pakar/dosen didasarkan pada tiga aspek penilaian yaitu, kelayakan materi/isi, bentuk media, dan bahasa.

Media pembelajaran interaktif model *Drill and Practice* yang dirancang merupakan gabungan antara unsur visual yang meliputi teks, gambar, animasi, suara narasi, musik instrumen dan simulasi, sehingga menunjukkan bahwa media ini sudah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik untuk memudahkan dalam proses pembelajaran pada materi pelajaran perbaikan dan *setting* ulang PC.

Berdasarkan hasil analisis data dari ketiga aspek penilaian, media pembelajaran interaktif model *Drill and Practice* yang dirancang dinyatakan valid setelah melakukan revisi dengan sara-saran yang diberikan oleh validator yang dilakukan sebanyak 2x revisi sehingga media dinyatakan valid.

2. Uji praktikalitas media pembelajaran interaktif model *Drill and Practice*

Media pembelajaran interaktif model *Drill and Practice* yang telah diperbaiki atas saran validator dan dinyatakan valid, dibagikan kepada guru dan 22 orang siswa kelas X SMKN 3 Pariaman untuk dilakukan uji praktikalitas untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran interaktif model *Drill and Practice* yang dirancang.

a. Uji validasi angket

Berdasarkan hasil analisis data dari kelima aspek penilaian, media pembelajaran interaktif model *Drill and Practice* yang dirancang dinyatakan sangat handal dengan koefisien korelasi yang ada didaftar tabel R, yaitu R tabel dengan $df=N-2=22-2=20$ dan $\alpha=5\%$ diperoleh nilai $r=0,36$. Koefisien reliabilitas terlihat pada tabel Reliability Statistics dengan koefisien alpha Cronbachs sebesar $0,907 > 0,36$, sehingga dapat dikatakan instrumen sangat handal untuk digunakan pada saat kapan saja.

b. Uji praktikalitas guru dan siswa

Berdasarkan hasil analisis uji praktikalitas media pembelajaran interaktif model *Drill and Practice* oleh guru dinyatakan praktis dengan rata-rata penilaiannya adalah 83,01%. Sedangkan hasil analisis uji praktikalitas media pembelajaran interaktif model *Drill and Practice* oleh siswa dinyatakan praktis dengan rata-rata penilaiannya adalah 89,57%.

Dari keseluruhan hasil uji validasi dan uji praktikalitas, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif model *Drill and Practice* yang dihasilkan sudah valid dan sangat praktis. Kehadiran media pembelajaran interaktif model *Drill and Practice* ini telah menjawab permasalahan belum adanya media pembelajaran interaktif model *Drill and Practice* untuk materi pelajaran perbaikan dan *setting* ulang PC yang valid dan praktis. Dengan demikian, permasalahan yang dibatasi pada batasan masalah telah terjawab.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal berikut :

1. Dihasilkan media pembelajaran interaktif model *Drill and Practice* pada materi pelajaran perbaikan dan *setting* ulang PC Valid setelah melakukan pengujian

kepada dua validator sebanyak 2x sampai media dinyatakan Valid.

2. Dihasilkan media pembelajaran interaktif model *Drill and Practice* pada materi pelajaran perbaikan dan *setting* ulang PC yang Praktis oleh guru dengan nilai 83,01% dan praktis oleh siswa dengan nilai 89,57% , dari variabel minat siswa, proses penggunaannya, peningkatan keaktifan siswa, waktu penggunaan dan evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib,Zainal. 2013. *Mode-model,Media, dan Strategi Pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Bandung : CV Yrama Widya.
- Calista,Alodia. 2013. *Model Pembelajaran Model Dril And Practice*. [Online]. Tersedia : <http://www.calistacomputer.web.id/2013/03/model-pembelajaran-model-drill-practice.html> (diakses tanggal,11 Maret 2014).
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Rusman. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta,cv.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Perz.
- Sugyono. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- S. Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.