

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *CLASSIC TUTORIAL*
DI SMK N 1 LINTAU BUO JURUSAN RPL**

Devitri Ariani, Drs. Khairudin, M.Si, Rini Widyastuti, M.Kom
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
E-mail : devitriariani05@hotmail.co.id

ABSTRACT

One material that is difficult to be understood by the students of SMK Negeri 1 Lintau Buo is a hardware standard support program (Visual Basic). The essence of this material is visual basic understanding of how to install Visual Basic and understand the function of visual basic icons. In visual basic material is considered difficult to understand the material because students do not pay attention, make the students received grades below average. so it is necessary to use computer-based learning media using the classic learning model tutorial. The purpose of this study is to produce a computer-based learning media using the classic learning model valid and practical tutorials. This study uses a model of development with 4-D model, which consists of the define phase (definition), design (design), develop (development), and disseminate (deployment). Subjects of this study consisted of 2 people who are experts in their field validator, and to test the practicalities do 22 Class XI students RPL. The data of this study is primary data obtained from the questionnaire validity and practicalities, then analyzed with descriptive analysis. This research resulted in products such as computer-based learning media using the classic learning model tutorial valid by either validator feasibility of variable contents, forms of media, and language, was also declared a very practical by students in terms of student interest, the process of use, increase student activity, time use, and evaluation of the value of 90.52%. Based on the results of this study concluded that computer-based learning media using the classic learning model tutorial. the standard material of hardware that supports programs to students majoring in RPL is a valid and practical.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Classic Tutorial, Valid, Praktis*

PENDAHULUAN

Menurut UU NO. 22 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan sarana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk

memiliki kekuatan agama, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu faktor pendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah dengan adanya media pembelajaran

dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komputer (TIK), alat tambahan yang biasanya digunakan adalah perangkat komputer sehingga media pembelajaran merupakan media yang sangat tepat untuk digunakan.

Dari hasil observasi dengan melihat langsung proses pembelajaran antara siswa dan guru, ditemukan beberapa fenomena yaitu, pembelajaran yang berlangsung disekolah terkesan membosankan, terbatasnya ketersediaan media sumber belajar di sekolah, dan kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran terungkap bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan model pembelajaran *classic tutorial* dalam materi standar *hardware* yang mendukung program.

Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan model *classic tutorial*. Dengan menggunakan model pembelajaran *classic tutorial* diharapkan siswa lebih memahami materi yang diberikan karena ada tahap-tahap proses yang dihadapi siswa sampai ketinggian mahirnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbasis komputer menggunakan model *classic tutorial* yang valid dan praktis.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian sesuai dengan dengan permasalahan yang diteliti, maka penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan (*Research and developmental*). Penelitian dan pengembangan (*Research and developmental*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Subjek untuk uji coba penelitian dan pengembangan media pembelajaran *classic tutorial* pada materi standar hardware yang mendukung program di SMKN 1 Lintau Buo. Uji coba media pembelajaran *classic tutorial* ini dilakukan pada uji coba terbatas yaitu kelas XI jurusan RPL, berjumlah 22 orang siswa yang berasal dari 1 lokal.

Media pembelajaran berbasis komputer dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran *classic tutorial*. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan penelitian *4-D* yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan Tahap Penyebaran (*Dissemination*).

Jenis data yang digunakan adalah Data kuantitatif yang diperoleh secara langsung dari dosen dan siswa yang diambil melalui angket validitas dan praktikalitas. Instrumen dalam penelitian Angket validitas media pembelajaran *classic tutorial*. Angket validitas diisi oleh validator yaitu ahli.

Tujuan angket validitas adalah untuk mengetahui data tentang tingkat validitas media pembelajaran *classic tutorial*. Angket praktikalitas media pembelajaran *classic tutorial*. Angket ini diisi oleh siswa yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang media pembelajaran *classic tutorial*.

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

$$\text{Tingkat kepraktisan} = \frac{\text{total skor indikator}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan *observasi* yang dilakukan dan diperoleh data bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran dengan 100% siswa menjawab ya dari hasil angket, namun tidak menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan model *classic tutorial*. Selama ini untuk menunjang proses pembelajaran, bahan ajar yang digunakan guru adalah buku pelajaran yang didownload melalui internet.

Uji praktikalitas media pembelajaran berbasis komputer model *classic tutorial* dilakukan terhadap siswa. Data praktikalitas

oleh siswa diperoleh dengan menggunakan angket uji praktikalitas yang secara ringkas ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil uji praktikalitas siswa

Aspek	Jumlah	Nilai Praktikalitas	Kriteria
Minat Siswa	648	92,04%	Sangat Praktis
Proses Penggunaan	241	91,28%	Sangat Praktis
Peningkatan Keaktifan Siswa	420	95,45%	Sangat Praktis
Waktu Penggunaan	154	87,5%	Praktis
Evaluasi	152	86,36%	Praktis
Total		452,63%	
Rata-rata		90,52%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel hasil uji praktikalitas siswa dapat dijelaskan bahwa nilai praktikalitas media pembelajaran berbasis komputer model *classic tutorial* adalah 90,52% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer model *classic tutorial* sangat praktis digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran pada materi standar *hardware* yang mendukung program.

1. Validasi media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan model pembelajaran *classic tutorial*

Analisis data dari angket uji validitas media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan model pembelajaran *classic tutorial* oleh dosen didasarkan pada

tiga komponen variabel yaitu, kelayakan materi/isi, bentuk media, kebahasaan dan uji validasi instrumen praktikalitas.

Media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan model *classic tutorial* yang dihasilkan merupakan gabungan antara unsur visual yang meliputi teks, gambar, simulasi dan animasi dengan audio yang meliputi suara narasi dan musik instrumen, sehingga menunjukkan bahwa media ini sudah memenuhi kriteria sebuah media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan model pembelajaran *classic tutorial* yang baik untuk memudahkan dalam penguasaan materi standar *hardware* yang mendukung program.

Berdasarkan hasil analisis data dari ketiga aspek penilaian, media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan model pembelajaran *classic tutorial* ini sudah dinyatakan valid setelah melakukan revisi dengan saran-saran yang diberikan oleh validator yang dilakukan sebanyak 2x revisi sehingga media dinyatakan valid.

2. Praktikalitas media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan model pembelajaran *classic tutorial*

Validasi instrumen praktikalitas digunakan untuk menguji validitas suatu instrumen (angket) valid. Valid berarti instrumen tersebut yang digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur dengan menggunakan program SPSS. Media pembelajaran berbasis komputer dengan

menggunakan model pembelajaran *classic tutorial*, dibagikan kepada 22 orang siswa Kelas XI di SMK N 1 Lintau Buo dilakukan uji praktikalitas untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis uji praktikalitas, maka media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan model pembelajaran *classic tutorial* sangat praktis oleh siswa dengan nilai rata-rata 90,52%.

Hasil analisis uji praktikalitas media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan model pembelajaran *classic tutorial* dinyatakan berkategori sangat praktis dilihat dari variabel minat siswa bernilai 92,04% dengan kategori sangat praktis. Variabel proses penggunaan media bernilai 91,28% dengan kategori sangat praktis. Variabel peningkatan keaktifan siswa bernilai 95,45% dengan kategori sangat praktis. Dari variabel waktu penggunaan dengan nilai 87,5% dengan kategori praktis dan variabel evaluasi dengan nilai 86,36% dengan kategori praktis. Persentase ini memperlihatkan bahwa media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan tampilan media yang memiliki kombinasi warna yang bagus, penyampaian materi yang menarik, penggunaan media yang praktis dan mudah, guru dapat memantau aktifitas siswa dan membantu guru dalam menyampaikan materi serta penggunaan waktu yang lebih efektif. Media ini juga bisa menjadi salah

satu cara untuk menjadikan bahan ajar menjadi lebih menyenangkan sehingga lebih meningkatkan minat belajar siswa dan tidak terkesan membosankan bagi siswa.

Kehadiran media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan model pembelajaran *classic tutorial* ini telah menjawab permasalahan belum adanya media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan model pembelajaran *classic tutorial* yang valid dan praktis. Dengan demikian, permasalahan yang dibatasi pada batasan masalah telah terjawab.

3. Pelaksanaan lapangan

Pada saat melaksanakan proses penelitian di SMK N 1 Lintau Buo dikelas XI jurusan rekayasa perangkat lunak (RPL), di dampingi salah satu guru bidang studi dengan jumlah siswa 22 orang. Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah menjelaskan cara penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan model pembelajaran *classic tutorial*. Tahap yang kedua peneliti mencobakan media pembelajaran kepada semua siswa dan memulai sebuah materi dengan menggunakan media pembelajaran model *classic tutorial* dimana ada 3 materi dan pada masing-masing materi terdapat latihan. Pada latihan pertama, 15 siswa mendapatkan nilai 100 dan 7 siswa mendapatkan nilai 80. Jadi 22 siswa yang mengikuti latihan pertama lulus 100% dan siswa bisa lanjut ke latihan kedua. Sedangkan

pada latihan kedua 10 siswa mendapatkan nilai 100, 7 siswa mendapatkan nilai 80 dan 5 siswa mendapatkan nilai 60, dimana siswa tersebut tidak bisa lanjut ke materi selanjutnya karena nilai 60 tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Jadi 22 siswa yang mengikuti latihan kedua lulus 77,3% dengan 17 siswa yang bisa lanjut ke latihan ketiga. Berdasarkan pada latihan kedua ada 17 siswa yang lanjut pada latihan ketiga dengan 15 siswa mendapatkan nilai 100 dan 2 siswa mendapatkan nilai 90. 17 siswa tersebut juga lulus pada latihan ketiga dan akan lanjut ke tes akhir. Tahap yang ketiga semua siswa mengisi angket praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan model pembelajaran *classic tutorial*.

Berdasarkan penjelasan diatas diketahui 22 siswa yang telah mengikuti semua latihan hanya 17 siswa yang lulus sampai latihan ketiga sedangkan 5 siswa hanya lulus 22,7% pada latihan kedua dan akan mengikuti remedi.

Kesimpulan

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

1. Dihasilkan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan model pembelajaran *classic tutorial* pada materi standar hardware yang mendukung

program (Visual Basic) di SMK N 1 Lintau Buo yang valid, dari variabel kelayakan materi/isi, bentuk media, dan kebahasaan.

2. Dihasilkan pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan model pembelajaran *classic tutorial* pada materi standar hardware yang mendukung program (Visual Basic) di SMK N 1 Lintau Buo yang sangat praktis oleh siswa dengan nilai 90,52 %, dari segi variabel meningkatkan minat belajar siswa, kemudahan proses penggunaan, peningkatan keaktifan siswa, waktu yang tersedia cukup, dan evaluasi.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti menyarankan hal-hal berikut :

1. Penelitian lanjutan untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan model pembelajaran *classic tutorial* dalam pembelajaran.
2. Diharapkan guru, dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan model pembelajaran *classic tutorial* untuk materi selanjutnya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di SMK N 1 Lintau Buo.

DAFTAR PUSTAKA

- BSNP. 2006. *Pemendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak SMK/MAK*. Jakarta : Depdiknas.
- Purwanto, Ngalim. 2012. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Riduwan, 2012. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.