

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *LECTURE MAKER* PADA MATA PELAJARAN KETERAMPILAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI (KKPI)

Silvia Anggraeni, Khairudin, Ashabul Khairi
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
E-mail: anggrainisilvia32@yahoo.com

ABSTRACT

This research is a development that is used to produce a product is media interactive learning using lecture maker. This research was conducted in SMK Muhammadiyah 1 Padang. Nowadays there are more applications to make learning, but the problems that exist in SMK Muhammadiyah 1 Padang is still less usage media for learning by the teacher in the learning process. The purpose of this research is to produce media interactive learning using lecture maker valid and practical. This type of research is the development (Research & Development) using research procedures of Sugiyono. Results of the research is a validity test and practicality test of getting results as follows: from the validator get results at 91.42 with the criteria of "Very Good", results of the practicalities of the teachers at 88.75 with the criteria of "Good" and the results of the practicalities of the students at 84 , 19 with the criteria of "Good". Based on the validity of the test results and practicalities test can be concluded that the media interactive using lecture maker is valid, practical and can be used in the learning process in SMK.

Keyword: Instructional Media, *Lecture Maker*, Validity, Practicalities.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media sebagai perantara dalam rangka memperlancar pencapaian tujuan dari pelaksanaan pendidikan di sekolah. Media pembelajaran harus yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti laksanakan pada tanggal 13 Januari 2015 di SMK Muhammadiyah 1 Padang,

terungkap masih kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Disamping itu peneliti juga melihat dalam proses pembelajaran guru menerangkan materi dengan menggunakan media sederhana dan siswa hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru, tidak adanya terlihat siswa yang aktif di kelas tersebut. Sehingga sebagian siswa ada yang meribut di dalam kelas dan ini menyebabkan proses pembelajaran kurang kondusif.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di sekolah selama pengamatan peneliti ketika observasi maka perlu adanya alternatif media yang interaktif agar pembelajaran lebih menarik. Media *lecture maker* merupakan salah satu alternatif media yang dapat digunakan baik oleh guru maupun siswa. Dalam media ini terdapat simulasi yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa.

Dalam buku Arsyad (2013:3) dinyatakan: Media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Gagne dan Brigg dalam Arsyad (2013:4) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran.

Association Of and Communication Technologi, 1977 (AECT) dalam Arsyad (2013:3) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Neny (2013), *Lecture maker* merupakan salah satu *software* multimedia yang banyak diaplikasikan untuk media pembelajaran. *Software Lecture maker* dilengkapi dengan program pembuatan audio video, sehingga sangat memungkinkan untuk multimedia interaktif.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *lecture maker* yang valid dan praktis pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

METODOLOGI PENELITIAN

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti, maka penelitian ini termasuk ke dalam penelitian pengembangan (*developmental research*). Menurut Sugiyono (2014:297) penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Sugiyono (2014:298) prosedur penelitian ada beberapa langkah

yaitu : (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi masal. Pada penelitian ini, peneliti membatasi penelitian hingga tahap ke 6 yaitu uji coba produk.

Pada penelitian ini jenis data yang didapatkan merupakan data kualitatif. Data kualitatif itu akan menggambarkan validitas dan praktikalitas dari media pembelajaran menggunakan *Lecture maker* pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI). Teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut:

a. Analisis validitas media pembelajaran tersebut, dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Setelah nilai validitas diperoleh dilakukan pengelompokan sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Nilai Validitas

| Nilai | Kriteria |
|----------|-------------|
| 91 - 100 | Sangat Baik |
| 71 - 90 | Baik |
| 51 - 70 | Cukup |
| > 51 | Kurang |

Apabila diperoleh nilai kurang atau cukup maka akan dilakukan revisi terhadap media. Apabila diperoleh nilai baik dan sangat baik maka media pembelajaran dapat di uji cobakan.

b. Analisis praktikalitas media pembelajaran tersebut, dilakukan melalui langkah sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = bilangan tetap

Setelah persentase (%) nilai respon siswa diperoleh, dilakukan pengelompokan sesuai predikat oleh Purwanto (2009:103) berikut ini:

Tabel 2. Penilaian persen praktikalitas

| Tingkat Penguasaan | Nilai Huruf | Bobot | Predikat |
|--------------------|-------------|-------|---------------|
| 86 %- 100% | A | 4 | Sangat Baik |
| 76%- 85% | B | 3 | Baik |
| 60%- 75% | C | 2 | Cukup |
| 55%- 59% | D | 1 | Kurang |
| ≤54% | TL | 0 | Kurang Sekali |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini termasuk ke dalam prosedur penelitian pengembangan menurut Sugiyono. Prosedur pengembangan menurut Sugiyono ada 10 tahap, akan tetapi peneliti dalam pengembangan ini membatasi prosedur penelitian sampai tahap ke 6. Adapun prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan, antara lain:

1. Potensi dan masalah

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Padang. Di sekolah ini mempunyai suatu potensi dan masalah. Potensi yang dapat digunakan sebagai sarana membantu siswa dalam proses pembelajaran. Di SMK Muhammadiyah 1 Padang mempunyai sarana yang cukup memadai, seperti komputer yang bisa digunakan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMK Muhammadiyah 1 Padang pada tanggal 13 Januari 2015, terungkap masih kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Disamping itu peneliti juga melihat dalam proses pembelajaran guru menerangkan materi dengan menggunakan media powerpoint dan siswa hanya mendengarkan apa yang dijelaskan guru tanpa adanya hubungan timbal balik antara siswa dan guru. Sehingga sebagian siswa ada yang meribut di dalam kelas dan ini

menyebabkan proses pembelajaran kurang kondusif.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai data dan informasi yang ada di sekolah. Siswa SMK pada umumnya lebih suka menggunakan komputer dalam proses pembelajaran dari pada membuka dan membaca buku. Berdasarkan masalah yang ada maka peneliti mengatasinya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Peneliti menggunakan *software lecture maker* sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan guru maupun siswa. *Software lecture maker* ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Dengan media ini guru bisa membuat media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Media ini juga terdapat simulasi, dengan adanya simulasi siswa dapat mempraktekkan langsung tata cara penginstalan windows dan aplikasi yang terdapat dalam materi pembelajaran. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan data berupa standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pelajaran dan buku panduan yang sesuai dengan kurikulum.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini dirancang oleh peneliti dan telah divalidasi melalui beberapa perbaikan hingga mendapatkan hasil yang valid dari validator.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk. Validasi desain dilakukan dengan bantuan 2 orang pakar/ahli dalam bidang pendesainan dan motivator pendidikan yang sudah berpengalaman. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi. Sebelum diskusi peneliti mempresentasikan proses penelitian sampai ditemukan desain tersebut dan selanjutnya pakar menilai dan memberi masukan terhadap produk yang dibuat dan sampai menghasilkan produk yang layak digunakan. Berikut ini merupakan hasil dari validasi pada materi mengoperasikan sistem operasi kelas X menggunakan *lecture maker*.

Validator I : Karmila Suryani, M.Kom

$$\text{Jumlah skor yang didapat} = 62$$

$$\text{Jumlah skor maksimum} = 70$$

$$\text{Nilai validitas} =$$

$$\frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

$$\frac{62}{70} \times 100$$

$$= \frac{62}{70} \times 100$$

$$= 88,57$$

Hasil uji validitas validator 1 adalah 88,57 dengan kriteria “Baik”

Validator II : Eri Syahmaidi, M.Pd

$$\text{Jumlah skor yang didapat} = 66$$

$$\text{Jumlah skor maksimum} = 70$$

$$\text{Nilai validitas} =$$

$$\frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

$$\frac{66}{70} \times 100$$

$$= \frac{66}{70} \times 100$$

$$= 94,28$$

Hasil uji validitas validator 2 adalah 94,28 dengan kriteria “Sangat Baik”

Jadi hasil rata-rata uji validitas adalah

$$\frac{88,57 + 94,28}{2} = \frac{182,85}{2}$$

$$= 91,425 \text{ dengan kriteria “Sangat Baik”}$$

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Selama validasi media terdapat beberapa kali revisi media sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator.

6. Uji Coba Produk

Pada tahap ini produk yang telah selesai direvisi sesuai dengan saran-saran pakar, maka media dapat diuji cobakan di SMK Muhammadiyah 1 Padang pada kelas X Jurusan Komputer Jaringan (TKJ) mata pelajaran KKPI dengan standar kompetensi mengoperasikan sistem operasi.

Pada tahap ini peneliti memberikan angket praktikalitas yang diisi oleh guru dan siswa yang akan menggunakan media pembelajaran interaktif. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 3 Juni 2015 yang diisi oleh 2 orang guru SMK Muhammadiyah 1 Padang dan 20 orang siswa kelas X TKJ. Berikut hasil angket praktikalitas yang diisi oleh guru bidang studi.

Guru 1 : Afnilawati, S.Ag

Jumlah skor yang didapat = 79

Jumlah skor maksimum = 80

Nilai Praktikalitas

$$\begin{aligned} &= \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100 \\ &= \frac{79}{80} \times 100 \\ &= 98,75 \end{aligned}$$

Guru 2 : Prozalina, S.T

Jumlah skor yang didapat = 63

Jumlah skor maksimum = 80

Nilai Praktikalitas

$$\begin{aligned} &= \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100 \\ &= \frac{63}{80} \times 100 \end{aligned}$$

=78,75

Jadi hasil rata-rata uji praktikalitas oleh 2 orang guru adalah

$$\frac{98,75 + 78,75}{2} = \frac{177,5}{2}$$

= 88,75% dengan kriteria “ Baik”.

Hasil angket praktikalitas siswa

Nilai Praktikalitas

$$\begin{aligned} &= \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100 \\ &= \frac{1347}{1600} \times 100 \\ &= 84,1875 \end{aligned}$$

Penelitian media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti telah dilakukan dengan beberapa tahap hingga menghasilkan suatu produk yang layak digunakan. Berdasarkan pada tahap uji coba produk yang peneliti lakukan, media pembelajaran interaktif ini mendapatkan hasil yang baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal terdapat pada hasil lembar validasi dan lembar praktikalitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti dan telah melakukan tahap validasi desain dan uji coba produk.

Pada tahap validasi yang dilakukan oleh 2 validator. dari validator 1 mendapatkan hasil 88,57 sedangkan dari validator 2 mendapatkan hasil 94,28. Rata-rata dari hasil kedua validator adalah 91,43 dengan kriteria “Sangat Baik”. Dari hasil data tersebut media pembelajaran interaktif

yang dikembangkan oleh peneliti sudah baik dan layak untuk diuji cobakan. Setelah media pembelajaran interaktif dinyatakan valid dan layak untuk digunakan, maka peneliti dapat melakukan uji coba produk di SMK Muhammadiyah 1 Padang. Pada tahap uji coba produk, peneliti memberikan lembar praktikalitas kepada 2 orang guru mata pelajaran KKPI dan 20 orang siswa kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ). Hasil angket praktikalitas yang diberikan kepada 2 orang guru, dari guru yang pertama mendapatkan hasil sebanyak 98,75% dan guru kedua mendapatkan hasil sebanyak 78,75% , jadi rata-ratanya adalah 88,75% dengan kriteria “Baik”.

Berdasarkan hasil uji coba kepada 20 orang siswa kelas X jurusan TKJ SMK Muhammadiyah 1 Padang memperoleh hasil rata-rata angket sebanyak 84,19 % dengan kriteria “Baik”. Jadi media pembelajaran interaktif yang peneliti buat menggunakan *lecture maker* dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Mendapatkan hasil yang baik, tetapi penelitian ini juga memiliki kelemahan saat melakukan uji coba produk terhadap siswa, beberapa kelemahannya antara lain:

- a. Beberapa siswa masih belum paham cara menggunakan media

pembelajaran menggunakan *lecture maker*.

- b. Masih ada beberapa siswa yang tidak bekerja sesuai dengan petunjuk yang telah dibuat dalam media pembelajaran.

Kelemahan tersebut dapat diatasi dengan siswa mengulang kembali menggunakan media pembelajaran tersebut di rumah. Pada hasil validasi peneliti juga mendapatkan kelemahan dari produk yang dikembangkan. Media utama yang dipakai peneliti dalam melakukan pengembangan ini adalah *lecture maker*. Software ini mempunyai keterbatasan dalam menampilkan animasi. Animasi yang terdapat pada software ini masih terbatas, sehingga untuk menanggulangi kelemahan tersebut penulis menggunakan aplikasi *macromedia flash* untuk membuat animasi yang sesuai dengan materi.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *lecture maker* mendapatkan hasil rata-rata dari uji validasi oleh 2 orang validator sebesar 91,42 dengan kriteria “Baik”, dari uji praktikalitas oleh 2 orang guru memperoleh hasil 88,75% dengan kriteria “Baik” dan dari uji praktikalitas oleh 20 orang siswa memperoleh hasil 84,19% dengan kriteria “Baik”.

Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

yang dikembangkan peneliti baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran pada materi mengoperasikan sistem operasi mata pelajaran keterampilan komputer dan pengelolaan informasi (KKPI) kelas X jurusan TKJ.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas bantuan dan bimbingan tersebut penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Khairudin, M.Si sebagai Pembimbing I dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta Padang.
2. Bapak Ashabul Khairi, S.T, M.Kom sebagai Pembimbing II.
3. Bapak Drs. Khairul M.Sc sebagai Pembimbing Akademik dan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta Padang.
4. Segenap keluarga besar SMK Muhammadiyah 1 Padang.
5. Rekan-rekan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, angkatan 2011 dan semua pihak yang tidak dapat dituliskan satu per satu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad,A.2013. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Neny.2013.*desain multimedia interaktif menggunakan lecture maker* (<http://nenyjos.blogspot.com/2013/01/desain-multimedia-interaktif.html>). Diakses tanggal 8 maret 2015.
- Purwanto, N. 2009. *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung:Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tarto,S.2014.pengertian lecture meker (<http://sutartotpuns.blogspot.com/p/download.html>). Diakses tanggal 15 Januari 2015.