

## **BAB II**

### **PENGGUNAAN MEDIA PADA PEMBELAJARAN MENERAPKAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA**

#### **A. Definisi Belajar dan Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2007: 1) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 37-38) berpendapat bahwa:

Belajar merupakan kegiatan orang sehari-hari. Kegiatan belajar tersebut dapat dihayati (dialami) oleh orang yang sedang belajar. Disamping itu kegiatan belajar juga dapat diamati oleh orang lain. Kegiatan belajar yang berupa perilaku kompleks tersebut telah lama menjadi objek penelitian ilmunan. Kompleksnya perilaku belajar tersebut menimbulkan berbagai teori belajar.

Menurut Sagala (2007: 11) belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Sedangkan Hamalik (2010: 27) mengemukakan bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Selanjutnya Hamalik (2010: 28) juga menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Kemudian Sanjaya (2010: 164) mengemukakan bahwa belajar itu sendiri adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman.

Bertolak dari berbagai pandangan sejumlah ahli tersebut mengenai belajar, meskipun diantara para ahli tersebut terdapat perbedaan mengenai pengertian belajar, namun baik secara eksplisit maupun implisit diantara mereka terdapat kesamaan maknanya, yaitu definisi manapun konsep belajar itu selalu

**Ganjar Mulyadi, 2015**  
***PENGGUNAAN LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MENERAPKAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA  
DI SMKN 7 BALEENDAH KABUPATEN BANDUNG***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menunjukkan kepada suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang karena pengalaman tertentu.

Sejalan dengan teori belajar yang telah dikemukakan, maka belajar sangat erat kaitannya dengan pembelajaran. Pembelajaran menurut Sanjaya (2010: 129) adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru. Sagala (2007: 61) mengemukakan bahwa pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru. Sedangkan Rusman (2009: 231) berpendapat bahwa:

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan berbagai media untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses belajar untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan, pemahaman serta pembentukan sikap siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

### **1. Pembelajaran pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika**

Dari pendapat para ahli yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam suatu proses pembelajaran diperlukan adanya suatu kondisi dimana memungkinkan terjadinya perubahan pengetahuan yang didapat melalui sebuah proses penyampaian informasi. Pembelajaran pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika merupakan sebuah proses dimana terciptanya suatu lingkungan yang mendukung terjadinya pertukaran informasi antara penyampai informasi (guru) dan penerima informasi (siswa)

Ganjar Mulyadi, 2015

*PENGUNAAN LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MENERAPKAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA DI SMKN 7 BALEENDAH KABUPATEN BANDUNG*

melalui media pembelajaran Lector Inspire agar tercipta hasil belajar yang optimal. Dengan proses pembelajaran yang baik dalam suatu kelas, maka daya tangkap siswa pun akan menjadi lebih baik sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik. Pembelajaran yang dilakukan pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Kelistrikan diantaranya mempelajari tentang komponen pasif, berupa resistor, kapasitor, dan transformator.

## **B. Tinjauan Hasil Belajar**

### **1. Definisi Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sebagaimana yang dikemukakan Sudjana (2005: 3) yang menyatakan bahwa hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Aunurrahman (2012: 48) siswa yang belajar berarti menggunakan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ada beberapa para ahli yang mempelajari ranah-ranah tersebut dengan hasil penggolongan kemampuan-kemampuan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara hirarkis. Diantara para ahli yang mendalami ranah-ranah kejiwaan tersebut adalah Bloom, Krathwohl dan Simpson (Aunurrahman, 2012: 48), yang dikenal dengan “Taksonomi Instruksional Bloom dan kawan-kawan”.

### **2. Hasil Belajar Ranah Kognitif**

Ranah kognitif merupakan objek penilaian hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami suatu isi bahan pelajaran. Ranah

**Ganjar Mulyadi, 2015**  
***PENGGUNAAN LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MENERAPKAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA DI SMKN 7 BALEENDAH KABUPATEN BANDUNG***

kognitif seringkali menjadi acuan utama guru dalam melakukan penilaian hasil belajar. Karena penilaian ranah kognitif dirasa lebih mudah dilakukan daripada penilaian ranah afektif dan psikomotor. Namun pada hakikatnya, penilaian hasil belajar siswa harus mencakup ketiga ranah tersebut. Menurut Bloom dan kawan-kawan (Anderson, L.W. & Krathwohl, D.R : 2001), ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku, yaitu:

- a. Mengingat ( $C_1$ ), mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan di dalam ingatan. Pengetahuan tersebut dapat berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Memahami ( $C_2$ ), mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
- c. Mengaplikasikan ( $C_3$ ), mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Perilaku ini misalnya tampak dalam kemampuan menggunakan prinsip.
- d. Menganalisis ( $C_4$ ), mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- e. Evaluasi ( $C_5$ ), mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Sebagai contoh kemampuan menilai hasil karangan.
- f. Membuat ( $C_6$ ), mencakup kemampuan untuk merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

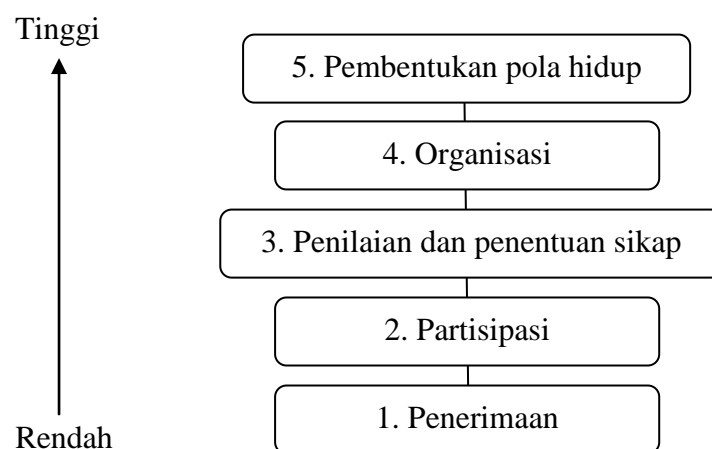
### 3. Hasil Belajar Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan objek penilaian hasil belajar yang berkenaan dengan sikap. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang akan dapat diramalkan perubahannya jika telah memiliki penguasaan kognitif yang tinggi. Penilaian ranah afektif seringkali kurang mendapatkan perhatian dari

Ganjar Mulyadi, 2015  
*PENGUNAAN LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MENERAPKAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA DI SMKN 7 BALEENDAH KABUPATEN BANDUNG*

guru. Padahal sikap dan tingkah laku siswa selama pembelajaran dapat menjadi tolak ukur keberhasilan dalam upaya melakukan pendidikan. Menurut Krathwohl & Bloom, dkk (Aunurrahman, 2012: 50-51), ranah afektif terdiri dari lima jenis perilaku, yaitu:

- a. Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut
- b. Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- c. Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
- d. Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
- e. Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuk menjadi pola nilai kehidupan pribadi.



Gambar 2.1 Hirarkis Jenis Perilaku dan Kemampuan Internal Menurut Taxonomi Krathwohl & Bloom, dkk. (Aunurrahman, 2012: 51)

#### 4. Hasil Belajar Ranah Psikomotor

Ganjar Mulyadi, 2015  
*PENGGUNAAN LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MENERAPKAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA DI SMKN 7 BALEENDAH KABUPATEN BANDUNG*

Hasil belajar ranah psikomotor merupakan hasil belajar yang berkaitan dengan keterampilan siswa. Menurut Simpson (Aunurrahman, 2012: 52-53), ranah psikomotor terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan motorik, yaitu:

- a. Persepsi, yang mencakup kemampuan memilah-milahkan (mendeskripsikan) sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut.
- b. Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini mencakup aktivitas jasmani dan rohani (mental).
- c. Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan.
- d. Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh.
- e. Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap secara lancer, efisien dan tepat.
- f. Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku.
- g. Kreativitas, mencakup kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri.



Rendah

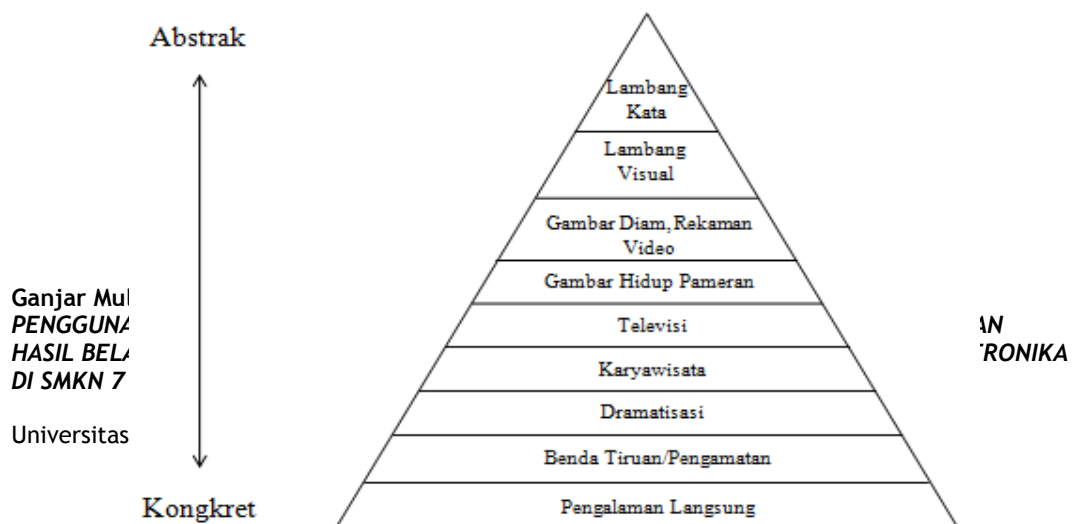
Gambar 2.2 Hirarkis Jenis Perilaku dan Kemampuan Psikomotorik  
Taxonomi Simpson (Aunurrahman, 2012: 53)

### C. Media Pembelajaran

#### 1. Definisi Media Pembelajaran

Dalam sebuah pembelajaran diperlukan suatu media sebagai alat bantu untuk menyampaikan bahan ajar, media tersebut disebut dengan media pembelajaran. Arsyad (2012: 3) mengemukakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar. Sedangkan Hamalik (2010: 12) menyatakan bahwa media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah.

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapat pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*).



Gambar 2.3 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Wagner, 1970: 96)

Berdasarkan gambar di atas semakin ke atas dipuncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan ini tidak selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kelompok siswa yang dihadapi dengan pertimbangan situasi belajarnya.

Dari berbagai teori di atas, pengalaman langsung akan memberikan dampak pemahaman yang lebih dari seorang siswa karena diperoleh melibatkan indera penglihatan, perasaan, pendengaran, penciuman, dan peraba. Metode pengalaman langsung sangat cocok apabila diterapkan kepada siswa misalnya dalam kegiatan praktikum. Dengan adanya media yang nyata maka siswa dapat langsung memberikan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

## 2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Agar penggunaan media pembelajaran dapat terlaksana dengan tepat sasaran dan efektif, maka media pembelajaran dikelompokkan menjadi beberapa bagian. Arsyad (2007: 29) menerangkan bahwa:

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Dari pendapat di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

Ganjar Mulyadi, 2015  
**PENGGUNAAN LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MENERAPKAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA DI SMKN 7 BALEENDAH KABUPATEN BANDUNG**



- a. Media hasil teknologi cetak, kata lain dari media ini adalah media visual. Media ini merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan.
- b. Media audio-visual, media ini merupakan gabungan dari media audio dan visual. Media audio merupakan media yang memanfaatkan indera pendengaran saja dalam penyampaian informasi. Namun penggunaannya dirasa kurang efektif jika hanya menggunakan indera pendengaran saja. Oleh karena itu, media audio akan lebih efektif dalam penggunaannya jika digabungkan dengan media visual. Contoh dari media audio-visual diantaranya: video, film, televisi, dan sebagainya.
- c. Media berbasis komputer, merupakan media pembelajaran yang menuntut siswa untuk berinteraksi selain melihat dan mendengarkan. Penggunaan media berbasis komputer pada saat ini dirasa perlu, karena dengan komputer media yang akan digunakan oleh guru bisa dibuat semenarik mungkin sehingga dapat menarik perhatian siswa. Selain itu, banyaknya aplikasi pembelajaran dapat membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas.
- d. Media hasil gabungan cetak dan komputer, merupakan media kombinasi antara media visual dan komputer. Penggunaan media ini akan lebih menarik lagi, karena selain dengan media visual, siswa juga dapat menerima informasi melalui media komputer.

Pengklasifikasian media pembelajaran dilakukan agar media pembelajaran yang dipilih dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dari pengklasifikasian di atas dapat dilihat bahwa media pembelajaran dibagi menjadi empat bagian, yaitu media visual, audio-visual, komputer serta gabungan visual dan komputer. Selain pengklasifikasian di atas, masih banyak klasifikasi media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli.

**Ganjar Mulyadi, 2015**

***PENGGUNAAN LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MENERAPKAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA DI SMKN 7 BALEENDAH KABUPATEN BANDUNG***

Namun pada dasarnya pengklasifikasian media pembelajaran oleh para ahli memiliki kesamaan, yaitu media audio, visual, audio-visual, dan berbasis komputer.

Seiring dengan kemajuan teknologi, maka media pembelajaran yang harusnya dikembangkan pada saat ini yaitu dengan menggunakan media berbasis komputer. Penggunaan media berbasis komputer dirasa perlu karena selain bersifat interaktif, dengan komputer juga siswa menjadi lebih termotivasi dalam pembelajaran. Karena dengan komputer, media pembelajaran bisa dibuat menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa.

### **3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Efektivitas proses belajar mengajar (pembelajaran) sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, di mana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan. Oleh karena itu harus ada kesesuaian di antara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan yang konkret dan tepat serta mudah dipahami (Sanjaya, 2010: 169).

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Sanjaya (2010: 169-171), media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan untuk: (1) menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu (2) memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu (3) menambah gairah

**Ganjar Mulyadi, 2015**

***PENGUNAAN LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MENERAPKAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA DI SMKN 7 BALEENDAH KABUPATEN BANDUNG***

dan motivasi belajar siswa. Sedangkan Arsyad (2007: 26) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Berdasarkan atas beberapa fungsi media pembelajaran yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera dan pemahaman isi pelajaran. Secara nalar dapat dikemukakan bahwa dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa. Siswa yang belajar lewat mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya ingatan bertahan, dibandingkan dengan siswa yang belajar lewat melihat atau sekaligus mendengarkan dan melihat. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa siswa ke dalam suasana rasa senang dan gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental. Tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat mereka belajar dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup, yang nantinya bermuara kepada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi ajar.

**Ganjar Mulyadi, 2015**

***PENGUNAAN LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MENERAPKAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA DI SMKN 7 BALEENDAH KABUPATEN BANDUNG***

#### 4. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Agar media pembelajaran dapat mencapai tujuan dari penggunaannya, maka diperlukan adanya beberapa prinsip atau aturan dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Menurut Arsyad (2007: 81) media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Sedangkan Sanjaya (2010: 173) berpendapat bahwa prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan agar media pembelajaran benar-benar membelajarkan siswa menurut Sanjaya (2010: 173-174) diantaranya:

- a. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran
- b. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa.
- d. Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi.
- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Dari penjelasan di atas jelas bahwa sebelum guru menggunakan media pembelajaran, terlebih dahulu guru harus mempelajari prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran. Dengan terpenuhinya prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran tersebut, maka penggunaan media pembelajaran akan lebih tepat sasaran sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

Ganjar Mulyadi, 2015

*PENGUNAAN LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MENERAPKAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA DI SMKN 7 BALEENDAH KABUPATEN BANDUNG*

## **D. Media Pembelajaran *Lectora Inspire* pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar elektronika**

### **1. Ruang Lingkup Materi Pembelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika**

Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika adalah salah satu standar kompetensi yang ada di Teknik Audio Video (TAV) SMK Negeri 7 Baleendah. Salah satunya adalah mata pelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika (MDDE). Dalam standar kompetensi MDDE terdapat beberapa kompetensi dasar yang akan diberikan kepada siswa, yaitu:

#### **a. Mengidentifikasi komponen resistor**

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu mengidentifikasi bahan semikonduktor yang dipakai untuk pembuatan resistor, menjelaskan kegunaan resistor dalam bidang elektronika, mengidentifikasi jenis dan konstruksi resistor, menjelaskan kode warna dan kode-kode lain pada resistor, melakukan pembacaan kode warna resistor empat gelang dan lima gelang, mengidentifikasi dan melakukan pembacaan rangkaian resistor seri, paralel, dan seri-paralel.

#### **b. Mengidentifikasi komponen kapasitor**

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu menjelaskan kegunaan kapasitor dalam bidang elektronika, mengidentifikasi jenis dan konstruksi kapasitor, melakukan pembacaan nilai kapasitor dan muatan listrik berdasarkan kode atau nilai yang tertera pada kapasitor, dan melakukan pembacaan rangkaian kapasitor seri, paralel, dan seri-paralel.

#### **c. Mengidentifikasi komponen transformator**

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu menjelaskan jenis-jenis dan fungsi transformator dalam bidang elektronika, melakukan perhitungan

Ganjar Mulyadi, 2015

**PENGUNAAN LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MENERAPKAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA DI SMKN 7 BALEENDAH KABUPATEN BANDUNG**

arus, tegangan, dan daya pada transformator jenis *Center Tap* (CT), *step up* dan *step down*.

## 2. Media Pembelajaran *Lectora Inspire*

*Lectora Inspire* adalah sebuah aplikasi pengembangan media berbasis komputer. Aplikasi ini memungkinkan penggabungan unsur teks, gambar, suara, dan video menjadi sebuah multimedia pembelajaran yang interaktif (Mas'ud, 2013: 1). Media pembelajaran *Lectora Inspire* mempunyai beberapa keunggulan dibanding aplikasi media pembelajaran lainnya, yaitu:

- a. *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk membuat *slide* presentasi, media pembelajaran, dan presentasi produk.
- b. Fitur-fitur yang disediakan *Lectora Inspire* sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran.
- c. Konten yang dikembangkan dengan aplikasi *lectora inspire* dapat dipublikasikan ke berbagai *output* seperti HTML5, single file *executable* (.exe), CD-ROM, maupun standar *e-learning* seperti SCROM dan AICC.

Untuk membuat media pembelajaran, *Lectora Inspire* menyediakan empat fitur yang bisa digunakan. Fitur-fitur tersebut yaitu:

### a. *Lectora Inspire*

*Lectora inspire* adalah aplikasi yang memungkinkan penggabungan unsur teks, gambar, suara, dan video menjadi sebuah multimedia pembelajaran yang interaktif.

### b. *Flypaper*

*Flypaper* digunakan untuk menggabungkan gambar, video, *flash*, animasi transisi, dan lain-lain. Aplikasi ini dapat menghasilkan file dalam bentuk swf sehingga dapat dengan mudah diintegrasikan dengan *Lectora Inspire* dengan mudah.

### c. *Camtasia*

Ganjar Mulyadi, 2015

**PENGUNAAN LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MENERAPKAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA DI SMKN 7 BALEENDAH KABUPATEN BANDUNG**

*Camtasia* digunakan untuk merekam langkah-langkah yang kita lakukan di layar monitor. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk mengedit video dan dapat dipublikasikan menjadi standar format-format video.

d. *Snagit*

*Snagit* adalah sebuah aplikasi yang berguna untuk membuat *screenshot* dari pekerjaan kita atau bahkan membuat video tutorial. Selain itu *snagit* juga dilengkapi dengan *image editor* sendiri yang dapat mempermudah melakukan hasil *editing* pada *screenshot* kita

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2006: 71). Lebih lanjut lagi, Sugiyono (2011: 100) menerangkan bahwa hipotesis penelitian terdiri dari tiga bentuk, yaitu hipotesis deskriptif (berkenaan dengan variabel mandiri), komparatif (perbandingan), dan asosiatif (hubungan).

Hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah hipotesis komparatif yaitu dugaan tentang nilai variabel yang sama, tetapi populasi atau sampelnya yang berbeda (Sugiyono, 2011: 68).

1. Hipotesis ranah kognitif

**H<sub>0</sub>:** *Gain* rata-rata kelas eksperimen lebih kecil atau sama dengan kelas kontrol

**H<sub>1</sub>:** *Gain* rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol

2. Hipotesis ranah afektif

**H<sub>0</sub>:** Rata-rata nilai afektif kelas eksperimen lebih kecil atau sama dengan kelas kontrol

**H<sub>1</sub>:** Rata-rata nilai afektif kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol

3. Hipotesis ranah psikomotor

Ganjar Mulyadi, 2015

**PENGGUNAAN LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MENERAPKAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA DI SMKN 7 BALEENDAH KABUPATEN BANDUNG**

- H<sub>0</sub>:** Rata-rata nilai psikomotor kelas eksperimen lebih kecil atau sama dengan kelas kontrol
- H<sub>1</sub>:** Rata-rata nilai psikomotor kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol