

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL DRILLS
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN KETERAMPILAN KOMPUTER DAN
PENGELOLAAN INFORMASI (KKPI)
DI SMK MEDINA**

(Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Komputer Jaringan)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Dari
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Oleh :
Putri R. Lestari
1002017

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2014**

PUTRI R. LESTARI

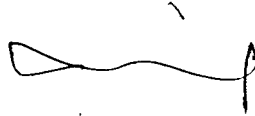
1002017

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL
DRILL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN KETERAMPILAN KOMPUTER DAN
PENGELOLAAN INFORMASI (KKPI) DI SMK MEDINA**

(Study Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan)

Disetujui dan disahkan oleh:

PEMBIMBING I



Dr. H. Rudi Susilana, M.Si

NIP. 196610191991021001

PEMBIMBING II



Dr. Dedi Darmawan, M.Si

NIP. 19711228 1998021 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Dr. Toto Ruhimat, M.Pd.

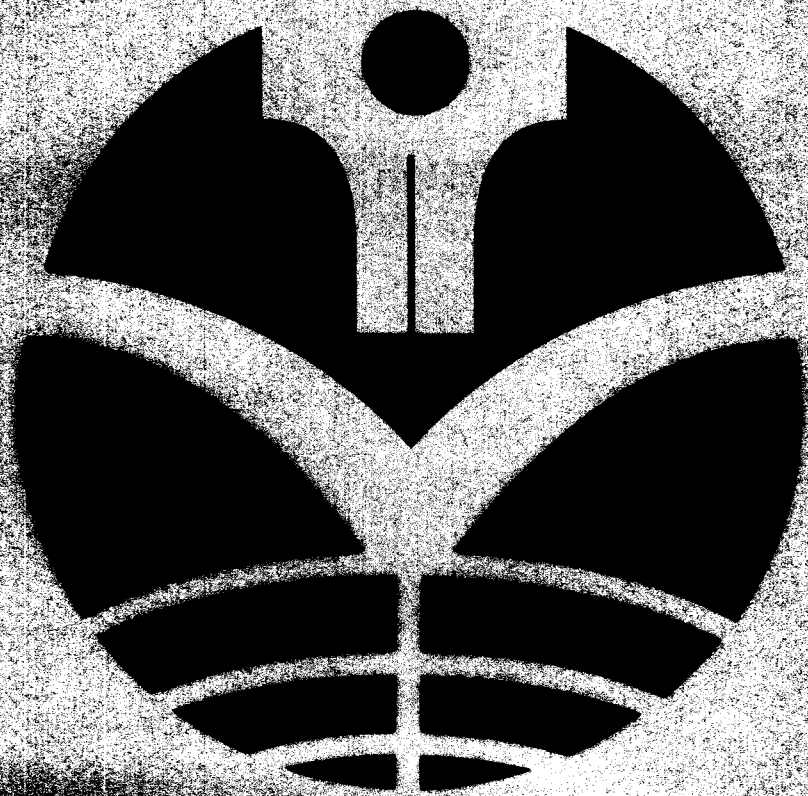
NIP. 19591121 1985031 001

Ketua Prodi

Teknologi Pendidikan

Dr. Rusman, M.Pd.

NIP. 19720505 1998021 001



PERNYATAAN

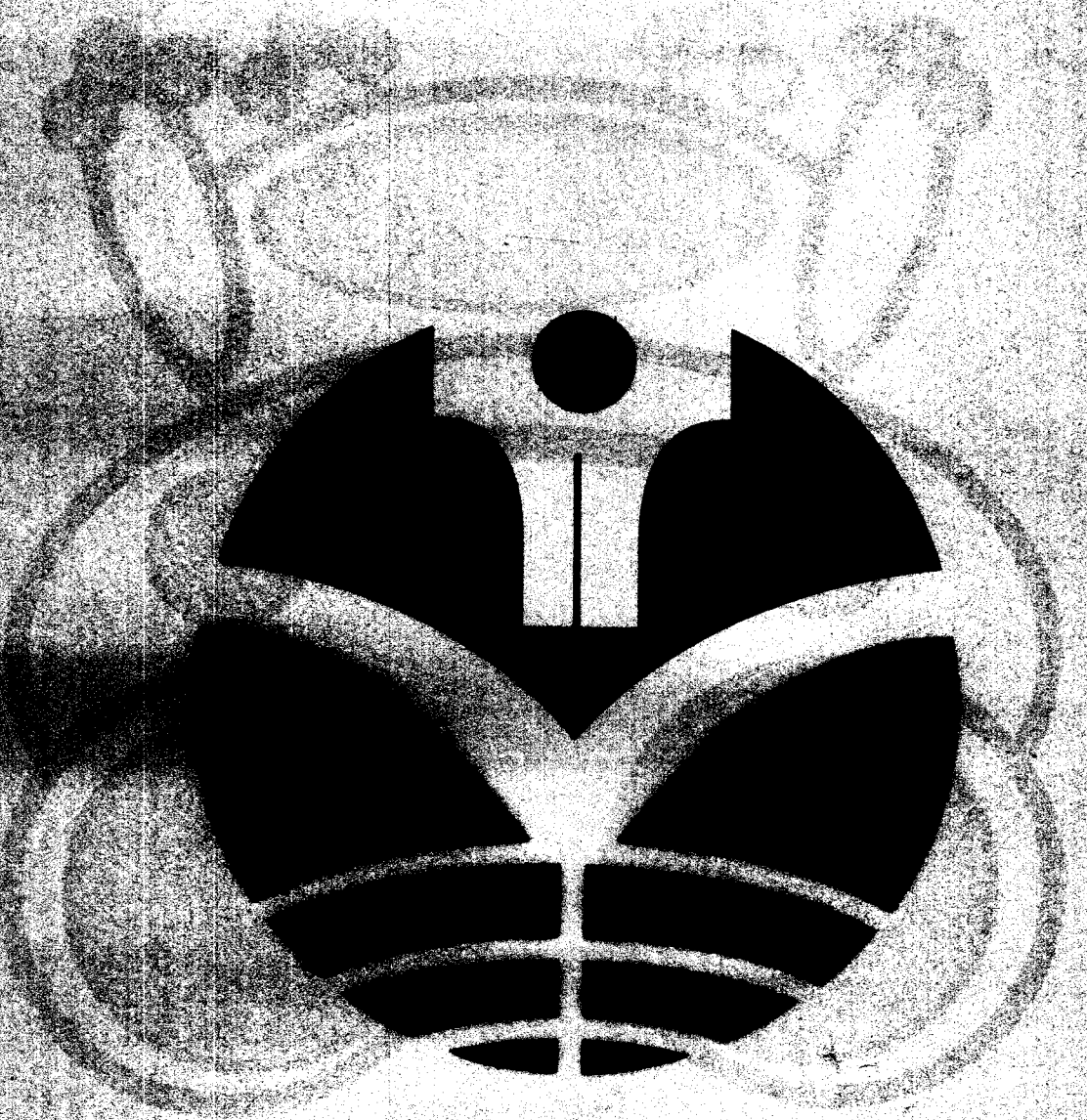
Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **Efektivitas Penerapan Multimedia Interaktif Model *Drill* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Di SMK Medina (Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI SMK Jurusan Teknik Komputer Jaringan)** ini sepenuhnya karya saya sendiri. Tidak ada bagian didalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya sendiri.

Bandung, Juni 2014

Yang membuat pernyataan,



Putri R. Lestari



Kata Pengantar

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya akhirnya skripsi ini telah terselaikan. Shalawat serta salam semoga selalu terlimpah curahkan unttuk baginda Nabi Muhammad SAW.

Skripsi yang berjudul Efektifitas Penerapan Multimedia Interaktif Model *Drills* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) di SMK Medina (Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI jurusan Teknik Komputer Jaringan) disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

Skripsi ini berawal dari permasalahan yang ditemukan penulis yaitu terkait dengan media pembelajaran yang ada disekolah SMK Medina yang kurang menarik perhatian siswa sehingga mempengaruhi pada hasil belajar siswa. Permasalahan ini menimbulkan dorongan kepada penulis untuk melakukan penelitian di tempat tersebut.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari ukuran kesempurnaan sebagai suatu karya ilmiah yang benar. Oleh karena itu, penulis menerima kritikan dan saran yang membangun agar skripsi ini dapat lebih baik lagi.

Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pembaca pada umumnya dan pada penulis pada khususnya.

Bandung, Juni 2014



Putri R. Lestari

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih dan rasa syukur yang tak terhingga penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan anugrah akal dan kemampuan yang sangat luar biasa kepada penulis. Keberhasilan penyelesaian skripsi ini penulis sadari tidak hanya berasal dari penulis sendiri, melainkan dari dukungan, bantuan serta do'a dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis sampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, semoga Allah SWT memberikan ridho dan lindungan-Nya, Kepada :

1. Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada Malaikat nyata yaitu Mami Tercinta Mumu Siti Komariah dan Papi tercinta Akp, Carim Edi Sonjaya S.H yang senantiasa mendidik, membimbing, memberi motivasi serta melimpahkan do'a yang tiada henti-hentinya kepada penulis
2. Bapak Dr. Toto Ruhimat, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
3. Bapak Dr. Rusman, M.Pd, selaku Ketua Progam Studi Teknologi Pendidikan dan selaku pembimbing akademik selama penulis menempuh studi di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Bapak Dr. H. Rudi Susilana, M.Si, selaku pembimbing skripsi I yang senantiasa memberikan kesabaran, ketelatenan serta membimbing kepada penulis selama penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.
5. Bapak Dr. Deni Darmawan, M.Si, selaku pembimbing skripsi II yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.
6. Ibu Susi dan Ibu Rika, selaku staff Tata Usaha Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, terimakasih atas bantuannya.
7. Segenap Bapak/Ibu Dosen dan Staff Administrasi Jurusan Kurikulum dan

penulis selama mengikuti proses pembelajaran di Kurikulum dan

Teknologi Pendidikan. Semoga Allah SWT membalas pahala atas ilmu yang telah diberikan.

8. Terimakasih kepada pihak sekolah SMK Medina , telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.
9. Sahabat-sahabatku tersayang “Buddies” , Silvia Rahayu Agustin (VIA), Novi Dewi Purwanti (TUMSE), Nurlaila Agustiani (TYAN) , terimakasih atas persahabatan yang telah kalian berikan selama 4 tahun ini , terima kasih atas dukungan dan motivasi untuk penulis. Terima kasih banyak “*You are my best friends*”.
10. Faqih Wildan Arifin, terima kasih atas do’a, motivasi serta bantuan yang telah diberikan kepada penulis.
11. Teman-teman ICT 2010 , terimakasih atas pertemanan selama masa kuliah, banyak ilmu yang saya dapat dari kalian.
12. Teman-teman PPL 43, Dwi, Arini, Pia, Nella .terimakasih atas dukungan dan do’a yang kalian berikan.
13. Sibad, Delia, Nira dan teman teman lain yang selalu bareng-bareng untuk bimbingan, semangat ya kalian.
14. Teman-teman Tekpend angkatan 2010 dan kakak-kakak serta adik-adik angkatan atas bantuan dan do’a yang telah diberikan.

Rekan-rekan dan seluruh pihak lainnya yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih atas dukungannya.

Bandung, Juni 2014



Putri R. Lestari





ABSTRAK

Putri R. Lestari, Efektivitas Menerapkan Multimedia Interaktif Model *Drill* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK MEDINA (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Komputer Jaringan)
Skripsi, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, 2014.

Masalah umum penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas penerapan multimedia interaktif Model *Drill* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran KKPI di SMK Medina Bandung”.

Permasalahan secara khusus dalam penelitian ini pertama; Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek mengingat antara siswa yang menggunakan multimedia interaktif Model *Drill* dengan siswa yang tidak menggunakan multimedia interaktif Model *Drill* pada Mata Pelajaran KKPI di SMK Medina Bandung?. Kedua; Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek memahami antara siswa yang menggunakan multimedia interaktif Model *Drill* dengan siswa yang tidak menggunakan multimedia interaktif Model *Drill* pada Mata Pelajaran KKPI di SMK Medina Bandung? Ketiga; Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek menerapkan antara siswa yang menggunakan multimedia interaktif Model *Drill* dengan siswa yang tidak menggunakan multimedia interaktif Model *Drill* pada Mata Pelajaran KKPI di SMK Medina Bandung?

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes tertulis dengan berbentuk pilihan ganda sebanyak 40 butir soal dengan 5 buah pilihan jawaban. Pengujian hipotesis dengan *t-independent*.

Berdasarkan hasil analisis data ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar ranah kognitif aspek mengingat, aspek memahami, dan aspek menerapkan yang signifikan setelah adanya perlakuan dibandingkan dengan sebelum adanya perlakuan. Dengan menggunakan multimedia interaktif Model *Drill* pada Siswa Kelas XI SMK Medina.

Rekomendasi, diharapkan dapat memberikan pengalaman proses pembelajaran yang baru sehingga dapat memberikan daya tarik dan motivasi lebih pada diri siswa dalam proses belajar yang terus menerus.

Kata Kunci, Multimedia interaktif, Model *Drill*, Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi, hasil belajar siswa.



DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
F. Struktur Organisasi	8
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, HIPOTESIS PENELITIAN	10
A. Belajar dan Pembelajaran	10
1. Belajar	10
2. Pembelajaran	11
B. Media Pembelajaran	12
1. Karakteristik Media Pembelajaran.....	14
2. Kedudukan Media Pembelajaran	16
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	17
C. Multimedia Interaktif	20

1. Pengertian Multimedia	20
2. Integrasi Multimedia kedalam Standar Proses.....	22
3. Pengertian Multimedia Interaktif	23
4. Karakteristik Multimedia Interaktif	24
5. Kelebihan Multimedia Interaktif	24
6. Multimedia Interaktif Model <i>Drill</i>	25
D. Teori-teori pendukung Model <i>Drill</i> yang Berkaitan dengan Hasil Belajar	28
1. Teori Behavioristik	28
2. Teori Kognitif	28
E. Hasil Belajar	29
1. Pengertian Hasil Belajar	29
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	30
3. Hasil Belajar Ranah Kognitif	32
F. Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)	36
G. Kerangka Berpikir	37
H. Hipotesis Penelitian	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Metode dan Desain	40
1. Metode Penelitian	40
2. Desain Penelitian	41
B. Populasi dan Saampel	42
1. Populasi	42
2. Sampel	43
C. Variabel Yang Diteliti dan Definisi Operasional	43
1. Variabel Penelitian	43
2. Definisi Operasional	44
D. Rencana Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	45
E. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	46

1. Uji Validitas	46
2. Uji Reliabilitas	47
3. Daya Pembeda	48
4. Tingkat Kesukaran	48
F. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian	49
1. Validitas Instrumen	49
2. Reliabilitas Instrumen	52
3. Tingkat Kesukaran Soal	52
4. Daya Pembeda	53
G. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	54
1. Teknik Analisis Data	54
2. Pengujian Hipotesis	55
H. Prosedur Penelitian	56
1. Tahap Persiapan	56
2. Pelaksanaan Penelitian	57
3. Pembuatan Laporan Penelitian.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Deskripsi Hasil Penelitian	58
1. Hasil Penelitian Berdasarkan Skor <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> dan <i>Gain</i> Hasil Belajar	58
2. Hasil Penelitian Berdasarkan Permasalahan	62
3. Pengujian Hipotesis	66
a. Uji Normalitas	66
b. Uji Homogenitas	68
c. Uji Hipotesis	71
B. Pembahasan Hasil Penelitian	77
1. Perbedaan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek ingatan pada siswa setelah diterapkannya multimedia interaktif Model <i>Drill</i> pada Mata Pelajaran KKPI di SMK Medina Bandung.	78

2. Perbedaan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pemahaman pada siswa setelah diterapkannya multimedia interaktif Model <i>Drill</i> pada Mata Pelajaran KKPI di SMK Medina Bandung?	80
3. Perbedaan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pemahaman pada siswa setelah diterapkannya multimedia interaktif Model <i>Drill</i> pada Mata Pelajaran KKPI di SMK Medina Bandung?	82
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	84
A. Simpulan	84
1. Simpulan Umum	84
2. Simpulan Khusus	84
B. Rekomendasi	85
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pola Desain Penelitian	42
Tabel 3.2	Variabel Independen (X) dan Variabel Dependen (Y)	44
Tabel 3.3	Validitas Alat Ukur	49
Tabel 3.4	Validitas Butir Soal	50
Tabel 3.5	Reliabilitas Instrumen	52
Tabel 3.6	Presentase Tingkat Kesukaran Instrumen	52
Tabel 3.7	Pengelompokan Instrumen Hasil Belajar Ranah Kognitif	54
Tabel 4.1	Rata-rata Skor Pretest dan Postes Keseluruhan	61
Tabel 4.2	Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Ranah Kognitif aspek Mengingat ...	62
Tabel 4.3	Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Ranah Kognitif aspek Memahami .	64
Tabel 4.4	Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Ranah Kognitif aspek Menerapkan	65
Tabel 4.5	Uji Normalitas Data Kelompok Eksperimen	66
Tabel 4.6	Uji Normalitas Data Kelompok Kontrol	67
Tabel 4.7	Independent Samples Test	68
Tabel 4.8	Independent Samples Tes c1	69
Tabel 4.9	Independent Samples Tes c2	70
Tabel 4.10	Independent Samples Tes c3 ...	70
Tabel 4.11	Uji Hipotesis Umum	72
Tabel 4.12	Uji Hipotesis Ranah Kognitif Aspek Mengingat	73
Tabel 4.13	Uji Hipotesis Ranah Kognitif Aspek Memahami	75
Tabel 4.14	Uji Hipotesis Ranah Kognitif Aspek Menerapkan	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kedudukan media dalam pembelajaran	16
Gambar 2.2	Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	19
Gambar 2.3	Interaktivitas Sebagai Pusat Aplikasi Media	24
Gambar 2.4	Kerangka Berpikir.....	37
Gambar 4.1	Kurva Uji Hipotesis Umum (C1, C2, C3)	72
Gambar 4.2	Kurva Uji Hipotesis Aspek Mengingat.....	74
Gambar 4.3	Kurva Uji Hipotesis Aspek Memahami	75
Gambar 4.4	Kurva Uji Hipotesis Aspek Menerapkan.....	77



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Rata-rata Skor Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	59
Grafik 4.2	Rata-rata Skor Hasil <i>Postest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	60
Grafik 4.3	Rata-rata Skor Hasil <i>Pretest</i> , <i>Postest</i> dan Gain.....	61
Grafik 4.4	Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Ranah Kognitif aspek Ingatan.....	63
Grafik 4.5	Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Ranah Kognitif aspek Pemahaman.....	64
Grafik 4.6	Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Ranah Kognitif aspek Penerapan.....	65



DAFTAR PUSTAKA

- Akdon. (2017). *Modul Aplikasi Statistika Dalam Pendidikan*. Bandung: UPI
- Ali, G. (2013). *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Parama Publishing.
- Arifin, Z. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Miarso, Y.(2004). *Menyamai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabrta.
- Munthe, B.(2009). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Mandiri
- Norfan. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Metode Drill Bagi Anak Tunagrahita Ringan*. Dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus Vol 1 No 1(2013)*. Padang. [Online]. Tersedia. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu> . [9 Maret 2014]
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A.S. Dkk. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raya Grafindo Persada.
- Santoso, Singgih.(2003). *Spss Statistika Parametrik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta

- Sucipto. (2013). *Penggunaan Media Pembelajaran Pengenalan Internet Kelas IX pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Margoyoso Pati Bebas Multimedia Interaktif. Volume 2 No 3 Tahun 2013*. Tersedia [Online] [http: ijns.apmmi.org](http://ijns.apmmi.org). [10 Juni 2014]
- Sudira, Suharda dkk. (2013). *Pengaruh Metode Pembelajaran Drill Terhadap Prestasi Belajar Seni Tari Ditinjau Dari Kreativitas Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Sukawati. Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Volume 4 Tahun 2013*. Singaraja. [Online]
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Soeparno, (1987). *Media Pengajaran Bahasa*. Jojakarta: PT. Intan Pariwara.
- Susilana, Rudi. Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian)*. Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UPI.
- Tim Upi. (2010). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah(laporan buku, Makalah, Skripsi, Tesis, Disertasi)*. Bandung: UPI
- Widodo, A. (2006). *Taksonomi Bloom dan Pengembangan Butir Soal*. Buletin Puspendik.3,(2), 5-14
- Winkel, W.S.(1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Grasindo Gramedia Wididasarana Indonesia