



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LECTORA INSPIRE PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR DI SMK

Kurniati Kasmar¹, Abdul Muis Mappalotteng²

Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Program PascasarjanaUniversitas Negeri Makassar ¹ kasmarnia.kk@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (i) Untuk mengetahui besar motivasi belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran interaktif Lectora Inspire pada mata pelajaran Jaringan Dasar di SMK, (ii) Untuk mengetahui besar hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif Lectora Inspire pada mata pelajaran Jaringan Dasar di SMK, (iii) Untuk mengetahui keefektifan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif Lectora Inspire dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Jaringan Dasar di SMK. Penelitian ini merupakan penelitian True Eksperimen dengan desain Solomon empat kelompok (the Solomon four group design) dengan jumlah sampel penelitian 68 peserta didik. Data diperoleh dengan melalui dokumentasi, tes, angket, dan observasi. Uji prasyaratan menggunakan uji normalitas data dan uji homogenitas. Uji hipotesis menggunakan uji ANOVA (Analysis of variance). Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) motivasi belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif Lectora Inspire pada mata pelajaran Jaringan Dasar adalah sebesar 70,89%, (2) hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif Lectora Inspire pada mata pelajaran Jaringan Dasar adalah sebesar 79,41%, (3) serta respon peserta didik terhadap penggunaan multimedia pembelajaran Lectora Inspire berada pada kategori sangat baik. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikan motivasi dan hasil belajar peserta didik masing-masing 0,00<0,05. Berarti dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif Lectora Inspire efektif pada mata pelajaran Jaringan Dasar.

Kata kunci: Efektivitas, hasil belajar, Lectora Inspire, motivasi belajar.

PENDAHULUAN

Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk menghasilkan tenaga kerja tingkat menengah (Departemen Pendidikan Nasional 2008). SMK bertujuan untuk mengembangkan kemampuan membentuk watak peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Maka dari itu adalah SMK jenjang pendidikan menengah dengan kekhususan keahlian yang dimiliki, serta kemandirian guna mempersiapkan lulusannya untuk siap bekerja dan mampu bersaing dengan dunia luar. SMK di Indonesia sudah tersebar di seluruh pelosok negeri, hingga ke daerah-daerah, sehingga anak sudah bebas memilih sekolah sesuai dengan keinginan. Seperti yang diketahui bahwa SMK sudah mampu mempersiapkan kebutuhan peserta didik dalam pilihan-pilihan memberikan kejuruan yang inovatif dengan mengelolah berbagai bidang keahlian kejuruan.

Salah satu sekolah yang mampu memberikan pilihan-pilihan kejuruan tersebut ialah sekolah menengah kejuruan

FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR



yang ada di kabupaten Bantaeng. Terdapat beberapa SMK Negeri yang ada di Kabupaten Bantaeng, diantaranya yaitu SMK Negeri 1 Bantaeng dan SMK Negeri 5 Bantaeng. Program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan adalah satu yang mampu mendukung penguasaan teknologi dalam bidang komputer, hal tersebut terjawab dengan berbagai mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik.

Pendidik memegang peran penting dalam mencerdaskan peserta didik guna mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena perlu diperhatikan unsur pembelajaran yang paling mendasar, salah satunya yaitu adalah media pembelajaran. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai salah satu bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik.

Media pembelajaran merupakan proses komunikasi dalam kegiatan belajar diharapkan mengajar dapat yang membantu peserta didik dalam pembelajaran yang lebih interaktif, menarik dan mudah dipahami, serta membangkitkan keingintahuan dan minat bagi peserta didik. Disamping itu, hadirnya media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar amat sangat diperlukan, karena kedudukan media ini bukan hanya sekedar alat bantu mengajar tetapi bagian dalam merupakan utama pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan media informasi kegitan belajar mengajar sehingga mampu memberikan efektivitas dan interaktifitas dalam pembelajaran (Endrojoko 2013: 75). Media pembelajaran berguna untuk menimbulkan motivasi belaiar. memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan secara seperti senyatanya, memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya (Wandah 2017: 6). Secara umum media

pembelajaran yang dikemukakan oleh Rudi dan Cepi (2009: 10) memiliki manfaat sebagai berikut: (1) Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang disarankan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara lansung kepada peserta didik dapat disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. (2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sulit didapat lingkungan belajar. (3) Menempilkan objek yang terlalu besar atau kecil. (4) Menampilkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Salah satu alternatif dalam media pembelajaran adalah dengan menggunakan multimedia pembelajaran Lectora Inspire. Multimedia berbasis Lectora Inspire ini tidak sama dengan model pembelajaran multimedia powerpoint biasa. Lectota inspire merupakan authoring tool yang dapat memudahkan pendidik dalam pembuatan pembelajaran multimedia berbasis komputer (Alfensi 2014: 70). Lectora sangat cocok digunakan dalam dapat Learning dan membuat interaktif tanpa harus menguasai bahasa pemrograman. Penggunaan multimedia Lectora Inspire dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, sehingga akan tercipta aktivitas belajar mengajar yang efisien, efektif dan menyenangkan. Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis Lectora Inspire ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar lebih fokus dan mudah dimengerti. Pembelajaran multimedia ini dapat digunakan sebagai pengganti buku yang mudah dibawa kemana saja untuk belajar. Media pembelajaran dengan aplikasi lectora inspire merupakan media pembelajaran dibuat menggunakan program yang lectora inspire. Media pembelajaran tersebut termasuk dalam multimedia interaktif, artinya media pembelajaran yang menggunakan banyak media (teks, audio, image, video) dalam suatu

FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR



tayangan informasi. Pembelajaran menggunakan pembelajaran media dengan aplikasi lectora inspire merupakan proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang telah disusun dan direncanakan secara matang menggunakan software lectora inspire untuk mencapai tujuan pembelajaran (Erlin 2013)

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan pada dua SMK Negeri yang ada di Kabupaten Bantaeng tanggal Januari 2017 terdapat berbagai permasalahan, salah satunya bilamana dilihat dari ketercapaian pembelajaran masih menunjukkan hasil yang kurang maksimal. Hal ini dikuatkan dengan adanya data pada tahun ajaran 2016/2017 semester ganjil, mata pelajaran yang persentase nilainya paling rendah adalah mata pelajaran Jaringan Dasar. Pada SMK Negeri 1 Bantaeng dari 151 orang peserta didik kelas X TKJ terdapat 65% peserta didik yang tidak lulus pada mata pelajaran Jaringan Dasar. Sedangkan pada SMK Negeri 5 Bantaeng dari 34 orang peserta didik kelas X TKJ terdapat 60% peserta didik yang tidak lulus atau dinyatakan remedial pada mata pelajaran Jaringan Dasar. Sebagai sekolah kejuruan mengembangkan yang multimedia pembelajaran dengan teknologi informasi dan berada pada rentang hasil belajar yang kurang menjadi alasan bagi peneliti untuk mewujudkan pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Penggunaan multimedia tersebut berbasis Lectora Inspire dengan harapan dapat menambah minat belajar peserta didik sehingga peserta didik lebih tertarik mengikuti pelajaran. Selain itu, multimedia dengan Lectora Inspire bersifat portable yang dapat mereduksi batasan ruang dan waktu dalam pembelajaran di sekolah sehingga peserta didik dapat belajar di luar sekolah. Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Jaringan Dasar. Berdasarkan uraian yang telah

dipaparkan, maka penulis melakukan dengan iudul **Efektivitas** penelitian Penggunaan Multimedia Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Di SMK. Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah: (1) Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran interaktif Lectora Inspire pada mata pelajaran Jaringan Dasar di SMK. (2) Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan pembelajaran multimedia interaktif Lectora Inspire pada mata pelajaran Jaringan Dasar di SMK. (3) Untuk keefektifan mengetahui penggunaan multimedia pembelajaran interaktif Lectora **Inspire** dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Jaringan Dasar di SMK.

Motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam diri peserta didik yang menggerakkan sikap dan perilaku sehingga mencapai tujuan vang diinginkan. membangkitkan Untuk motivasi belajar, pendidik sebaiknya menjelaskan materi pelajaran dengan cara yang sistematis, bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti serta membuat media pembelajaran yang interaktif bagi didik. Seorang peserta melakukan aktifitas belajar dengan senang apabila materi yang disampaikan pedidik menarik perhatian dan minatnya serta didasarkan pada kebutuhan. Motivasi belajar dapat dilihat melalui sikap yang ditunjukkan pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Sunarsih (2009)menggolongkan tiga fungsi motivasi dalam belajar, yaitu sebagai berikut: (1) Mendorong untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. (2) Menentukan arah, yaitu kearah tujuan yang akan dicapai. Menyeleksi perbuatan yaitu menentukan perbuatanperbuatan apa yang harus dijalankan yang sesuai untuk mencapai tujuan belajar dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan

FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR



(3) Seorang yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menhabiskan waktunya untuk bermain, sebab tidak sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Sardiman (2014) mengemukakan delapan ciri-ciri motivasi belajar yang ada pada diri peserta didik yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas rutin. dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu, dan senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Mengacu pada ciri-ciri motivasi belajar, indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) kuatnya kemauan untuk berhasil, (2) jumlah waktu yang disediakan untuk belajar, (3) lingkungan belajar yang kondusif. ketekunan (4) dalam mengerjakan tugas, (5) ulet dalam menghadapi kesulitan, (6) menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, (7) lebih senang bekerja mandiri, (8) mempertahankan dapat pendapatnya. Peserta didik yang senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi, melibatkan diri aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik (Sulihin 2012). Sedangkan menurut Wulandari (2013) Hasil belajar merupakan representasi pencapaian kompetensi yang nantinya digunakan untuk masuk ke dunia kerja. Berdasarkan pendapat tersebut. maka dapat disimpulkan bahwa hasil belaiar merupakan hasil yang diperoleh setelah

terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh pendidik setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu bahasan. Suatu pokok materi pembelajaran harus didesain sedemikian rupa sehingga mengakomodasi banyak tipe pelajaran, gaya belajar, dan bukan hanya menunjukkan gaya mengajar instrukturnya. Salah satu metode yang efektif untuk mencapai hal ini adalah penggunaan media disesuaikan dengan gaya belajar si pembelajar.

kegiatan **Efektivitas** belajar mengajar menentukan kesuksesan pendidik dan sekolah dalam melaksanakan pendidikan. Sebaliknya, ketidakberhasilan pendidik dan sekolah ditunjukkan oleh buruknya kinerja dari kegiatan belajar mengajar. Mathius (2011) menyimpulkan bahwa kinerja perlu diukur dan dievaluasi untuk mencapai tujuan tertentu. Dua aspek yang sering digunakan dalam menilai kinerja adalah efisiensi dan efektivitas. Efisiensi menggambarkan hubungan antara input dan output, efektivitas menggambarkan hubungan output pada suatu tujuan tertentu. Oleh sebab itu, seorang pendidik yang berhasil sangat memperhatikan efektivitas kegiatan belajar mengajar di sekolahnya, khususnya di dalam kelas. Efektivitas pembelajaran terjadi bilamana peserta didik secara aktif dilibatkan mengorganisasikan dalam hubungan-hubungan menemukan informasi yang diberikan. Hasil aktifitas ini tidak hanya meningkatkan pemahaman dan daya serap pada materi pembelajaran tetapi juga melibatkan keterampilan berpikir.

Efektivitas dalam pendidikan adalah suatu kegiatan yang dapat menghasilkan pengaruh yang tepat, akurat, dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Efisiensi dan efektivitas merupakan satu prinsip pengajaran, maka suatu pengajaran yang baik dalam proses pengajaran itu menggunakan waktu



FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR



dengan sebaik-baiknya, sekaligus dapat membuahkan hasil (pencapaian tujuan instruksional) secara tepat dan cermat serta optimal. Dalam penelitian ini, efektivitas sangat diharapkan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dimuat dalam rencana pembelajaran.

efektivitas Indikator dalam penelitian ini adalah: (1) ketuntasan belajar, dilihat dari hasil belajar peserta didik vang mencapai ketuntasan telah memenuhi individual. ketuntasan minimal pada mata pelejaran Jaringan Dasar. (2) Aktifitas belajar peserta didik, dilihat dari motivasi belajar peserta didik yang menghasilkan tingkah perubahan sikap, laku. kesungguhan peserta didik, keterampilan dalam bertanya dan menjawab dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Jaringan Dasar. (3) Respon peserta didik penggunaan terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire setelah proses pembelajaran berlangsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian True Exsperimental Design (eksperimen yang sebenarnya). Desain penelitian yang digunakan adalah desain Solomon empat kelompok (the Solomon four group design). Penelitian ini bertempat di SMK Negeri di Kabupaten Bantaeng, SMK Negeri 1 Bantaeng dan di SMK Negeri 5 Bantaeng. Pengambilan sampel pada SMK Negeri 1 Bantaeng menggunakan teknik Sampling Purposive. Sampling Purposive menurut Jakni (2016: 87) adalah sampel penentuan dengan pertimbangan tertentu, sampel diambil dengan maksud atau tujuan tertentu. Sedangkan seluruh populasi pada SMK Negeri 5 Bantaeng diambil menjadi sampel penelitian. Jadi jumlah seluruh sampel penelitian adalah sebanyak 68 peserta didik yang dibagi kedalam dua kelompok eksperimen dan dua kelompok kontrol. Penentuan kelompok ekperimen

dan kelompok kontrol dilakukan dengan teknik random dengan cara undian. Maka diperoleh kelas ekperimen 1 sebanyak 17 orang peserta didik, kelas ekperimen 2 sebanyak 17 orang peserta didik, kelas kontrol 1 sebanyak 17 orang peserta didik, dan kelas kontrol 2 sebanyak 17 orang peserta didik. Variabel dalam penelitian ini melibatkan dua jenis variabel yakni independent variable/ variabel bebas (variabel X), dependent variable/ variabel terikat (variabel Y). Variabel bebas dalam Penelitian ini yaitu efektivitas pengguaan Pembelajaran interaktif Multimedia berbasis Lectora Inspire. Sedangkan terikatdalam Penelitian variabel terdapat dua jenis yaitu hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Jaringan Dasar Kelas X dan motivasi belajar pada peserta didik mata pelajaranJaringan Dasar Kelas X. Instrumen yang digunakan penelitian ini ada 3 yaitu tes kemampuan yang terdiri dari 25 butir soal, soal angket 30 item butir, dan lembar observasi terdiri dari 15 item deskripsi pengamatan. menggunakan Teknik analisis data Analisis Statistik Deskriptif dan Analisis Statistik Inferensial.

HASIL PENELITIAN

Analisis Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Peserta Didik

Hasil analisis deskriptif motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Jaringan Dasar menggunakan lembar observasi. Lembar observasi diisi oleh observer baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol pada saat pembelajaran berlangsung guna mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik.



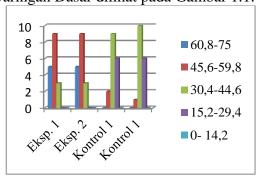
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR



Tabel 1.1 Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Jaringan Dasar pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

		Ekspe	erimen	Kontrol		
No	Statistik	Eksperimen 1 (R _{e1})	Eksperimen 2 (R _{e2})	Kontrol 1 (R_{k1})	Kontrol 2 (R _{k2})	
1	N	17	17	17	17	
2	Mean (rata-rata)	53,35	53,00	32,59	31,71	
3	Std.Deviasi	9,643	9,650	9,728	9,681	
4	Skor tertinggi	71	70	47	46	
5	Skor terendah	36	35	16	15	

Berdsarkan nilai rata-rata motivasi belajar pada Tabel 1.1 terlihat bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran Lectora Inspire (kelompok eksperimen) lebih besar yaitu 70,89% dibandingkan dengan rata-rata motivasi belajar peserta didik yang diajar menggunakan multimedia tanpa pembelajaran Lectora Inspire (kelompok kontrol) yaitu 42,86%. Adapun distribusi frekuensi dan kategorisasi skor motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Jaringan Dasar dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1. Histogram Motivasi Belajar Peserta Didik

Berdasarkan data distribusi frekuensi dan kategorisasi skor motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Jaringan Dasar bahwa motivasi belajar pada kelompok eksperimen umumnya berada pada kategori Tinggi sedangkan motivasi belajar pada kelompok kontrol umumnya berada pada kategori Cukup. dapat disimpulkan bahwa penggunaan Multimedia Pembelajaran interaktif Lectora Inspire dapat

meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Jaringan Dasar. a. Hasil Belajar Peserta Didik

Data hasil belajar peserta diperoleh setelah melakukan tes sebanyak dua kali, yaitu pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan mata pelaiaran dengan Jaringan Dasar. Tes kemampuan awal ini (pre-test) merupakan tes yang diberikan kepada satu kelompok eksperimen dan satu kontrol sebelum diberikan kelompok perlakuan dengan menggunakan multimedia pembelajaran *Lectora Inspire* pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Namun juga terdapat kelompok eskperimen dan satu kelompok kontrol yang tidak diberi tes kemampuan awal (pre-test) dengan tujuan sebagai pembending. Selanjutnya keempat kelompok tersebut diberikan perlakuan baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Tes kemampuan akhir (post-test) ini merupakan tes yang diberikan kepada peserta didik baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol setelah diberi perlakuan. Data ini bertujuan mengetahui apakah ada perbedaan nilai hasil belajar kelompok yang diberi pre-test maupun yang tidak diberi pre-test dan untuk mengetahui hasil kemampuan akhir peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah mendapat perlakuan. Dari data penelitian yang telah diolah diperoleh perhitungan dasar statistik untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada Tabel 1.2.



FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR



Tabel 1.2. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Jaringan Dasar pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

		Pretest		Posttest			
No	Statistik	Eksperimen 1 (R _{e1})	Kontrol 1 (R _{k1})	Eksperimen 1 (R _{e1})	Eksperime n 2 (R _{e2})	Kontrol 1 (R _{k1})	Kontrol 2 (R _{k2})
1	N	17	17	17	17	17	17
2	Mean (rata-rata)	39,53	38,82	80,00	78,82	58,8	59,29
3	Std.Deviasi	8,232	8,218	10,583	10,370	10,84	13,209
4	Skor tertinggi	52	52	96	92	76	76
5	Skor terendah	24	24	64	56	36	36

Berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar terlihat bahwa hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran *Lectora Inspire* (kelompok eksperimen) lebih besar yaitu 79,41% dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang diajar tanpa menggunakan multimedia pembelajaran *Lectora Inspire* (kelompok kontrol) yaitu 59%.

Ketuntasan peserta didik pada setiap mata pelajaran Teknik Komputer

dan Jaringan berdasarkan pada Standar Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah terutama di SMK Negeri 1 dan SMK Negeri 5 Kabupaten Bantaeng, nilai KKM untuk mata pelajaran Jaringan Dasar adalah 75. Hasil analisis ketuntasan peserta didik *posttest* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dengan KKM 75 dapat dilihat pada Tabel 1.3.

Tabel 1.3. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Jaringan Dasar untuk Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Nilai	Kategori	Kelas	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol		
1 11141		Eksp.1	1	Eksp.2	2	Kont.		Kont.2	2
		Frek	%	Frek	%	Frek	%	Frek	%
75-100	Tuntas	12	70,59	13	76,47	1	5,88	3	17,65
0 -74	Tidak Tuntas	5	29,41	4	23,53	16	94,12	14	82,35
Jumlah		17	100	17	100	17	100	17	100

Hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran interaktif Lectora Inspire pada mata pelajaran Jaringan Dasar adalah sebesar 79,41% lebih tinggi dibandingkan hasil belajar peserta didik diajar tanpa menggunakan yang Multimedia Pembelajaran interaktif Lectora Inspire pada mata pelajaran Jaringan Dasar yaitu sebesar 59%. Hal ini juga dapat dilihat pada data analisis ketuntasan hasil belajar, pada kelompok eksperimen peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) lebih banyak dibandingkan peserta didik yang mencapai KKM pada kelompok kontrol. disimpulkan Maka dapat bahwa

penggunaan Multimedia Pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Jaringan Dasar.

b. Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Multimedia Pembelajaran *Lectora Inspire*

Respon peserta didik terhadap penggunaan multimedia pembelajaran Lectora Inspire diukur menggunakan angket. Angket diberikan kepada dua kelompok eksperimen yang diajar menggunakan multimedia pembelajaran Inspire. Adapun distribusi Lectora frekuensi dan kategorisasi skor respon terhadap didik penggunaan peserta



FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR



multimedia pembelajaran *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Jaringan Dasar

dilihat pada tabel 1.4.

Tabel 1.4. Distribusi Frekuensi dan Kategorisasi Skor Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Multimedia Pembelajaran *Lectora Inspire*

Nilai	Kategori	Eksperimen 1		Eksperimen 2	
	•	Frek	%	Frek	%
120,8 – 150	Sangat Baik	15	88,2	15	88,2
90,6 – 119,8	Baik	2	11,8	2	11,8
60,4 - 89,6	Cukup	0	0	0	0
30,2 - 59,4	Kurang	0	0	0	0
0 - 29,2	Sangat Kurang	0	0	0	0
	Jumlah	17	100	17	100

Berdasarkan Tabel 1.4 dapat diketahui bahwa distribusi nilai respon didik terhadap penggunaan peserta multimedia pembelajaran Lectora Inspire berada pada kategori sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Data nilai ketegori baik pada kelompok eksperimen 1 dan eksperimen 2 masingmasing sebanyak 2 (dua) orang peserta didik dengan hasil persentase sebanyak 11,8%. Kategori sangat baik masingmasing sebanyak 15 (limabelas) orang dengan presentase sebesar 88,2%. Respon peserta didik umumnya berada pada kategori sangat baik (88,2%). Hal ini menunjukkan adanya respon positif oleh peserta didik terhadap penggunaan multimedia pembelajaran Lectora Inspire.

c. Efektivitas Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire*

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* efektif dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Jaringan Dasar karena telah memenuhi kriteria keefektifan yang telah ditetapkan, yakni motivasi belajar peserta didik, hasil belajar peserta didik dan respon peserta didik terhadap penggunaan multimedia pembelajaran interaktif *Lectora Inspire*.

Motivasi belajar peserta didik yang diajar dengan multimedia

pembelajaran Lectora *Inspire* (kelompok eksperimen) lebih tinggi dibandingkan motivasi belajar peserta didik yang diajar tanpa menggunakan multimedia pembelajaran Lectora Inspire (kelompok kontrol). Hal ini terbukti dari rata-rata hasil analisis motivasi belajar kelompok data eksperimen yaitu 70,89% lebih tinggi dari rata-rata hasil analisis data motivasi belajar kelompok kontrol yaitu 42,86%.

- 2. Hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasli belajar kelompok kontrol. Hal ini terbukti dari rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen yaitu 79,41% lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar kontrol yaitu 59%, serta peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada kelompok eksperimen lebih banyak dibandingkan peserta didik yang mencapai KKM pada kelompok kontrol.
- 3. Respon yang baik oleh peserta didik terhadap penggunaan multimedia pembelajaran *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Jaringan Dasar. Hal ini terbukti dari respon peserta didik yang berada pada kategori sangat baik (88,2%).



FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR



2. Analisis Statistik Inferensiala. Uji Normalitas

Uji Normalitas data dihitung dengan menggunakan bantuan komputer dengan program statistik SPSS for Windows release 20 dengan uji One Sample Kolmogorov-Smirnov. Hasil analisis uji normalitas tes hasil belajar (Postest) peserta didik, uji normalitas

angket peserta didik dan uji normalitas

observasi motivasi belajar peserta didik

pada dua kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan telah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire dan dua kelompok kontrol yang tanpa diberikan perlakuan dengan mengunakan media pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire atau hanya menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran Jaringan Dasar dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel Uji Normalitas Data

Kelompok	Postest	Angket	Observasi		
Eksperimen 1 (R _{e1})	0,200	0,200	0,200		
Eksperimen 2 (R_{e2})	0,200	0,200	0,200		
Kontrol 1 (R_{k1})	0,200	-	0,200		
Kontrol 2 (R _{k2})	0,145	-	0,200		
Kesimpulan Asymp.Sig.>0,05	Data berdistribusi normal				

b. Uji Homogenitas

Hasil perhitungan yang diperoleh untuk nilai tes akhir (posttest) keempat kelompok adalah nilai p-value $> \alpha$ yaitu 0,335> 0,05. Hasil perhitungan yang diperoleh untuk nilai angket kelompok eksperimen yang diberi lembar angket adalah nilai p-value $> \alpha$ yaitu 0,862> 0,05. Hasil perhitungan yang diperoleh untuk nilai observasi motivasi belajar peserta didik keempat kelompok adalah nilai *p-value* $> \alpha$ yaitu 0, 996> 0,05. Kriteria pengujiannya adalah kedua varian sama jika nilai *p-value* $> \alpha = 0.05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai tes akhir (posttest), angket, dan observasi motivasi belajar peserta didik homogen atau memiliki varians yang sama.

c. Pengujian Hipotesis Dengan ANOVA

Hasil analisis SPSS untuk observasi motivasi belajar doperoleh signifikansi 0,000. Nilai signifikansi yang menunjukkan 0,000<0,05 maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Hasil analisis untuk hasil belajar (postest) doperoleh nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi yang menunjukkan

0,000<0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dimana nilai signifikansi harus dari kecil 0.05 atau kesalahannya mencapai 0,05 atau dapat dikatakan taraf kebenarannya 95%. Hasil tersebut penguiian data dapat menunjukkan bahwa ada perbedaan motivasi belajar dan perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Lectora Inspire dan yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran berbasis Lectora Inspire (konvensional). Hal ini juga didukung oleh rata-rata nilai observasi motivasi belajar dan tes hasil belajar (postest) keempat kelompok yang telah dibahas sebelumnya.

PEMBAHASAN

1. Motivasi Belajar dengan Menggunakan Multimedia

Pembelajaran Lectora Inspire

Penerapan multimedia pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* menyebabkan peserta didik menjadi aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran serta menyebabkan peserta didik



FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR



memiliki keinginan untuk berhasil, lingkungan yang memiliki kondusif. kegiatan belajar yang menarik kenginan untuk berhasil yang tinggi. Hal ini berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik kepada kelompok eksperimen, peningkatan motivasi belajar peserta didik ini dapat dilihat dari ratarata data hasil analisis motivasi belajar peserta didik yang lebih dibandingkan pada kelompok kontrol. Hal ini juga diperkuat oleh hasil uji hipotesis menggunakan Anova bahwa hasil analisis SPSS untuk motivasi belajar diperoleh nilai signifikansi 0,000. Nilai menunjukkan signifikansi yang 0,000<0,05 maka H₀ ditolak dan H₁ diterima, berarti terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik yang diajar menggunakan media dengan pembelajaran Lectora Inspire dan yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran *Inspire* Lectora (konvensional). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran Lectora Inspire dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Jaringan Dasar kelas X. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Diah (2016:56) bahwa pembelajaran dengan aplikasi Lectora Inspire meningkatkan minat atau belajar motivasi peserta didik dibandingkan dengan media Power Point dan buku teks, terbukti dengan rata-rata minat belajar kelas Eksperimen lebih dibandingkan tinggi rata-rata minat belajar kelas Kontrol.

2. Hasil Belajar dengan Menggunakan Multimedia Pembelajaran *Lectora Inspire*

Setelah diberikan pembelajaran kepada masing-masing kelompok dengan perlakuan yang berbeda, dari hasil tes akhir menunjukkan ada peningkatan ratarata nilai pada masing-masing kelompom tersebut. Rata-tara hasil tes akhir pada dua kelompok yang menggunakan multimedia pembelajaran *Lectora Inspire*

(kelompok eksperimen) baik yang diberi pretest maupun yang tidak diberi pretest lebih besar daripada rata-rata hasil tes akhir pada kelompok yang menggunakan metode konvensional (kelompok kontrol). Hal ini juga diperkuat oleh hasil uji hipotesis menggunakan Anova bahwa hasil analisis SPSS untuk hasil belajar (postest) diperoleh nilai signifikansi 0.000. Nilai signifikansi yang menunjukkan 0,000<0,05 maka H_0 ditolak dan H₁ diterima, berarti terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang dengan menggunakan pembelajaran interaktif Lectora Inspire dan yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran berbasis Lectora Inspire (konvensional). Dalam hal ini kelompok eksperimen memiliki kemampuan kognitif yang lebih baik daripada kelompok kontrol dalam proses pembelajarannya. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Annisa (2013:98) bahwa penggunaan media Lectora Inspire dapat meningkatkan hasil belajar Akuntansi peserta didik kelas X AK 2 SMK Ma'arif 1 Ngluar Magelang yang dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar hingga 92,86%. Hal yang sama juga dikemukakan oleh hasil penelitian Anggi (2014: 11) bahwa berdasarkan perhitungan persentase hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen, pembelajaran dengan aplikasi Lectora *Inspire* berpengaruh sebesar 11% terhadap hasil belajar siswa.

3. Efektivitas Penggunaan Multimedia Pembelajaran *Lectora Inspire*

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* efektif dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Jaringan Dasar karena, (1) Motivasi belajar peserta didik yang diajar dengan multimedia pembelajaran *Lectora Inspire* (kelompok eksperimen) lebih tinggi dibandingkan motivasi belajar peserta didik yang diajar tanpa menggunakan multimedia pembelajaran *Lectora Inspire* (kelompok



FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR



kontrol), (2) hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil belajar kelompok kontrol, serta (3) respon yang baik oleh peserta didik terhadap penggunaan multimedia pembelajaran Lectora Inspire pada mata pelajaran Jaringan Dasar. Hal ini terbukti dari rata-rata hasil motivasi belajar kelompok eksperimen yaitu 70,89% lebih tinggi dari rata-rata hasil motivasi belajar kelompok kontrol yaitu 42,86%. Ratarata hasil belajar (postest) kelompok eksperimen yaitu 79,41% lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar (postest) kontrol vaitu 59%. Respon peserta didik terhadap menggunakan pembelajaran media Lectora Inspire berada pada kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia Lectora Inspire efektif dalam pembelajaran pada mata pelajaran Jaringan Dasar kelas X di SMK Negeri 1 Bantaeng dan SMK Negeri 5 Bantaeng. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Erlin (2013: 110) bahwa media pembelajaran berbasis *ICT* dengan aplikasi Lectora Inspire merupakan media pembelajaran yang efektif dapat memudahkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran, dan mendukung pembelajaran sesuai kemampuan peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas X Teknik Komputer Dan Jaringan SMK Negeri 1 Bantaeng dan SMK Negeri 5 Bantaeng tentang efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Jaringan Dasar maka disimpulkan bahwa:

1. Motivasi belajar peserta didik yang diajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar peserta didik yang diajar tanpa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif

- Lectora Inspire pada mata pelajaran Jaringan Dasar.
- 2. Hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang diajar tanpa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* pada mata pelajaran Jaringan Dasar.
- 3. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* efektif pada mata pelajaran Jaringan Dasar kelas X Teknik Komputer dan jaringan. Hal ini terbukti dari motivasi dan hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan motivasi dan hasil belajar kelompok kontrol, serta respon peserta didik terhadap penggunaan multimedia pembelajaran interaktif *Lectora Inspire* yang berada pada kategori sangat baik.
- 4. Terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar masing-masing kelompok setelah diberi perlakuan, baik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol.

Saran

Berdasarkan data hasil penelitian dan dikaitkan dengan manfaat praktis penelitian, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- Untuk para pendidik mata pelajaran pada keahlian TKJ diharapkan agar menggunakan multimedia pembelajaran berbasis Lectora Inspire dalam melaksanakan pembelajaran sebagai alat bantu untuk memudahkan proses pembelajaran serta membangkitkan dan semangat motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pserta berdampak didik yang pada pembelajaran yang efektif.
- 2. Untuk sekolah agar membiasakan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *Lectora*



FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR



- *Inspire* untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.
- 3. Penelitian ini mungkin belum maksimal mengungkapkan efektivitas penggunaan multimedia berbasis pembelajaran Lectora Inspire dalam pembelajaran sehingga diharapkan peneliti lain dapat memperdalam penelitian ini terutama pengembangan multimedia pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfensi Faruk. 2014. Development of Interactive Learning Media Based Lectora Inspire in Discrete Method Course. Proceeding of International Conference on Research, Implementation and Education of Mathematics and Sciences, 69-77. Yogyakarta State University
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008.

 Peranan SMK Kelompok Teknologi
 Terhadap Pertumbuhan Industri
 Manufaktur. Jakarta: Direktorat
 Jenderal Pendidikan Dasar dan
 Menengah.
- Endro Joko. 2013. Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv.Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA. Vol. II. No. 1
- Erlin Widiastuti. 2013. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis ICT Dengan aplikasi Lectora Inspire dalam pembelajaran IPA (Studi Kasus Di SD Negeri Baran I Kecamatan Rongkap, Kabupaten Gunungkidul). Tesis. Surakarta: Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret.
- Mathius Tandiontong, Rajampi & Carolina, V. 2011. Pengaruh Efektifitas Penerapan Metode Balance Score ard dalam

- Meningkatkan Kinerja Perusahaan (Studi Kasus pada PT PLN (Persero) Distribusi Jabar dan Banten).Jurnal Riset Akuntansi, Vol. III. No.1
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*.
 Bandung: Alfabeta.
- Rajampi Mathius Tandiontong, Carolina. V. 2011. Pengaruh Metode Efektifitas Penerapan Balance Score dalam ard Meningkatkan Kinerja Perusahaan (Studi Kasus pada PT PLN (Persero) Distribusi Jabar dan Banten). Jurnal Riset Akuntansi, Vol. III. No.1
- Rudi Susilana & Cepi Riana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sulihin B. 2012. Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat Smk. Jurnal Pendidikan Vokasi. Vol.II. No.3
- Sunarsih, Tri. 2009. Hubungan Antara Motivasi Belajar, Kemanirian Belajar Bimbingan Akademik terhadap prestasi belajar di stikes A. yani Yogyakarta. Tesis. Surakarta: Universitas sebelas Maret.
- Wandah Wibawanto. 2017. Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wulandari.2013. Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar Plc Di Smk.Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol.III. No.2