

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS LECTORA INSPIRE TERHADAP HASIL BELAJAR PENGETAHUAN BAHAN TEKSTIL SISWA KELAS X TATA BUSANA SMK NEGERI 3 PEMATANG SIANTAR

Siti Komariah¹, Surniati Chalid², Halimul Bahri³

skomariah73@gmail.com, surniatichalid@gmail.com, halimulbahri75@gmail.com

Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: 1) mengetahui hasil belajar mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, 2) mengetahui hasil belajar pada mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil dengan bantuan media pembelajaran *lectora inspire* 3) mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* terhadap hasil belajar pengetahuan bahan tekstil. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Pematangsiantar. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen. Hasil penelitian berdasarkan tes hasil belajar yang diberi perlakuan dengan media diperoleh rata-rata skor 84,8 dan varians 5,2. Tingkat berdasarkan kategori, 7 siswa (23,3%) tergolong tinggi, 14 siswa (46,7 %) tergolong tinggi, 8 siswa (26,7%) tergolong cukup dan 1 siswa (3,3%) tergolong kurang atau rendah. Sedangkan hasil belajar menggunakan model pembelajaran diperoleh rata-rata skor 61,5 dan varians 5,4. Tingkat berdasarkan kategori, 1 siswa (3,3%) tergolong cukup, 29 siswa (96,7%) tergolong rendah, dan tidak ada siswa yang tergolong tinggi dan sangat tinggi. Dari hasil perhitungan hipotesis terdapat $t_{hitung} = 16,85$ dengan $t_{tabel} = 1,99$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $16,85 > 1,99$ sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* terhadap hasil belajar pengetahuan bahan tekstil siswa kelas X tata busana SMK Negeri 3 Pematangsiantar.

Kata Kunci: Media Lectora Inspire, Hasil Belajar Siswa, Pengetahuan Bahan Tekstil

Abstract

This research aims to: 1) know the results of learning textile material knowledge subjects using conventional learning models, 2) know the learning outcomes in textile material knowledge subjects with the help of lectora inspire 3 learning media) know whether the influence of the use of interactive learning media based on lectora inspire on hasil learning knowledge of textile materials. This research was carried out at SMK Negeri 3 Pematangsiantar. This type of research is quasi-experimental. The results of the study based on the test of learning results treated with the media obtained an average score of 84.8 and a variance of 5.2. The level by category, 7 students (23.3%) is high, 14 students (46.7%) are classified as high, 8 students (26.7%) are quite enough and 1 student (3.3%) is classified as less or low. While the learning results using the learning model obtained an average score of 61.5 and a variance of 5.4. The level by category, 1 student (3.3%) is quite enough, 29 students (96.7%) is low, and no students are classified as high and very high. From the results of the calculation of the hypothesis there is $t_{hitung} = 16.85$ with $t_{tabel} = 1.99$ because $t_{hitung} > t_{tabel}$ which is $16.85 > 1.99$ so that it can be concluded that there is a positive and significant influence on the use of interactive learning media based on lectora inspire on the learning outcomes of textile material knowledge of students of class X of smk negeri 3 pematangsiantar.

Keywords: Media Lectora Inspire, Student Learning Outcomes, Textile Materials Knowledge

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk fasilitas sekolah guna meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam suatu proses belajar mengajar sangat diperlukan dikarenakan mempunyai kelebihan teknis, mampu menyajikan konsep secara terpadu serta menjadi perantara dalam menyampaikan pesan sehingga pesan tersebut dapat dipahami oleh siswa. Dengan adanya media sebagai saluran dalam menyampaikan pesan diharapkan timbulnya interaksi atau komunikasi yang baik antara guru dan siswa dalam membantu keefektifan proses pembelajaran

Menurut Sanaky (2015) manfaat media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar pembelajar, memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar, memudahkan pembelajar untuk belajar, merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis, pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan tanpa tekanan dan pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

Mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Pemantangsiantar program studi keahlian Tata Busana yang menitikberatkan pada pengetahuan siswa dalam mengenal, memahami dan mengidentifikasi karakteristik serat bahan tekstil. Mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam jurusan tata busana, karena mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil merupakan mata pelajaran dasar bagi siswa yang terjun di dunia *fashion* dan memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari sehingga setiap orang harus mengetahui tentang dasar-dasar serat dan sifatnya. Tanpa menguasai mata pelajaran ini, siswa akan kesulitan dalam mengikuti mata pelajaran lanjutan ditingkat selanjutnya dan siswa akan kesulitan dalam memilih bahan dan pembuatan suatu busana. Bahan tekstil adalah bahan yang terbuat dari serat

yang kemudian diolah menjadi benang ataupun kain. Setelah menjadi bahan baku benang atau kain, bahan ini dapat digunakan sesuai kebutuhan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti di sekolah SMK Negeri 3 Pemantangsiantar dengan ibu Haryati Marpaung, jurusan Tata Busana pada mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil, diketahui bahwa pada dasarnya nilai yang diperoleh siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Namun nilai-nilai tersebut tidak terlalu tinggi hanya sebatas mencapai nilai KKM saja. Lebih jelasnya hasil belajar siswa yang diperoleh dari buku daftar nilai-nilai siswa yang pada mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil materi karakteristik bahan serat tekstil menyatakan pada Tahun Ajaran 2015- 2016 siswa yang mendapat nilai A (90-100) 25%, siswa yang mendapat nilai B (80-89) 15%, siswa yang mendapat nilai C (75-79) 35%, dan siswa yang mendapat nilai D (<75) 25%. Tahun Ajaran 2016-2017 siswa yang mendapat nilai A (90-100) 20%, siswa yang mendapat nilai B (80-89) 25%, siswa yang mendapat nilai C (75-79) 35%, dan siswa yang mendapat nilai D (<75) 20%. Tahun Ajaran 2017-2018 siswa yang mendapat nilai A (90-100) 10%, siswa yang mendapat nilai B (80-89) 30%, siswa yang mendapat nilai C (75-79) 35%, dan siswa yang mendapat nilai D (<75) 25%.

Menurut Goretti (2015) dan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis terdapat salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa belum maksimal yaitu karena kurangnya interaksi antara guru dengan siswa sehingga siswa jarang untuk mengutarakan ide. Pemahaman siswa pada mata pelajaran pengetahuan bahan tekstil kurang, dikarenakan yang pertama siswa lebih mengutamakan pelajaran praktik dan yang kedua siswa hanya berpedoman pada materi yang diajarkan guru lewat buku teks sehingga terkadang siswa sulit mengerti dan memahami. Kurangnya pengelolaan didalam kelas sehingga siswa kurang tertarik serta siswa sering ribut didalam kelas

sehingga siswa tidak mendengar penjelasan dari guru. Kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran tertentu akan berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Pembelajaran yang berlangsung di kelas juga masih menggunakan model pembelajaran konvensional/ceramah serta kurangnya pemanfaatan sarana serta prasarana sekolah yang sudah cukup memadai seperti sudah tersedianya infokus dan laptop di sekolah dan tidak sama menggunakan media pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang lebih menarik untuk menunjang ketertarikan pembelajaran didalam kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.

Lectora inspire merupakan program dalam membuat media pembelajaran dan merupakan *software* pengembangan belajar yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Dengan menggunakan *lectora inspire*, materi pelajaran didesain semaksimal mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih memperhatikan apa yang disampaikan guru. Proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna sehingga berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar peserta didik. Media ini juga bisa diulang-ulang sehingga memudahkan guru dalam pembelajaran dan siswa lebih memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan data dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Maretha dalam jurnalnya mengenai media pembelajaran *lectora inspire* di SMK Negeri 3 Rambah Kabupaten Rokan Hulu yaitu terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa. Kelas yang menggunakan aplikasi *lectora inspire* mendapatkan rata-rata 80,59 dan kelas yang tanpa menggunakan *lectora inspire* mendapatkan rata-rata 74,78.

Dimana hasil belajar kelas dengan menggunakan *lectora inspire* lebih baik dibandingkan dengan kelas tanpa menggunakan *lectora inspire*.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau akibat dari sesuatu yang ditimbulkan pada subjek yaitu siswa. Sampel yang diambil dalam penelitian ini dibagi atas dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas ini mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif *lectora inspire* pada kelas X₃, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan menggunakan model konvensional pada kelas X₄.

Variabel dalam penelitian ini ada dua jenis, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang dapat dimanipulasi atau dapat dijadikan sebagai bentuk perlakuan, sedangkan variabel terikat adalah hasil akibat dari pengaruh variabel bebas. Dalam penelitian dapat dijelaskan bahwa:

Variabel Bebas (X1) :	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>lectora inspire</i>
Variabel Terikat (X2)	Hasil belajar pengetahuan bahan tekstil

Menurut Arikunto (2010) menyatakan “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya jua disebut studi populasi atau studi sensus”. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Pemantangsiantar jumlah 120 orang yang terdiri dari 4 kelas (X-1, X-2, X-3, X-4).

Dalam penelitian, pengambilan sampel dilakukan dengan *Sampling Purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, sehingga terdapat dua kelas yang akan menjadi sampel penelitian yaitu kelas X₃ dan kelas X₄ Tata Busana dengan jumlah keseluruhan 60 orang.

Tes yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa terdiri dari 1 tes yaitu post-test yang diberikan kepada siswa. Adapun tes yang diberikan berupa tes pilihan berganda sebanyak 50 soal yang terdiri dari 4 option. Dalam penskoran siswa yang menjawab benar diberi skor 1 dan siswa yang menjawab salah diberi skor 0. Keterangan C₁ = pengetahuan, C₂ = pemahaman, C₃ = penerapan, C₄ = Analisis, C₅ = Sintesis. Tes ini disusun berdasarkan modul di sekolah dan kurikulum 2013. Sebelum tes digunakan, tes terlebih dahulu diuji cobakan pada siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Pemantangsiantar untuk melihat kesahihan dan keterandalan butir tes. Dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2010), yaitu:

1. Teknik Pengumpulan Data

- Uji validitas tes

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

- Tingkat kesukaran

$$P = \frac{B}{J}$$

- Uji daya beda

$$P = \frac{B}{J}$$

2. Teknik Analisis Data

- Menentukan nilai rata-rata

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

- Menentukan standar deviasi

$$= \frac{n \sum X^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

3. Uji Persyaratan Analisis

- Uji normalitas

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi normal.

Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka sampel tidak berdistribusi normal.

- Uji homogenitas

$$F = \frac{\text{Varians besar}}{\text{Varians kecil}}$$

- Uji hipotesis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Pemantangsiantar yang melibatkan seluruh siswa kelas X Tata Busana yang dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan pemberian perlakuan yang berbeda yaitu pada kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* dan kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran.

Pada pembelajaran dimulai kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda yaitu pada kelas eksperimen menggunakan media *lectora inspire* dan kelas kontrol diberi perlakuan dengan model pembelajaran konvensional. Setelah pembelajaran selesai kedua kelas tersebut diberikan postes maka diperoleh nilai dengan rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 84,8 dengan standar deviasi 5,2. Dari data tersebut dilakukan perhitungan tingkat berdasarkan kategori 7 siswa (23,3%) siswa tergolong tinggi, 14 siswa (46,7%) siswa tergolong tinggi, 8 siswa (26,7%) siswa tergolong cukup dan 1 siswa (3,3%) siswa yang tergolong kurang atau rendah. Sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* sangat baik diterapkan pada mata pembelajaran Pengetahuan Bahan Tekstil.

Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai dengan rata-rata 61,5 dengan standar deviasi 5,5. Dari data tersebut dilakukan perhitungan tingkat berdasarkan kategori 1 siswa (3,3%) yang tergolong cukup, dan 29 siswa (96,7%) siswa yang tergolong kurang atau rendah. Sehingga model pembelajaran konvensional hanya mampu mengantarkan hasil belajar siswa pada kategori cukup.

Setelah dilakukan pengujian hipotesis terhadap hasil belajar siswatersebut terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar antara siswa yang di beri perlakuan menggunakan media *lectora inspire* dengan yang tanpa menggunakan media. Hal ini dapat dilihat dari harga $t_{hitung} = 16,85$ dan harga $t_{tabel} = 1,99$ yaitu $t_{hitung} > t_{tabel} = 16,85 > 1,99$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sehingga H_0 ditolak.

PENUTUP

Simpulan

1. Berdasarkan tes hasil belajar yang diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi karakteristik serat bahan tekstil pada siswa kelas X SMK Negeri 3 Pemantangsiantar diperoleh dengan nilai rata-rata 84,8 dengan hasil berdasarkan kategori variable penelitian pada kategori tinggi.
2. Berdasarkan tes hasil belajar yang diberi perlakuan tanpa menggunakan media pada materi karakteristik serat bahan tekstil pada siswa kelas X SMK Negeri 3 Pemantangsiantar diperoleh dengan nilai rata-rata 61,5 dengan hasil berdasarkan kategori variabel penelitian pada kategori rendah.
3. Berdasarkan hasil pengolahan data dengan analisis pengujian hipotesis menggunakan uji-t dua pihak pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan dk 56 diperoleh $t_{hitung} = 16,85$ dan $t_{tabel} = 1,99$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* terhadap hasil belajar siswa pada materi karakteristik serat bahan tekstil siswa kelas X SMK Negeri 3 Pemantangsiantar.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi sekolah sebaiknya bahan ajar ini diterapkan pada mata pelajaran tekstil SMK Negeri 3 Pemantangsiantar.
2. Bagi peneliti lain agar melakukan pengembangan yang lebih kompleks lagi pada mata kuliah tekstil.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ampera, Dina. (2018). Tekstil. Medan: Madenatera.
2. Arsyad, Azhar, M.A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
3. Arikunto, Suharsimi. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Yogyakarta: Rineka cipta.
4. Arikunto, Suharsimi. (2012). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
5. Daryanto. (2013). Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
6. Musfiqqon. (2012). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: PT Prustasi Pusta Karya.
7. Mudjiono dan Dimiyati. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.