



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENGAYAAN
MULTIMEDIA EXPERT STUDENT (MES)
UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PRODUKTIF SISWA
DI SMK NEGERI 11 SEMARANG**

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Teknologi Pendidikan

Oleh

Amor Bagoes Prasmarant Santoso

1102411107

JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “pengembangan model pembelajaran pengayaan *Multimedia Expert Student* (MES) untuk meningkatkan kompetensi produktif siswa di SMK Negeri 11 Semarang” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Senin

Tanggal : 30 Maret 2015

Ketua Jurusan

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Dra. Nurussa'adah, M.Si.

NIP. 195611091985032003

Pembimbing

Dr. Yuli Utanto, S.Pd.,M.Si.

NIP. 197907272006041002

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada tanggal 30 Juni 2015.

Panitia :

Ketua



Prof. Dr. Haryono, M.Psi.
NIP. 196202221986011001

Sekretaris



Heri Triluqman B., S.Pd., M.kom.
NIP. 19820114200501001

Penguji I



Drs. Suropto, M.Si.
NIP. 195505151984031005

Penguji II



Heri Triluqman B., S.Pd., M.Kom.
NIP. 198201142005011001

Penguji III



Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si.
NIP. 197907272006041002

PERYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah skripsi ini dan disebutkan pada daftar pustaka.

Semarang, Mei 2015

Yang menyatakan,



Amor Bagoes Prasmarant Santoso

NIM. 1102411107

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- Tidak ada sesuatu yang tidak mungkin didunia ini, kuatkan ambisi untuk mencapai tujuan dan yakinlah bahwa disetiap usaha kita tidak ada yang sia-sia (Penulis)
- Sebagian orang mengatakan kesempatan hanya datang satu kali, itu tidak benar. Kesempatan itu selalu datang, tetapi anda harus siap menanggapinya (Louis L'amour)

Persembahan :

- Ayahku “Margo Santoso” dan ibuku “Rusjianti” terimakasih atas segala doa, dukungan, kasih sayang, kesabaran, dan pengorbanan yang tidak ada batasannya.
- Adikku tersayang “Alga dan Dinda” yang selalu memberi dorongan, keceriaan dan semangat.
- “Unun Alfiasari” terimakasih atas segala doa serta semangat yang tiada hentinya, segala dorongan yang telah diberikan, motivasi yang tiada hentinya dan kebersamaannya selama ini hingga tahun-tahun tak terhingga kelak.
- Keluarga ke dua “Bapak, Ibuk dan Fahrul” terimakasih atas semua bantuan dan doa yang telah diberikan.
- Terimakasih untuk para sahabat TP 11
- Almamaterku

PRAKATA

Alhamdulillah puji syukur dan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “pengembangan model pembelajaran pengayaan *Multimedia Expert Student* (MES) untuk meningkatkan kompetensi produktif di SMK Negeri 11 Semarang” dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak dan kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini :

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu dan Pendidikan yang telah memberikan izin dalam penulisan skripsi.
3. Dra. Nurusa'adah, M.Si. Ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi.

4. Dr. Yuli Utanto, S.Pd.,M.Si. Dosen Wali serta dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan untuk kesempurnaan skripsi ini.
5. Drs. Suripto, M.Si. selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan bimbingan, usaha serta dorongan untuk keberhasilan penulisan dan kesempurnaan skripsi ini.
6. Heri Triluqman B., S.Pd., M.kom. selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan bimbingan, usaha serta dorongan untuk keberhasilan penulisan dan kesempurnaan skripsi ini.
7. Drs. H. Achmad Ishom, M.Pd. Kepala SMK Negeri 11 Semarang atas ijin dan bantuan dalam penelitian ini.
8. M. Hamrowi, S.Si.M.Kom KKK Multimedia SMK N 11 Semarang yang telah memberikan dukungan, bantuan dan segala kemudahan terkait dengan penelitian di SMK Negeri 11 Semarang.
9. Keluargaku (Ayah, Ibu, Adik) beserta keluarga besar atas doa, dukungan dan perhatian yang telah diberikan.
10. Keluarga besar TP'11 tanpa terkecuali atas dukungan dan kebersamaannya.
11. Sahabat-sahabat yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan Skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlimpah kepada semua yang tersebut diatas. Dengan segala keterbatasan saran dan kritik yang

membangun sangat penulis harapkan guna penyempurnaan penulisan skripsi pada masa yang akan datang. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, Mei 2015

Penulis

ABSTRAK

Santoso, Amor B.P. 2015. *Pengembangan Model Pembelajaran Pengayaan Multimedia Expert Student (MES) untuk Meningkatkan Kompetensi Produktif Siswa di SMK Negeri 11 Semarang*. Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dr. Yuli Utanto, S.Pd.,M.Si.

Kata Kunci : Pengayaan Multimedia Expert Student (MES), kompetensi produktif.

Penelitian ini mengangkat penerapan model pengayaan pembelajaran *Multimedia Expert Student* (MES) terhadap kompetensi produktif siswa di SMK Negeri 11 Semarang. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui konsep dan bentuk kegiatan pengayaan melalui *Multimedia Expert Student* (MES) di SMK N 11 Semarang. (2) Mengetahui keefektifan kegiatan pengayaan *Multimedia Expert Student* (MES) di SMK N 11 Semarang dalam upaya meningkatkan kompetensi produktif siswa. Setelah kajian literatur dan pengembangan hipotesis, data dikumpulkan melalui metode kuesioner terhadap 50 siswa jurusan multimedia di SMK Negeri 11 Semarang. Analisis kuantitatif meliputi uji validitas dan uji reliabilitas, analisis regresi linear sederhana, pengujian hipotesis uji F dan uji t, dan analisis koefisien determinasi. Data yang telah lulus uji validitas dan uji reliabilitas kemudian diolah dengan menggunakan SPSS 20.0 dihasilkan persamaan regresi sebagai berikut: $Y = 0.013 + 0.936X$ Variabel Y adalah kompetensi produktif, X adalah pengayaan *Multimedia Expert Student* (MES), Hipotesis menggunakan uji t dan uji F menunjukkan bahwa variabel independen (X) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen secara individual dan parsial. R^2 0,729 berarti bahwa pengayaan *Multimedia Expert Student* (MES) mempengaruhi peningkatan kompetensi produktif sedangkan 27.1% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam Skripsi ini.

Perlu adanya penerapan pengayaan *Multimedia Expert Student* (MES) karena dengan penerapan pengayaan ini terbukti dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dan efektif dalam meningkatkan kompetensi produktif siswa.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN	iii
PRAKATA	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan dan Manfaat	7
1.3.1.Tujuan	7
1.3.2.Manfaat Penelitian	7
1.4 Penegasan Istilah.....	8
1.5 Sistematika Penulisan Skripsi	10

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Peran <i>Multimedia Expert Student</i> (MES) sebagai Wujud dari Domain Desain dalam Kawasan Teknologi Pendidikan.....	11
2.2. Kompetensi Pembelajaran Produktif	19
2.2.1. Definisi Kompetensi	19
2.2.2. Pembelajaran Produktif	22
2.2.3 Pengayaan	29
2.3. <i>Multimedia Expert Student</i> (MES) sebagai Sarana untuk Kegiatan Pengayaan	31
2.3.1. Pemanfaatan <i>Multimedia Expert Student</i> (MES)	31
2.3.2. SMK Negeri 11 Semarang.....	33
2.4. Kerangka Berfikir	34
2.5. Hipotesis	35

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian	36
3.2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>)	37
3.2.1. Potensi dan Masalah	37
3.2.2. Pengumpulan Informasi.....	38
3.2.3. Desain Produk.....	38
3.2.4. Validasi Desain.....	38

3.2.5.Uji Coba Produk	39
3.3.Populasi dan Sampel.....	39
3.3.1.Populasi	39
3.3.2.Sampel	39
3.4.Data Penelitian.....	40
3.4.1.Metode Pengumpulan Data	40
3.4.2.Sumber Data	41
3.4.3.Jenis Data.....	42
3.5.Teknik Sampling.....	43
3.6.Variabel Penelitian	44
3.6.1.Variabel Peneitian.....	44
3.6.2.Indikator Penelitian.....	45
3.7.Metode Analisis	49
3.7.1.Metode Penulisan	49
3.7.2.Teknik Analisis Data	49
3.7.3.Koefisien Determinasi	50
3.7.4.Teknik Pengukuran Variabel	51
3.7.5.Pengujian Kualitas Data	52
3.7.6 Pengujian Hipotesis	54

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1.Gambaran Umum <i>Multimedia Expert Student (MES)</i>	57
4.1.1.Latar Belakang <i>Multimedia Expert Student (MES)</i>	57

4.1.2. Bentuk Pembelajaran Pengayaan	58
4.1.3. Pengembangan <i>Multimedia Expert Student</i> (MES)....	62
4.1.4. Visi dan Misi	66
4.1.5. Jadwal Pengayaan <i>Multimedia Expert Student</i> (MES)	66
4.2. Hasil Penelitian dan Pembahasan	67
4.2.1. Analisis Pengembangan Model Pembelajaran	68
4.2.2. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	69
4.2.3. Karakteristik Responden.....	72
4.2.4. Tanggapan Responden.....	73
4.2.5. Hasil Analisis Regresi	80
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	86
4.4 Implikasi	91

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan.....	93
5.2. Saran	94

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kawasan Teknologi Pendidikan.....	13
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	35
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D.....	37
Gambar 4.1 Pembelajaran <i>Multimedia Expert Student</i> (MES).....	59
Gambar 4.2 Pengembangan <i>Multimedia Expert Student</i> (MES).....	63

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Definisi Variabel Penelitian	46
Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Pembelajaran Pengayaan <i>Multimedia Expert Student</i> (MES)	67
Tabel 4.2 Analisis Pengembangan Metode Pembelajaran	68
Tabel 4.3 Uji Validitas <i>Multimedia Expert Student</i> (MES)	69
Tabel 4.4 Uji Validitas Kompetensi Produktif.....	70
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Reliabilitas	72
Tabel 4.6 Jenis Kelamin Responden	73
Tabel 4.7 Tanggapan Responden Mengenai Penguasaan Materi <i>Broadcasting</i>	73
Tabel 4.8 Tanggapan Responden Mengenai Penguasaan Materi WEB.....	74
Tabel 4.9 Tanggapan Responden Mengenai Penguasaan Materi WEB dari Segi Kemudahan.....	75
Tabel 4.10 Tanggapan Responden Mengenai Kemampuan Siswa Membuat MPI.....	75
Tabel 4.11 Tanggapan Responden Mengenai Pembuatan Produk Multimedia yang Memiliki Nilai Edukasi	76
Tabel 4.12 Tanggapan Responden Mengenai Pembuatan Produk Multimedia yang Memiliki Kesesuaian dengan Standar Produksi.....	77

Tabel 4.13 Tanggapan Responden Mengenai Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Aspek Kognitif	78
Tabel 4.14 Tanggapan Responden Mengenai Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Aspek Afektif	78
Tabel 4.15 Tanggapan Responden Mengenai Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Aspek Afektif	79
Tabel 4.16 Tanggapan Responden Mengenai Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Aspek Psikomotorik	80
Tabel 4.17 Uji F	84
Tabel 4.18 Koefisien Determinasi	85

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 LEMBAR OBSERVASI

LAMPIRAN 2 LEMBAR WAWANCARA

LAMPIRAN 3 LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

LAMPIRAN 4 LEMBAR ANGGKET PENELITIAN

LAMPIRAN 5 LEMBAR HASIL AKHIR PENELITIAN

LAMPIRAN 6 LEMBAR ANALISIS VALIDITAS DAN RELIABILITAS

LAMPIRAN 7 LEMBAR ANALISIS FREKUENSI PENELITIAN

LAMPIRAN 8 LEMBAR ANALISIS REGRESI PENELITIAN

LAMPIRAN 9 DOKUMENTASI

LAMPIRAN 10 SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

LAMPIRAN 11 MODUL PELATIHAN

LAMPIRAN 12 MATERI PEMBELAJARAN PENGAYAAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah sistem yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau pelatihan agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, emosional, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. “Pendidikan dapat dinyatakan juga sebagai suatu sistem dengan komponen yang saling berhubungan dan mempengaruhi individu peserta didik yang memiliki potensi dan kemauan untuk berkembang dan dikembangkan semaksimal mungkin, individu peserta didik yang mewakili unsur upaya sengaja, terencana, efektif, efisien, produktif, dan kreatif.” (Sarbini dan Lisa, 2011:21).

Hal ini sependapat dengan Syaefudin (2007:6), bahwa “pendidikan dapat dinyatakan sebagai suatu sistem dengan komponen yang saling berhubungan dan mempengaruhi sebagai berikut : individu peserta didik yang memiliki potensi dan kemauan untuk berkembang dan dikembangkan semaksimal mungkin, hubungan antara pendidik dan peserta didik yang dapat dinyatakan sebagai situasi pendidikan yang menjadi landasan tempat berpijak, tindakan yang dapat digolongkan sebagai tindakan pendidikan, struktur sosiokultural yang mewakili lingkungan (*environment*) di antara kenyataan berupa norma yang bersumber dari

ulum, budaya atau religi, tujuan antara yang disepakati bersama yang terwujud karena hubungan antara pendidik dan peserta didik dan tidak bertentangan dengan tuntutan normatif sosiokultural tempat pendidikan tersebut tumbuh dan berkembang.”

Tujuan pendidikan memuat gambaran-gambaran nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar, dan indah untuk kehidupan. Pendidikan memiliki dua fungsi, yaitu memberikan arah kepada segenap kegiatan pendidikan dan merupakan suatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan. Dari tujuan tersebut tertuang makna tujuan utama yang tertuang di dalam Undang-Undang Dasar 1945 adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengamanatkan kepada pemerintah agar mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang diatur dengan undang-undang yaitu Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. selain itu, melalui Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Dasar dan Menengah, serta juga melalui Peraturan Menteri Pendidikan nomor 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Menjadi landasan peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, merupakan acuan untuk standar minimal pendidikan yang harus dipenuhi. Standar minimal pendidikan yang ditentukan oleh PP No 19 tahun 2005 terdiri atas (1) Standar Isi; (2) Standar Kompetensi; (3) Standar Proses; (4) Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan;

(5) Standar Sarana dan Prasarana; (6) Standar Pengelolaan; (7) Standar Pembiayaan; (8) Standar Penilaian Pendidikan.

Sasaran dan perbuatan pendidikan selalu normatif, selalu terarah kepada yang baik. Perbuatan pendidikan tidak mungkin dan tidak pernah diarahkan kepada pencapaian-pencapaian tujuan yang merugikan atau bertentangan dengan kepentingan peserta didik ataupun masyarakat. Perbuatan pendidikan selalu diarahkan kepada kemaslahatan dan kesejahteraan peserta didik dan masyarakat.

Sedangkan dalam proses pendidikan melibatkan banyak hal, yaitu : subyek yang dibimbing (peserta didik), orang yang membimbing atau orang yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pendidikan (pendidik), interaksi antara peserta didik dan pendidik atau komunikasi timbal balik antara peserta didik dan pendidik yang terarah pada tujuan pendidikan (interaksi edukatif), arah bimbingan (tujuan pendidikan), pengaruh yang diberikan dalam bimbingan (materi pendidikan), cara yang digunakan dalam bimbingan (alat dan metode), dan tempat peristiwa bimbingan berlangsung (lingkungan pendidikan). Dalam bahasanya peserta didik merupakan faktor utama dalam proses dan perkembangan pendidikan, hal ini didasari dan dipengaruhi oleh dua hal yaitu kemampuan dan karakteristik peserta didik. Peserta didik sebagai manusia memiliki sejumlah kemampuan (*ability*). Kemampuan tiap individu sangatlah memiliki karakteristik atau keragaman yang berbeda.

Dalam kaitannya belajar secara aktif baik mental maupun fisik, motivasi guru, dan terciptanya interaksi belajar yang kondusif merupakan suatu tuntutan kegiatan pembelajaran di kelas, untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tersebut tidak

jarang dijumpai adanya peserta didik yang memerlukan suatu eksperimen dalam mengembangkan kemampuan peserta didik atau tantangan berlebih untuk mengoptimalkan perkembangan kreativitas, bakat, minat, keterampilan fisik, dan kemandirian peserta didik tersebut. Untuk mengantisipasi potensi yang dimiliki oleh peserta didik tersebut, program pembelajaran pengayaan perlu diselenggarakan pada setiap satuan pendidikan. Salah satu jenjang pendidikan yang diberlakukannya kegiatan pembelajaran pengayaan adalah pada jenjang SMK (Sekolah Menengah Kejuruan). Siswa SMK dituntut untuk memiliki kompetensi baik dalam bidang produktif, bidang sosial, dan bidang wirausaha.

Pengayaan merupakan suatu kegiatan yang diberikan kepada peserta didik berupa kelompok yang bekerja secara cepat, agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya secara optimal dalam penggunaan sisa waktu yang dimilikinya, pada pelaksanaannya pengayaan dilaksanakan dengan tujuan memperdalam kemampuan siswa untuk memperdalam penguasaan materi-materi yang berkaitan dengan tugas belajar sehingga tercapai tingkat perkembangan kecerdasan, bakat dan minat yang optimal. Dalam permasalahannya pengayaan bertumpu dengan program akselerasi karena keduanya merupakan kesempatan mengembangkan bakat anak diluar jalur sekolah yang normal. Tapi program pengayaan membantu anak menjelajahi masalah dengan lebih luas dibandingkan dengan yang didapat di sekolah (Tynan.2005:48).

MES (*Multimedia Expert Student*) adalah sebuah program pengayaan dalam bentuk organisasi yang bergerak di bidang kompetensi dan dikelola oleh guru kompetensi yang memiliki visi dan misi untuk menciptakan SDM yang kreatif,

cerdas, dan handal, menjadikan kompetensi keahlian multimedia yang mandiri, memiliki budi pekerti yang luhur dan memajukan kompetensi keahlian, dalam hal ini MES merupakan suatu wadah bagi peserta didik, mengembangkan potensi keahlian dalam bentuk pengayaan. MES memiliki 3 program utama, yaitu dalam lingkup *Broadcasting*, WEB, dan Media Pembelajaran Interaktif (MPI). MES pada umumnya bersifat *interest*, jadi untuk siswa yang tertarik untuk bergabung maka diperbolehkan untuk mengikuti kegiatan tersebut.

SMK Negeri 11 Semarang, adalah suatu sekolah menengah kejuruan negeri di Jawa Tengah, yang mengembangkan Program Studi Keahlian Teknik Grafika dan Teknik Komputer dan Informatika (TKI). Kompetensi Keahlian yang ada meliputi kompetensi Produksi, Persiapan, Animasi dan Multimedia. Sekolah ini didirikan pada tahun 1990, berdasarkan keputusan menteri Pendidikan dan Kebudayaan republik Indonesia dengan nomor : 0389/0/1990 dengan nama SMT Grafika Negeri Semarang dan mendapat NNS : 55103604001. Pada tahun 1997 berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor : 036/0/1997 tentang perubahan nomor klatur SMKTA menjadi SMK, SMT Negeri grafika Semarang berubah menjadi SMK N 11 Semarang hingga sekarang.

SMK 11 Semarang terutama jurusan multimedia telah mengembangkan dan mengimplementasikan MES sebagai suatu inovasi kegiatan pembelajaran yang bersifat pengayaan. Program pengayaan ini melibatkan kurikulum sekolah dalam pelaksanaannya, namun tidak ada jadwal resmi dari sekolah. Siswa yang mengikuti program pengayaan ini adalah siswa kompetensi keahlian multimedia

SMK N 11 Semarang. Dalam hal ini *Multimedia Expert Student* (MES), merupakan sarana bagi siswa SMK untuk mengembangkan dan mematangkan potensi dalam bidang keahlian yang dimiliki sebagai batu loncatan untuk memasuki dunia industri.

Bedasarkan uraian latar belakang di muka, maka peneliti bermaksud untuk melakukan kegiatan penelitian tentang PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENGAYAAN *MULTIMEDIA EXPERT STUDENT* (MES) UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PRODUKTIF SISWA DI SMK NEGERI 11 SEMARANG.

1.2. Rumusan Masalah

SMK Negeri 11 Semarang terutama jurusan multimedia telah mengembangkan MES sebagai suatu inovasi kegiatan yang bersifat pengayaan. Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan :

- a. Bagaimana konsep dan bentuk kegiatan pembelajaran pengayaan *Multimedia Expert Student* (MES) di SMK Negeri 11 Semarang?
- b. Bagaimana konsep dan bentuk kegiatan pembelajaran pengayaan *Multimedia Expert Student* (MES) di SMK Negeri 11 Semarang hasil pengembangan?
- c. Berapa tingkat keefektifan kegiatan pengayaan pada SMK Negeri 11 Semarang ini dalam upaya meningkatkan kompetensi produktif?
- d. Apa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran pengayaan *Multimedia Expert Student* (MES) hasil pengembangan?

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan

- a. Mengetahui konsep dan bentuk kegiatan pengayaan melalui *Multimedia Expert Student* (MES) di SMK N 11 Semarang.
- b. Untuk mengetahui keefektifan kegiatan pengayaan melalui *Multimedia Expert Student* (MES) di SMK N 11 Semarang dalam upaya meningkatkan kompetensi produktif siswa.
- c. Mengetahui kelebihan dan kekurangan pengayaan *Multimedia Expert Student* (MES) di SMK N 11 Semarang

1.3.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Penulis
Memperoleh pengetahuan dan memperluas wawasan penulis dalam bidang pendidikan yang erat kaitannya dengan jurusan Teknologi Pendidikan.
- b. Bagi Sekolah
Program pembelajaran pengayaan ini dapat dijadikan suatu alternatif kegiatan untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam bidang yang dipelajarinya.
- c. Bagi Universitas Negeri Semarang
Sebagai tambahan informasi dan referensi bacaan bagi mahasiswa dan bagi pihak-pihak yang akan melakukan penelitian sejenis.

1.4. Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadi kesalahan pengertian dan penafsiran judul dalam skripsi ini, penulis merasa perlu memberikan batasan yang membahas dan mempertegas istilah yang digunakan tersebut, yaitu :

a. Meningkatkan

Kata meningkatkan adalah kata kerja dari menaikkan (derajat, taraf), mempertinggi, memperhebat (produksi) dan dari kata mengangkat diri atau mengahkan diri. Sedangkan menurut Moeliono (1990:91) peningkatan adalah sebuah cara atau usaha yang dilakukan untuk mendapatkan keterampilan atau kemampuan yang lebih baik. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa didalam kata “meningkatkan” tersirat adanya unsur proses yang bertahap, dari tahap terendah, tahap menengah dan tahap akhir atau tahap puncak.

b. Kompetensi Produktif Multimedia

Kompeten adalah karakteristik yang mendasari seseorang berkaitan dengan efektifitas kinerja dan tindakan cerdas, penuh tanggung jawab yang dimiliki individu sebagai syarat untuk dianggap mampu dan memiliki hubungan sebab akibat dengan kinerja yang dijadikan acuan atau suatu kemampuan untuk melaksanakan atau melakukan suatu pekerjaan atau tugas yang dilandasi atas keterampilan dan pengetahuan serta didukung oleh sikap kerja yang harus dimiliki. Produktif adalah suatu mata pelajaran yang khusus mempelajari tentang ilmu kejuruan atau keahlian yang dipelajari. Multimedia adalah suatu ilmu yang mempelajari penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, animasi dan video.

Sehingga pada bahasan inti adalah kompetensi siswa dalam bidang keahlian multimedia.

c. **Pengayaan Pembelajaran**

Pengayaan pembelajaran adalah proses pembelajaran tambahan yang diberikan kepada peserta didik yang telah melampaui standar minimal kelulusan agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal dengan memanfaatkan sisa waktu yang dimilikinya. Kegiatan pengayaan berupaya mengembangkan keterampilan berpikir, kreativitas, keterampilan, memecahkan masalah, eksperimentasi, inovasi, penemuan, keterampilan seni, keterampilan gerak. Kegiatan pengayaan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik bertujuan untuk membantu mengoptimalkan kapasitas optimal dalam belajar.

d. *Multimedia Expert Student (MES)*

MES adalah suatu wadah atau wujud dari suatu program pengayaan yang khusus dan ada pada SMK N 11 Semarang. MES didirikan karena adanya suatu potensi siswa multimedia yang sangat besar. Pada hakikatnya harus diberikan kesempatan yang lebih banyak untuk belajar di sekolah. Revolusi informasi dan komunikasi (majunya teknologi TIK) memberikan peluang kepada siapa saja untuk berkembang secara individu maupun kelompok. Maka untuk mencapai perkembangan itu, setiap individu maupun kelompok siswa perlu dibimbing dan diberikan kesempatan untuk mengembangkan diri. Karakteristik kompetensi keahlian multimedia adalah sangat dinamis, dimana perkembangan software, hardware maupun insfrastruktur internet sangat pesat, melebihi kecepatan kemampuan guru dalam belajar. Maka siswa diberikan kesempatan untuk melakukan pembelajaran secara mandiri dan kolaboratif dengan siswa. Era perkembangan teknologi internet memberikan peluang sekaligus persaingan yang sangat ketat khususnya pada industri multimedia. Maka siswa harus memiliki kompetensi yang standar dengan industri. Bonus demografi Indonesia yang menyebabkan tingkat persaingan tenaga kerja sangat ketat.

1.5. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan merupakan urutan penyajian singkat mengenai bab yang akan dibahas dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, mencakup tiga bagian masing-masing terdiri atas beberapa bab dan sub bab, yaitu :

a. Bagian Muka

Pada bagian ini dimuat : Halaman sampul, Halaman judul, Halaman Pengesahan, Halaman Motto, Halaman Persembahan, Kata Pengantar, Abstrak, Daftar Lampiran dan Daftar Isi.

b. Bagian Isi

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam halaman ini berisi : Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Penegasan Istilah dan Sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam halaman ini berisi tentang teori-teori yang mendukung dan mendasari dalam melaksanakan penelitian, kajian pustaka, kerangka berfikir dan hipotesis

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang desain penelitian dan prosedur penelitian

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai desain hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini terdiri dari : simpulan, saran, kata penutup, dan lampiran dengan melampirkan daftar pustaka serta lampiran-lampiran.

c. Bagian Akhir

Pada bagian akhir ini dimuat : daftar pustaka, lampiran-lampiran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Peran *Multimedia Expert Student (MES)* sebagai Wujud dari Domain Desain dalam Kawasan Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan adalah bidang garapan yang dilibatkan dalam memfasilitasi belajar manusia melalui identifikasi sistematis, pengembangan, organisasi, dan penggunaan sumber belajar dan melalui manajemen dalam prosesnya. Sedangkan teknologi pendidikan menurut (*Assosiation for Educational Communication and Technology/AECT, 2004*) didefinisikan sebagai “studi dan praktek etnis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan/memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat.” Tujuan utamanya masih tetap untuk memfasilitasi pembelajaran (agar efektif, efisien dan menarik) dan meningkatkan kinerja.

Teknologi pembelajaran baik sebagai disiplin ilmu, program studi maupun profesi terus mengalami perkembangan yang pesat. Perkembangan tersebut bersifat positif untuk pembelajaran. “perkembangan teknologi pembelajaran yang pesat ini, mempunyai empat ciri utama yaitu : 1) menerapkan pendekatan sistem; 2) menggunakan sumber belajar seluas mungkin; 3) bertujuan meningkatkan kualitas belajar manusia; dan 4) berorientasi pada kegiatan pembelajaran individual”(Warsita,2008:18)

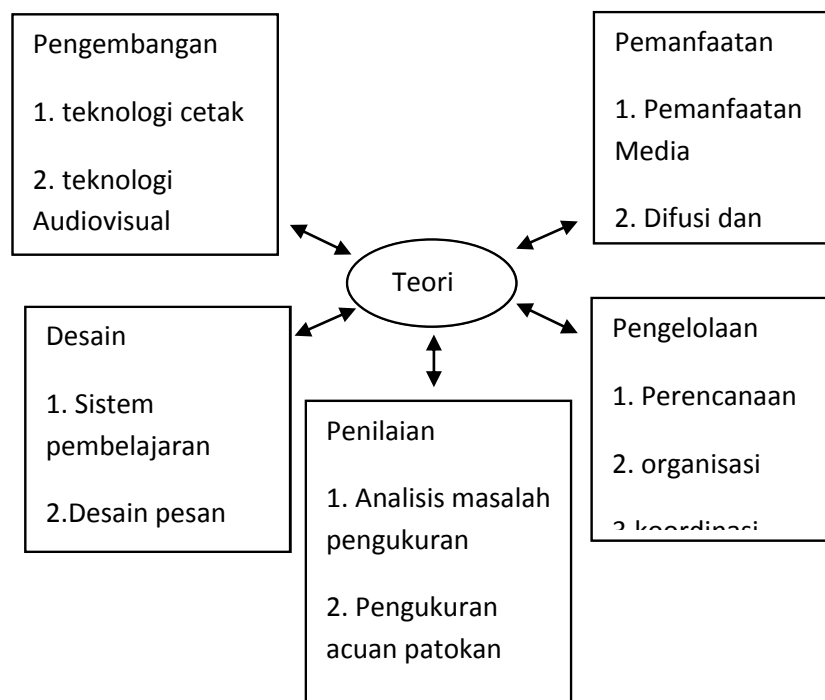
Berdasarkan definisi teknologi pendidikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan merupakan bidang ilmu kajian yang membantu jalannya pembelajaran, yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

Dalam bahasannya terdapat bidang garapan teknologi pendidikan, yaitu :

- a) Terikat oleh kerangka teori yang terus berkembang sejalan dengan berbagai hasil penelitian yang menyangkut kegiatan mengidentifikasi masalah tindak belajar manusia dari berbagai aspek serta pemecahannya dengan mendayagunakan berbagai sumber belajar secara maksimal.
- b) Menggunakan pendekatan sistem dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalah tindak belajar.
- c) Keunikan karena efek yang berhubungan dan diperoleh dari aplikasi proses yang rumit dan terpadu dalam memanfaatkan sumber belajar untuk memecahkan masalah tindak belajar manusia.

Definisi AECT mengenai kawasan teknologi pendidikan yaitu teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar. Definisi ini menegaskan adanya lima domain (kawasan) teknologi pembelajaran, yaitu kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan, dan kawasan penilaian baik untuk proses maupun sumber belajar. Demi menjaga keutuhan definisi (teknologi pembelajaran) kegiatan-kegiatan dalam setiap kawasan

teknologi pembelajaran dapat dikaitkan baik kepada proses maupun sumber pembelajaran.” kawasan teknologi pendidikan dapat digambarkan sebagaimana tertuang pada gambar 2.1 berikut ini.



Gambar 2.1 Kawasan Teknologi Pendidikan

Diskripsi masing-masing domain dalam kawasan teknologi pendidikan di atas adalah sebagai berikut :

1. Desain

Desain merupakan proses menspesifikasikan kondisi belajar. Domain

desain mencakup studi tentang desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran dan karakteristik pembelajaran. Desain sistem pembelajaran merupakan prosedur yang terorganisir mencakup langkah-langkah antara lain menganalisis, mendesain, mengembangkan, melaksanakan dan mengevaluasi. Desain pesan melibatkan perencanaan untuk mengatur bentuk fisik pesan tersebut. Strategi pembelajaran merupakan spesifikasi untuk menyeleksi dan mengurutkan peristiwa kegiatan dalam sebuah pelajaran.

Defenisi dan deskripsi dari masing-masing daerah liputan tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Desain Sistem Pembelajaran. Desain Sistem Pembelajaran (DSI) adalah prosedur yang terorganisasi yang meliputi langkah-langkah penganalisaan, perancangan, pengembangan, pengaplikasian dan penilaian pembelajaran.
- b) Desain Pesan. Desain pesan meliputi perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan). Hal tersebut mencakup prinsip-prinsip perhatian, persepsi dan daya serap yang mengatur penjabaran bentuk fisik dari pesan agar terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima.
- c) Strategi Pembelajaran. Strategi Pembelajaran adalah spesifikasi untuk menyeleksi serta mengurutkan peristiwa belajar atau kegiatan pembelajaran dalam suatu pelajaran.
- d) Karakteristik Pemelajar. Karakteristik pemelajar adalah segi-segi latar belakang pengalaman pemelajar yang berpengaruh terhadap efektivitas proses belajarnya.

2. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisiknya. Domain pengembangan diorganisasikan dalam empat kategori yaitu teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer dan teknologi terpadu.

- a) Teknologi Cetak. Teknologi cetak adalah cara untuk memproduksi atau menyampaikan bahan, seperti buku-buku dan bahan-bahan visual yang statis, terutama melalui proses pencetakan mekanis dan fotografis.
- b) Teknologi Audiovisual. Teknologi audiovisual merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
- c) Teknologi berbasis Komputer. Teknologi berbasis computer merupakan cara-cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada mikroprosesor.
- d) Teknologi Terpadu. Teknologi terpadu merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan computer.

3. Pemanfaatan atau pemakaian

Pemanfaatan atau pemakaian merupakan tindakan untuk menggunakan proses untuk belajar. Domain ini bertanggung jawab untuk mencocokkan pembelajar dengan materi dan kegiatan yang dipilih, memberikan bimbingan selama keterlibatan tersebut, memberikan penilaian hasil dan memadukan pemakaian ini ke dalam keberlanjutan prosedur organisasi. Dalam domain pemakaian terhadap empat kategori yaitu pemanfaatan media, difusi inovasi,

implementasi dan institusionalisasi kebijakan dan regulasi.

- a) Pemanfaatan Media. Pemanfaatan media ialah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar. Prinsip-prinsip pemanfaatan juga dikaitkan dengan karakteristik pemelajar. Seorang yang belajar mungkin memerlukan bantuan keterampilan visual atau verbal agar dapat memahami media belajar.
- b) Difusi Inovasi. Difusi inovasi adalah proses berkomunikasi melalui strategi yang terencana dengan tujuan untuk diadopsi. Tujuan akhir yang ingin dicapai ialah untuk terjadinya perubahan. Tahap awal dalam proses ini ialah membangkitkan kesadaran melalui desiminasi informasi. Proses tersebut meliputi tahap-tahap seperti kesadaran, minat, percobaan dan adopsi.
- c) Implementasi dan Pelembagaan. Implementasi ialah penggunaan bahan dan strategi pembelajaran dalam keadaan yang sesungguhnya. Sedangkan pelembagaan ialah penggunaan yang rutin dan pelestarian dari inovasi pembelajaran dalam suatu struktur atau budaya organisasi.
- d) Kebijakan dan Regulasi. Kebijakan dan regulasi adalah aturan dan tindakan dari masyarakat (atau wakilnya) yang mempengaruhi difusi atau penyebaran dan penggunaan teknologi pembelajaran.

4. Pengelolaan

Domain pengelolaan atau manajemen melibatkan pengontrolan teknologi pembelajaran melalui perencanaan, organisasi koordinasi dan supervisi. Dalam domain manajemen sendiri terdapat empat kategori domain yaitu manajemen proyek, manajemen sumber, manajemen sistem penyampaian dan manajemen informasi.

- a) Pengelolaan Proyek. Pengelolaan proyek meliputi perencanaan, monitoring dan pengendalian proyek desain dan pengembangan. Para pengelola proyek bertanggung jawab atas perencanaan, penjadwalan dan pengendalian fungsi desain pembelajaran atau jenis-jenis proyek yang lain.
- b) Pengelolaan Sumber. Pengelolaan sumber mencakup perencanaan, pemantauan, dan pengendalian sistem pendukung dan pelayanan sumber.
- c) Pengelolaan Sistem Penyampaian. Pengelolaan sistem penyampaian meliputi perencanaan, pemantauan, pengendalian cara bagaimana distribusi bahan pembelajaran diorganisasikan.
- d) Pengelolaan Informasi. Pengelolaan informasi meliputi perencanaan, pemantauan dan pengendalian cara penyimpanan, pengiriman/pemindahan atau pemrosesan informasi dalam rangka tersedianya sumber untuk kegiatan belajar.

5. Evaluasi

Evaluasi adalah proses penentuan kesesuaian pembelajar dan belajar. Evaluasi dimulai dengan analisis masalah. Analisis masalah merupakan langkah awal yang penting dalam pengembangan dan evaluasi pembelajaran. Dalam domain evaluasi terdapat empat kategori yaitu analisis masalah, pengukuran acuan patokan, evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

- a) Analisis Masalah. Analisis masalah mencakup cara penentuan sifat dan parameter masalah dengan menggunakan strategi pengumpulan informasi dan pengambilan keputusan.

- b) Pengukuran Acuan-Patokan (PAP). Pengukuran acuan patokan meliputi teknik-teknik untuk menentukan kemampuan pemelajar menguasai materi yang telah ditentukan sebelumnya. Pengukuran acuan patokan yang sering berupa tes, juga dapat disebut acuan isi, acuan tujuan, atau acuan kawasan. Sebab, kriteria tentang cukup tidaknya hasil belajar ditentukan oleh seberapa jauh pemelajar telah mencapai tujuan. PAP memberikan informasi tentang penguasaan seseorang mengenai pengetahuan, sikap, atau keterampilan yang berkaitan dengan tujuan.
- c) Penilaian Formatif dan Sumatif. Penilaian formatif berkaitan dengan pengumpulan informasi kecukupan dan penggunaan informasi ini sebagai dasar pengembangan selanjutnya. Sedangkan penilaian sumatif berkaitan dengan pengumpulan informasi tentang kecukupan untuk pengambilan keputusan dalam hal pemanfaatan.

Dengan adanya kawasan sebagaimana dikemukakan di atas, teknologi pendidikan telah memiliki kepastian tentang ruang lingkup wilayah garapannya. Meski ke depannya jumlah kawasan beserta kategorinya akan semakin berkembang, sejalan dengan perkembangan dalam bidang teknologi dan pendidikan, serta disiplin ilmu lainnya yang relevan, sebagai penopangnya. Setiap kawasan tidak berjalan sendiri-sendiri, tetapi memiliki hubungan yang sinergis. Hubungan antar kawasan dapat bersifat tidak linier, dengan kata lain bagaimana kawasan-kawasan tersebut saling melengkapi dengan ditunjukkannya lingkup penelitian dan teori dalam setiap kawasan. Hubungan antar kawasan bersifat sinergi. Misalnya : seorang praktisi yang bekerja dalam kawasan pengembangan

menggunakan teori dari kawasan desain, seperti teori desain sistem pembelajaran dan desain pesan. Hubungan kawasan dalam bidang bersifat saling melengkapi, setiap kawasan memberikan kontribusi terhadap kawasan yang lain dan kepada penelitian maupun teori yang digunakan bersama oleh semua kawasan.

Dari kelima domain tersebut, pengayaan termasuk didalam kawasan desain yang merupakan perancangan dan penerapan berbagai teori, prinsip dan prosedur dalam melakukan perencanaan atau mendesain suatu program atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara sistemik dan sistematis. Yang dimaksud dengan desain disini adalah proses untuk menentukan kondisi belajar dengan tujuan untuk menciptakan strategi dan produk (Seels & Richey, 2000 dalam Warsita, 2008: 22). Strategi dan produk pada tingkat makro, seperti program dan kurikulum, dan pada tingkat mikro, seperti pelajaran, modul, dan media pembelajaran.

2.2. Kompetensi Pembelajaran Produktif

2.2.1 Definisi Kompetensi

Kompetensi merupakan suatu karakteristik yang mendasar dari seseorang individu, yaitu penyebab yang terkait dengan acuan kriteria tentang kinerja yang efektif "A *competency is an underlying characteristic of an individual that is causally related to criterion-referenced effective and/or superior performance in a job or situation*" (Spencer & Spencer, 1993:9). Karakteristik yang mendasari (*underlying characteristic*) berarti kompetensi merupakan bagian dari kepribadian seseorang yang telah tertanam dan berlangsung lama dan dapat memprediksi

perilaku dalam berbagai tugas dan situasi kerja. Penyebab terkait (*causally related*) berarti bahwa kompetensi menyebabkan atau memprediksi perilaku dan kinerja (*performance*). Acuan kriteria (*criterion-referenced*) berarti bahwa kompetensi secara aktual memprediksi siapa yang mengerjakan sesuatu dengan baik atau buruk, sebagaimana diukur oleh kriteria spesifik atau standar. Kompetensi (*Competencies*) dengan demikian merupakan sejumlah karakteristik. Hal ini sependapat dengan beberapa ahli diantaranya dalam Mariana (2002: 21), mendefinisikan kompetensi yaitu :

- 1) *Competency (n) is being competent, ability (to the work) (Hornby, dkk, 1962: 192)*
- 2) *Competent (adj) refer to (person) having ability, power, authority, skill, knowledge, etc (to do what is needed) (Hornby, dkk, 1962:193)*

Mariana mendefinisikan kompetensi dalam tiga definisi diantaranya pada definisi pertama menunjukkan bahwa kompetensi itu pada dasarnya menunjukkan kepada kecakapan atau kemampuan untuk mengerjakan sesuatu pekerjaan. Sedangkan definisi kedua menunjukkan bahwa kompetensi pada dasarnya merupakan sifat atau karakteristik orang-orang kompeten, yakni memiliki kecakapan, daya (kemampuan), otoritas (kewenangan), kemahiran (keterampilan), pengetahuan, dan sebagainya untuk mengerjakan apa yang diperlukan. Kemudian definisi ketiga, menyatakan kompetensi adalah menunjukkan kepada tindakan (kinerja) rasional yang dapat mencapai tujuan-tujuannya secara memuaskan berdasarkan kondisi (prasyarat) yang diharapkan.

Jika merujuk pada Kamus Umum Bahasa Indonesia (1999) “Kompetensi

berarti (kewenangan) kekuasaan untuk menentukan atau memutuskan sesuatu hal". Pengertian dasar kompetensi (*competency*) adalah kemampuan atau kecakapan. Definisi kompetensi menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia hampir sama dengan pendapat Mariana di atas, bahwa pada dasarnya kompetensi memiliki kecakapan dan kemampuan dimensi kecakapan dan kemampuan sangat melekat sekali terhadap orang yang memiliki kompetensi.

Pernyataan di atas mengandung makna bahwa kompetensi adalah karakteristik seseorang yang berkaitan dengan kinerja efektif dan atau unggul dalam situasi pekerjaan tertentu. Kompetensi dikatakan sebagai karakteristik dasar karena karakteristik individu merupakan bagian yang mendalam dan melekat pada kepribadian seseorang yang dapat dipergunakan untuk memprediksi berbagai situasi pekerjaan tertentu. Kemudian dikatakan berkaitan antara perilaku dan kinerja karena kompetensi menyebabkan atau dapat memprediksi perilaku dan kinerja.

Dengan kata lain, kompetensi adalah penguasaan terhadap seperangkat pengetahuan, ketrampilan, nilai nilai dan sikap yang mengarah kepada kinerja dan direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan profesinya. Kompetensi diartikan sebagai kemampuan untuk melaksanakan atau melakukan suatu pekerjaan atau tugas yang dilandasi oleh keterampilan dan pengetahuan kerja yang dituntut oleh pekerjaan tersebut. Dengan demikian kompetensi menunjukkan keterampilan atau pengetahuan yang dicirikan oleh profesionalisme dalam suatu bidang tertentu sebagai suatu yang terpenting. Kompetensi sebagai

karakteristik seseorang berhubungan dengan kinerja yang efektif dalam suatu pekerjaan atau situasi.

Dari pengertian kompetensi tersebut di atas, terlihat bahwa fokus kompetensi adalah untuk memanfaatkan pengetahuan dan ketrampilan kerja guna mencapai kinerja optimal. Dengan demikian kompetensi adalah segala sesuatu yang dimiliki oleh seseorang berupa pengetahuan ketrampilan dan faktor-faktor internal individu lainnya untuk dapat mengerjakan sesuatu pekerjaan. Dengan kata lain, kompetensi adalah kemampuan melaksanakan tugas berdasarkan pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki setiap individu.

Kompetensi dalam pendidikan yakni dalam ranah SMK adalah kemampuan atau keahlian yang harus dimiliki siswa sesuai dengan standar yang dibuat oleh pemerintah dan telah disesuaikan dengan bidang keahlian, tingkatan atau jenjang pendidikan yang sedang ditempuh. Dalam kurikulum, kompetensi ini sering disebut juga KD atau Kompetensi Dasar.

2.2.2 Pembelajaran Produktif

Kompetensi sebagai substansi/ materi pendidikan dan pelatihan yang akan dipelajari di SMK diorganisasi dan dikelompokkan menjadi berbagai mata pelajaran/substansi/materi pelajaran. Jenis mata pelajaran yang telah dirumuskan, dalam pelaksanaannya dipilah menjadi program normatif, adaptif dan produktif. Program normatif dijabarkan menjadi mata pelajaran yang memuat kompetensi-kompetensi tentang norma, sikap, dan perilaku yang harus diajarkan dan dilatihkan pada peserta didik. Program adaptif berupa mata pelajaran yang

berfungsi membentuk kemampuan untuk berkembang dan beradaptasi sesuai perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni serta dasar-dasar kejuruan yang berkaitan dengan program keahlian yang dipelajarinya. Program produktif merupakan program mata mata pelajaran yang berfungsi untuk membekali peserta didik agar memiliki kompetensi standar atau kemampuan produktif pada suatu pekerjaan/keahlian tertentu yang relevan dengan tuntutan dan permintaan pasar kerja. Pembelajaran produktif merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik atau sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi standar atau kemampuan produktif pada suatu pekerjaan/keahlian tertentu yang relavan dengan tuntutan dan permintaan pasar kerja.

Pendidikan kejuruan (SMK) adalah bagian dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan mempersiapkan tenaga yang memiliki keterampilan dan pengetahuan sesuai dengan kebutuhan persyaratan lapangan kerja dan mampu mengembangkan potensi dirinya dalam mengadopsi dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Dalam proses pembelajaran produktif perlu ditanamkan pada siswa pentingnya penguasaan pengetahuan dan teknologi, keterampilan bekerja, sikap mandiri, efektif dan efisien dan pentingnya keinginan sukses dalam karirnya sepanjang hayat.

UUSPN No. 20 tahun 2003 pasal 15, menyatakan pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk menyiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Tujuan tersebut dapat dijabarkan lagi oleh Dikmenjur (2003) menjadi tujuan umum dan tujuan khusus, sebagai berikut :

Tujuan umum, sebagai bagian dari sistem pendidikan menengah kejuruan SMK bertujuan : (1) menyiapkan peserta didik agar dapat menjalani kehidupan secara layak, (2) meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik, (3) menyiapkan peserta didik agar menjadi warga negara yang mandiri dan bertanggung jawab, (4) menyiapkan peserta didik agar memahami dan menghargai keanekaragaman budaya bangsa Indonesia, dan (5) menyiapkan peserta didik agar menerapkan dan memelihara hidup sehat, memiliki wawasan lingkungan, pengetahuan dan seni. Tujuan khusus, SMK bertujuan : (1) menyiapkan peserta didik agar dapat bekerja, baik secara mandiri atau mengisi lapangan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah, sesuai dengan bidang dan program keahlian yang diminati, (2) membekali peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi dan mampu mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminati, dan (3) membekali peserta didik dengan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu mengembangkan diri sendiri melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Kompetensi lulusan pendidikan kejuruan sebagai subsistem dari sistem pendidikan nasional menurut Depdikbud (2001) adalah : (1) penghasil tamatan yang memiliki keterampilan dan penguasaan IPTEK dengan bidang dari tingkat keahlian yang sesuai dengan kebutuhan pembangunan, (2) penghasil tamatan yang memiliki kemampuan produktif, penghasil sendiri, mengubah status tamatan dari status beban menjadi aset bangsa yang mandiri, (3) penghasil penggerak perkembangna industri Indonesia yang kompetitif menghadapi pasar global, (4)

penghasil tamatan dan sikap mental yang kuat untuk dapat mengembangkan dirinya secara berkelanjutan. Dikmenjur (2000) mengatakan bahwa hasil kerja pendidikan harus mampu menjadi pembeda dari segi unjuk kerja, produktifitas, dan kualitas hasil kerja dibandingkan dengan tenaga kerja tanpa pendidikan kejuruan.

Pendidikan kejuruan adalah suatu lembaga yang melaksanakan proses pembelajaran keahlian tertentu beserta evaluasi berbasis kompetensi, yang mempersiapkan siswa menjadi tenaga kerja setingkat teknisi (Wakhinuddin S). Didalamnya, pendidikan kejuruan menyebut model pembelajaran tersebut adalah suatu pembelajaran produktif, adalah mata pelajaran yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dalam penjelasan pasal 15, yang berbunyi: "Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu." Peran pendidikan kejuruan sangat strategis dalam menyiapkan calon tenaga kerja yang memiliki keterampilan profesional tertentu untuk memperoleh bidang pekerjaan profesional yang sesuai dengan spesialisasinya.

Bertitik tolak dari tujuan pendidikan kejuruan, maka profil lulusan SMK adalah lulusan yang memiliki kompetensi, siap kerja, cerdas, dan kompetitif. Siap kerja yang mengandung pengertian bahwa lulusan SMK memiliki bekal keterampilan dan kemampuan bekerja di bidangnya, sehingga mereka siap untuk langsung bekerja tanpa perlu ditraining lagi dan mereka juga dibekali kemampuan untuk membuka usaha sendiri. Cerdas yang dimaksud di sini tidak hanya cerdas

secara intelektual. Namun juga harus cerdas secara spiritual, emosional dan sosial, serta cerdas secara kinestetik. Kompetitif yang mengandung pengertian sebagai agen perubahan dan pantang menyerah serta kemandirian yang dapat memicu kesiapan mental untuk bekerja atau membuka lapangan usaha (Dit. PSMK, 2006: 4). Untuk menghasilkan lulusan SMK dengan profil lulusan sebagaimana yang diharapkan dipengaruhi oleh faktor majemuk seperti kurikulum, proses belajar mengajar, biaya, sarana dan prasarana, peserta didik, sistem pengelolaan, pendidik. Faktor yang satu saling berpengaruh terhadap faktor yang lainnya. Namun demikian, faktor yang memegang peranan kunci adalah proses belajar mengajar, karena inilah inti dari kegiatan di sekolah. Proses pembelajaran yang diharapkan menghasilkan produk yang bernilai, menuntut kondisi pembelajaran yang kaya dan nyata, yang dapat memberikan pengalaman belajar dimensi-dimensi kompetensi secara integratif. Yang salah satu caranya adalah dengan melakukan Pengayaan Pembelajaran.

Dipertegas dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses bahwa standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah mencakup perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran dan pengawasan proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran untuk setiap mata pelajaran harus fleksibel, bervariasi dan memenuhi standar. Pelaksanaan Proses pembelajaran terdiri dari 3 (tiga) tahapan yaitu:

a) Kegiatan Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

b) Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang dilakukan secara intensif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik

c) Penutup

Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran.

Menurut Sudjana (1989:30), yang termasuk dalam komponen pembelajaran adalah “ tujuan, bahan, metode dan alat serta penilaian”.Metode mengajar yang digunakan guru hampir tidak ada yang sisa-sisa, karena metode tersebut mendatangkan hasil dalam waktu dekat atau dalam waktu yang relatif lama. Hasil yang dirasakan dalam waktu dekat dikatakan sebagai dampak langsung (Instructional effect) sedangkan hasil yang dirasakan dalam waktu yang relatif lama disebut dampak pengiring (nurturant effect) biasanya berkenaan dengan sikap dan nilai. (Djamarah, 2000:194) Macam-macam Metode Pembelajaran :

a) Metode Ceramah (Konvensional)

Metode ceramah adalah metode yang boleh dikatakan metode tradisional. Karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dan anak didik dalam interaksi edukatif.

b) Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah metode pemberian kesempatan kepada anak didik perorangan atau kelompok, untuk dilatih melakukan suatu proses atau percobaan. Dengan metode ini anak didik diharapkan sepenuhnya terlibat merencanakan eksperimen, melakukan eksperimen, menemukan fakta, mengumpulkan data, mengendalikan variabel, dan memecahkan masalah yang dihadapinya secara nyata.

c) Metode pemberian tugas

Pemberian tugas dengan arti guru menyuruh anak didik misalnya membaca, tetapi dengan menambahkan tugas-tugas seperti mencari dan membaca buku-buku lain sebagai perbandingan, atau disuruh mengamati orang/masyarakatnya setelah membaca buku itu. Dengan demikian, pemberian tugas adalah suatu pekerjaan yang harus anak didik selesaikan tanpa terikat dengan tempat.

d) Metode diskusi

Diskusi adalah memberikan alternatif jawaban untuk membantu memecahkan berbagai problem kehidupan. Dengan catatan persoalan yang akan didiskusikan harus dikuasai secara mendalam.

e) Metode latihan

Metode latihan (driil) disebut juga metode training, yaitu suatu cara mengajar untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga, sebagai sarana untuk memelihara kebiasaan-kebiasaan yang baik. Selain itu, metode ini dapat digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan, dan keterampilan.

f) Metode kooperatif

Merupakan suatu metode pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

2.2.3 Pengayaan

Pembelajaran pengayaan adalah proses pembelajaran tambahan yang diberikan kepada satu kelompok peserta didik yang telah melampaui standar minimal kelulusan agar mereka dapat mengembangkan potensinya, melingkupi kecerdasan, bakat dan minat secara optimal dengan memanfaatkan sisa waktu yang dimilikinya. Kegiatan pengayaan ini dimaksudkan untuk memperdalam

pemahaman dalam sebuah kajian materi pembelajaran di kelas. Ada tiga jenis pembelajaran pengayaan, yaitu:

- 1) Kegiatan eksploratori yang bersifat umum yang dirancang untuk disajikan kepada peserta didik. Sajian dimaksud berupa peristiwa sejarah, buku, tokoh masyarakat, dsb, yang secara reguler tidak tercakup dalam kurikulum.
- 2) Keterampilan proses yang diperlukan oleh peserta didik agar berhasil dalam melakukan pendalaman dan investigasi terhadap topik yang diminati dalam bentuk pembelajaran mandiri.
- 3) Pemecahan masalah yang diberikan kepada peserta didik yang memiliki kemampuan belajar lebih tinggi berupa pemecahan masalah nyata dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah atau pendekatan investigatif/ penelitian ilmiah. Pemecahan masalah ditandai dengan:
 - a) Identifikasi bidang permasalahan yang akan dikerjakan;
 - b) Penentuan fokus masalah/problem yang akan dipecahkan;
 - c) Penggunaan berbagai sumber;
 - d) Pengumpulan data menggunakan teknik yang relevan;
 - e) Analisis data; dan
 - f) Penyimpulan hasil investigasi.

Menurut Tynan (2005:46), “secara umum pengayaan dapat diartikan sebagai pengalaman atau kegiatan peserta didik yang melampaui persyaratan minimal dan tidak semua peserta didik dapat melakukannya.” Proses pengayaan dapat dilakukan dengan cara:

- a) Identifikasi kemampuan belajar berdasarkan jenis serta tingkat kelebihan belajar peserta didik misal belajar lebih cepat, menyimpan informasi lebih mudah, keingintahuan lebih tinggi, berfikir mandiri, superior dan berfikir abstrak, memiliki banyak minat.
- b) Identifikasi kemampuan berlebih peserta didik dapat dilakukan antara lain melalui: wawancara, pengamatan hasil belajar siswa, dsb.
- c) Pelaksanaan Pembelajaran Pengayaan
 - 1) Belajar kelompok. Sekelompok peserta didik yang memiliki minat tertentu diberikan pembelajaran bersama pada jam-jam pelajaran sekolah biasa.
 - 2) Belajar mandiri
 - 3) Pembelajaran berbasis tema. Memadukan kurikulum di bawah tema besar sehingga peserta didik dapat mempelajari hubungan antara berbagai disiplin ilmu.

Langkah terpenting dalam sebuah proses pembelajaran pengayaan adalah waktu pelaksanaan identifikasi kebutuhan dan kategorisasi tugas yang akan diberikan pendidik kepada peserta didik. Pada hakikatnya proses pembelajaran pengayaan ini adalah pemberian bantuan kepada peserta didik yang memiliki kemampuan lebih, baik dalam kecepatan maupun kualitas belajarnya.

2.3. *Multimedia Expert Student (MES) sebagai Sarana untuk Kegiatan Pengayaan*

2.3.1 Pemanfaatan *Multimedia Expert Student (MES)*

Seiring berkembangnya SDM yang semakin kreatif pada era globalisasi ini, memberikan suatu gambaran bahwa siswa SMK dituntut untuk memiliki kemampuan berfikir yang cerdas dan handal dan siap bersaing di dunia luas khususnya dalam bidang industri. Sekolah tidak semata-mata hanya memberikan pembelajaran yang sesuai kurikulum, melainkan memberikan suatu pengalaman secara nyata yang berguna bagi kebutuhan pekerjaan yang sesuai di bidang industri.

Pengayaan merupakan salah satu kegiatan yang bergerak dalam bidang pendidikan, di dalam kegiatannya merupakan salah satu wadah atau tempat bagi siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pembelajaran pengayaan berupaya mengembangkan keterampilan berpikir, kreativitas, keterampilan memecahkan masalah, eksperimentasi, inovasi, penemuan, keterampilan seni, keterampilan gerak. Pembelajaran pengayaan memberikan pelayanan kepada peserta didik yang memiliki kecerdasan lebih dengan tantangan belajar yang lebih tinggi untuk membantu mereka mencapai kapasitas optimal dalam belajarnya dalam hal ini adalah kompetensi produktif dan kualitas produk siswa.

Pada SMK N 11 Semarang, khususnya pada kompetensi keahlian multimedia program pembelajaran *Multimedia Expert Student* (MES) merupakan suatu wadah bagi peserta didik yang telah menguasai kompetensi dan tugas belajarnya tentu saja memiliki kelebihan waktu yang perlu dimanfaatkan. Kelebihan waktu yang tidak dimanfaatkan dengan baik akan menimbulkan hal-hal negatif yang bisa mengganggu siswa lain yang sedang aktif mengikuti

pembelajaran, maka dari itu pengayaan pada hal ini sangat memberikan tingkat efektifitas belajar peserta didik yang baik.

2.3.2 SMK N 11 Semarang

SMK N 11 Semarang adalah salah satu sekolah menengah kejuruan negeri di Jawa Tengah yang mengembangkan Program Studi Keahlian; Teknik Grafika dan Teknik Komputer dan Informatika (TKI). Kompetensi keahlian yang ada meliputi: Persiapan Grafika, Produksi Grafika, Animasi, dan Multimedia.

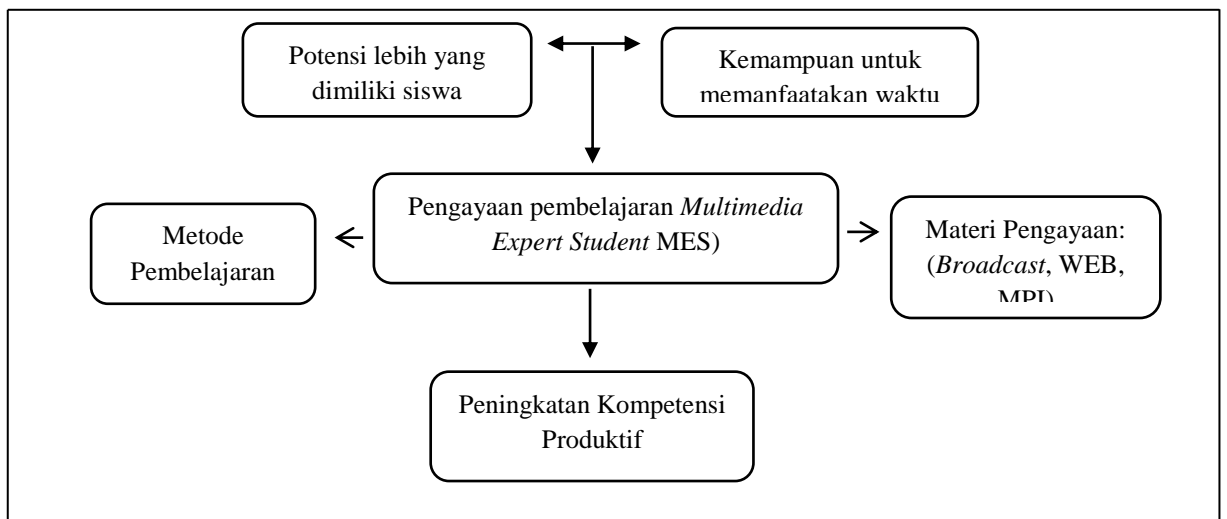
Sekolah ini didirikan pada tahun 1990, berdasarkan Keputusan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan nomor : 0389/0/1990 dengan nama SMT Grafika Negeri Semarang mendapat NNS : 551036304001. Pada tahun 1997 berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor : 036/0/1997 tentang perubahan nomor klatur SMKTA menjadi SMK, SMT Grafika Semarang berubah menjadi SMK N 11 Semarang hingga sekarang. Perkembangan terkini SMK N 11 Semarang termasuk dalam kelompok SMK SBI – INVEST (Sekolah Bertaraf Internasional-Indonesian Vocational Educating Strengthening) dan bersertifikat ISO 9001 : 2000 dengan nomor : 01 100 075842. SMK 11 Semarang terutama jurusan multimedia telah mengembangkan dan mengimplementasikan MES sebagai suatu inovasi kegiatan pembelajaran yang bersifat pengayaan. Pembelajaran pengayaan merupakan suatu langkah nyata (substansial) untuk membuat sistem pendidikan dan pelatihan kejuruan lebih relevan dengan dunia kerja dalam rangka menghasilkan tamatan yang bermutu. Program pengayaan ini tidak melibatkan kurikulum sekolah dalam

pelaksanaannya, sehingga tidak ada jadwal resmi dari sekolah. Siswa yang mengikuti program pengayaan ini adalah siswa yang mendaftarkan diri untuk mengikuti program pengayaan, dengan kata lain program ini bersifat interest.

Program yang dilaksanakan pada pembelajaran pengayaan yang dilakukan oleh MES berbentuk serangkaian kegiatan yang bekerja atas tiga bidang konsentrasi, yaitu dalam pembelajaran *Broadcasting*, Media Pembelajaran Interaktif (MPI) dan Jaringan Komputer. Kegiatan ini dilaksanakan diluar jam kegiatan belajar mengajar, dengan kata lain menggunakan jam diluar jam sekolah. Program pembelajaran pengayaan sebagai sarana bagi siswa SMK untuk lebih mengembangkan potensi yang dimilikinya dan untuk mematangkan kemampuan untuk memasuki dunia industri.

2.4 Kerangka Berfikir

Menurut Sekaran (1992) dalam Sumarni dan Wahyuni (2006:27) “kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting.”



Sumber: Data yang diolah 2015

Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran Teoritis

2.5 Hipotesis

“Untuk memecahkan permasalahan yang telah dirumuskan perlu adanya dugaan sementara. Dugaan sementara kemudian lebih dikenal dengan istilah hipotesis. Dengan demikian hipotesis sering diartikan sebagai satu jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbuktinya data” (Arikunto, 2002:64).

Berdasarkan permasalahan dan teori yang yang dikumpulkan maka hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah :

H_0 : Tidak ada peningkatan kompetensi siswa dalam kegiatan pengayaan melalui *Multimedia Expert Student* (MES) di SMK N 11 Semarang.

H_a : Ada peningkatan kompetensi siswa dalam kegiatan pengayaan melalui *Multimedia Expert Student* (MES) di SMK N 11 Semarang.

BAB III

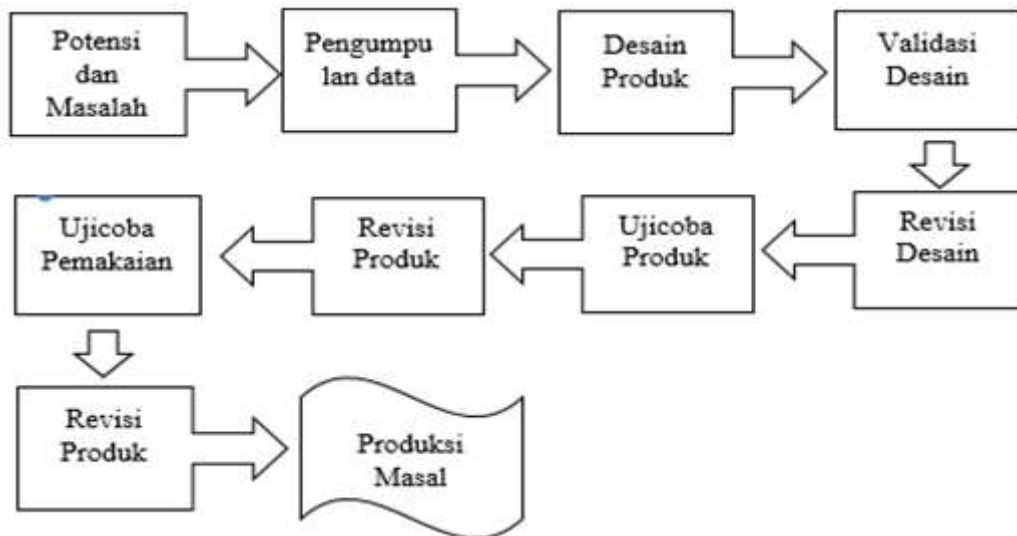
METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian diartikan sebagai suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Pengumpulan dan analisis data menggunakan metode-metode ilmiah yang telah dikembangkan secara intensif, melalui berbagai uji coba sehingga telah memiliki prosedur yang baku.

Metode penelitian ada kalanya disebut dengan “metodologi penelitian”, dalam makna yang luas bisa berarti “desain” atau rancangan penelitian. Rancangan ini berisi rumusan tentang objek atau subjek yang akan diteliti, teknik pengumpulan data, prosedur pengumpulan dan analisis data berkenaan dengan fokus masalah tertentu.

“Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut” (Sugiyono, 2013:407). Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan ditunjukkan pada gambar 3.1 berikut :



Sumber : Sugiyono, 2013:409

Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development* (R&D)

3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)

3.2.1 Potensi dan Masalah

Dalam memaksimalkan potensi siswa multimedia yang sangat besar maka didalamnya dibutuhkan suatu wadah dimana siswa dapat mengembangkan potensinya tersebut di sekolah. Suatu inovasi yang diberikan untuk memberi peluang kepada siapa saja untuk berkembang secara individu maupun kelompok. Melihat dari karakteristik kompetensi keahlian multimedia sangatlah dinamis, dimana perkembangannya sangat pesat, melebihi kecepatan kemampuan guru dalam belajar. Maka siswa perlu diberikan kesempatan untuk melakukan

pembelajaran secara mandiri dan kolaboratif dengan dukungan sarana dan prasarana yang ada.

3.2.2 Pengumpulan Informasi

Proses pengumpulan informasi dilakukan mulai dari awal dengan mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dan berbagai hal yang perlu dikembangkan dalam proses belajar siswa agar dapat memaksimalkan potensi yang dimiliki. Khususnya pada kompetensi keahlian multimedia di SMK Negeri 11 Semarang.

3.2.3 Desain Produk

Desain adalah tahap perancangan untuk semua elemen yang akan dikembangkan dalam produk. Desain yang baik dan terencana akan mempermudah proses pembuatan produk selanjutnya. Desain produk yang telah ada memiliki berbagai pelatihan yang berwujud program pengayaan dimana terbagi dalam 3 sub pokok yaitu : pelatihan berbasis *broadcasting*, WEB dan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI), pada 3 sub pokok akan dikembangkan melalui metode belajarnya.

3.2.4 Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode pengembangan belajar baru secara rasional akan lebih efektif atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional (Sugiyono, 2013:414). Validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman, dalam hal ini adalah ahli materi. Ahli materi adalah

guru dan sekaligus ketua jurusan kompetensi keahlian multimedia di SMK Negeri 11 Semarang.

3.2.5 Uji Coba Produk

Produk pembelajaran multimedia yang telah divalidasi oleh para pakar selanjutnya diuji cobakan kepada siswa. Adapun program yang dijalankan sesuai dengan 3 fokus pokok materi multimedia, setelah diuji cobakan maka peneliti mengukur seberapa efektif program pembelajaran tersebut.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Soegiarto (2003:2) dkk “Populasi berarti keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang ingin diteliti”. Sedangkan menurut Sumarni dan Wahyuni (2006:69) “Populasi merupakan keseluruhan obyek yang diteliti dan terdiri atas sejumlah individu, baik yang terbatas (*finite*) maupun tidak terbatas (*infinite*).” Populasi pada penelitian ini adalah siswa jurusan multimedia kelas XI di SMK N 11 Semarang.

3.1.2 Sampel

Menurut Sumarni dan Wahyuni (2006:70) “sampel adalah bagian populasi yang digunakan untuk memperkirakan karakteristik populasi. Apa yang dipelajari dari sampel, maka kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi”. Sedangkan menurut Sugiarto dkk, (2003:2) “sampel adalah sebagian anggota dari populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasinya”.

Pada penelitian ini yang menjadi sampel adalah siswa pada kompetensi keahlian multimedia yang mengikuti program pembelajaran pengayaan *Multimedia Expert Student* (MES) di SMK N 11 Semarang. Sampel terbagi menjadi dua bagian, sampel pertama terbagi 15 orang untuk mengukur seberapa besar tanggapan responden mengenai metode pembelajaran hasil pengembangan. Sampel yang kedua terbagi atas 50 responden untuk mengukur hasil keefektifan program pembelajaran pengayaan secara keseluruhan.

3.4 Data Penelitian

3.4.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penyusunan penelitian ini adalah:

a. Kuesioner

Menurut Soeratno dan Lincolin (2008:91) “Angket atau *questionnaire* adalah cara pengumpulan data dengan memberikan daftar pertanyaan kepada responden untuk diisi.” Teknik ini digunakan untuk mengambil data primer. Kuesioner diberikan secara langsung kepada beberapa responden (siswa) untuk dimintai pendapat mengenai seberapa besar pengaruh program pengayaan *Multimedia Expert Student* (MES) terhadap peningkatan kompetensi produktif di SMK N 11 Semarang.

b. Observasi

“Observasi adalah cara pengumpulan data dengan cara melakukan pencatatan secara cermat dan sistematis” (Soeratno dan Arsyad, 2008:83).

Penelitian ini dilakukan dengan pengamatan langsung ke SMK N 11

Semarang, khususnya pada kompetensi keahlian multimedia yang akan menjadi pokok pembahasan dengan tujuan untuk mendapatkan data primer.

c. Studi Pustaka

“Studi pustaka adalah suatu cara untuk mengumpulkan data dengan cara membaca buku-buku atau bahan kepustakaan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas dalam penulisan” (Jogiyanto 2007:81). Metode ini dilakukan untuk mencari data sekunder, baik dari sisi internal perusahaan yang berupa gambaran umum perusahaan maupun sumber-sumber referensi lain yang berhubungan dalam penyusunan skripsi ini.

3.4.2 Sumber Data

Data menurut sumbernya dapat dibedakan menjadi:

a. Data Primer

Menurut Marzuki (2005:60) “data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumbernya, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya.”

Untuk penulisan skripsi data yang diperoleh setelah diadakan pengamatan langsung. Data primer diperoleh dari penyebaran kuesioner kepada sejumlah responden (siswa kelas XI pada jurusan atau kompetensi keahlian multimedia) serta pengamatan kepada staff dan pengurus SMK N 11 Semarang yang berkaitan dengan kegiatan pengayaan pembelajaran *Multimedia Expert Student (MES)* di SMK N 11 Semarang.

Dalam hal ini peran penuh yang melakukan program pengayaan adalah siswa senior ahli pada kompetensi keahlian multimedia. Senior

memegang jalannya program pembelajaran. Hal ini disebabkan karena senior memiliki pengalaman dan pengetahuan yang lebih, melalui seringnya perlombaan yang diikuti dan berbagai pelatihan yang telah dilakukan. Guru dalam program pembelajaran pengayaan ini menjadi pembimbing, pengawas dan pihak yang bertanggung jawab atas jalannya program tersebut.

b. Data Sekunder

Marzuki (2005:60) menyatakan bahwa:

Data sekunder adalah data yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya oleh peneliti misalnya biro statistik, majalah, keterangan-keterangan atau publikasi lainnya. Data sekunder diperoleh dengan mengumpulkan data dari buku-buku referensi yang berasal dari perpustakaan atau sumber lain. Misalnya data dari internet yang dapat mendukung penulisan skripsi dalam penelitian ini.

3.4.3 Jenis Data

Data menurut jenisnya dapat dibedakan menjadi:

a. Data Kualitatif

Menurut Soeratno dan Arsyad (2007:64), “Data kualitatif adalah serangkaian observasi di mana tiap observasi yang terdapat dalam sampel (populasi) tergolong pada salah satu dari kelas-kelas.” Data yang termasuk data kualitatif yaitu data mengenai gambaran umum instansi serta informasi lainnya terkait dengan SMK N 11 Semarang

b. Data Kuantitatif

Menurut Soeratno dan Arsyad (2007:63), “Data kuantitatif adalah serangkaian observasi (pengukuran) dapat dinyatakan dalam angka-angka.”

3.5 Teknik Sampling

Dalam melakukan penelitian, keputusan yang tidak kalah penting adalah keputusan untuk melakukan seleksi terhadap individu dari obyek yang akan dikaji. Maka dari itu, haruslah ditentukan besarnya populasi dan jumlah sampel yang akan diambil dalam penelitian.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Non Probability Sampling* dimana kuesioner kepada responden digunakan sebagai alat utama pengumpulan data.

Teknik *Non Probability Sampling* yang digunakan adalah “teknik insidental, yaitu sampel yang diambil berdasarkan kebetulan, pada ketersediaan elemen dan kemudahan untuk mendapatkannya, dengan kata lain sampel diambil/terpilih karena sampel tersebut ada pada tempat dan waktu yang tepat” (Sugiyono, 2013:124). Teknik insidental ini sangat tepat untuk penelitian dengan kelompok terfokus, sesuai dengan penelitian ini dimana kelompok yang terfokus adalah seluruh siswa kelas XI pada jurusan multimedia di SMK Negeri 11 Semarang.

“Dari penerapan *Non Probability Sampling*, metode penarikan sampel tepat bila digunakan pada kondisi tahapan eksploratif suatu penelitian, pengujian awal suatu angket, adanya populasi yang homogen dan adanya tuntutan akan

kemudahan dari aspek operasional” (Sugiarto dkk, 2003:38). Kondisi-kondisi tersebut sesuai dengan keadaan pembuatan penelitian ini, sehingga penerapan teknik insidental atas teknik *Non Probability Sampling* ini dirasa tepat dalam penelitian ini.

3.6 Variabel Penelitian dan Indikator Penelitian

3.6.1 Variabel Penelitian

Menurut Sumarni dan Wahyuni (2006:21) ”variabel penelitian merupakan suatu atribut, sifat, atau nilai dari individu, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari serta ditarik kesimpulannya.“ Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu:

a. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Menurut Sumarni dan Wahyuni (2006:22) “variabel dependen sering dikatakan pula sebagai variabel terikat atau tergantung, yaitu merupakan variabel yang dipengaruhi atau disebabkan oleh adanya variabel bebas.“ variabel dependen pada penelitian ini adalah kompetensi produktif siswa kelas X pada jurusan Multimedia.

b. Variabel Independen (Variabel Bebas)

Menurut Sumarni dan Wahyuni (2006:22) “variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab berubahnya atau timbulnya variabel dependen (variabel terkait).” Variabel

independen dalam penelitian ini adalah pengayaan *Multimedia Expert Student* (MES).

3.6.2 Indikator Penelitian

a. Indikator pengayaan *Multimedia Expert Student* (MES)

Dalam *Multimedia Expert Student* (MES) terdapat berbagai indikator-indikator sebagai berikut:

- 1) *Broadcasting* yaitu seberapa besar siswa dapat menguasai dan memiliki kemampuan yang cukup dalam kualitas produksi yang nantinya berkaitan dengan dunia industri
- 2) *E-learning* atau bisa disebut pembelajaran berbasis WEB yaitu seberapa jauh siswa dapat menguasai tingkat kesesuaian dan kemudahan media agar mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik dan sangat operasional dalam penggunaannya.
- 3) *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (MPI) yaitu seberapa jauh siswa memiliki kemampuan untuk membuat dan mengolah media agar memiliki sisi kemenarikan dan kemanfaatan yang harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia.

b. Indikator Kompetensi Produktif

Dalam keberhasilan suatu kompetensi atau jurusan terdapat berbagai indikator-indikator sebagai berikut:

- 1) Kualitas produk pembelajaran yakni mencakup sejauh mana produk yang dihasilkan siswa SMK Negeri 11 Semarang dapat memiliki standart dan nilai edukatif sesuai dengan yang diharapkan.
- 2) Mengukur melalui interpretasi hasil belajar, yang pada umumnya hal ini dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu : Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik.

Tabel Definisi Variabel Penelitian. Indikator Variabel dan Skala Pengukuran

No.	Variabel	Definisi Variabel	Indikator	Skala Pengukuran
1.	Pengayaan Multimedia Expert Student (MES)	Merupakan sebuah proram pengayaan dalam bentuk organisasi yang bergerak di bidang kompetensi dan dikelola oleh guru kompetensi yang memiliki visi dan misi untuk menciptakan SDM yang kreatif, cerdas, dan handal, menjadikan kompetensi keahlian multimedia yang mandiri, memiliki budi pekerti yang luhur dan memajukan kompetensi keahlian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dari sisi <i>broadcasting</i> Seberapa jauh siswa dapat menuangkan ide dan gagasan secara kreatif dalam pembuatan video pembelajaran. 2. Melihat seberapa jauh siswa menguasai kualitas produksi yang mampu menyajikan video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. 3. Seberapa jauh siswa dapat memiliki pokok kesesuaian media pembelajaran berbasis 	Likert

			<p>Web</p> <p>4. Seberapa jauh siswa memiliki suatu pokok yang mengandung “kemudahan” berkomunikasi secara langsung maupun secara tidak langsung dalam pembelajaran berbasis Web</p> <p>5. Sejauh mana siswa dapat membuat ilustrasi dari Media Pembelajaran Interaktif (MPI) yang membantu pemahaman materi secara baik</p> <p>6. Sejauh mana siswa dapat berfikir sejauh mana suatu media pembelajaran memiliki kemanfaatan secara menyeluruh</p>	
2.	Kompetensi Produktif	Merupakan kemampuan atau keahlian yang harus dimiliki siswa sesuai dengan standar yang dibuat oleh pemerintah dan telah disesuaikan dengan bidang keahlian, tingkatan atau jenjang pendidikan yang sedang ditempuh.	<p>1. Sejauh mana siswa dapat memiliki gambaran ide dan gagasan secara kreatif dalam kualitas produk pembelajaran yang dihasilkan</p> <p>2. Seberapa besar nilai</p>	Likert

			<p>edukasi dari produk pembelajaran yang dihasilkan siswa</p> <ol style="list-style-type: none">3. Memiliki suatu hasil belajar dari sisi kognitif yaitu dapat : menjelaskan secara baik suatu materi yang telah disampaikan.4. Memiliki suatu hasil belajar dari sisi afektif yaitu dapat : Melihat, memperhatikan, membedakan, dan mengikuti materi pembelajaran5. Memiliki suatu hasil belajar dari sisi psikomotorik yaitu dapat : Menyiapkan dan mengerjakan suatu ide dalam persoalan pemahaman materi	
--	--	--	--	--

3.7 Metode Analisis

3.7.1 Metode Penulisan

Metode penulisan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penulisan Analisis data inferensial, dilakukan dengan statistic inferensial yaitu statistic yang digunakan untuk menganalisis data dengan membuat kesimpulan yang berlaku secara umum (Muhidin dan Abdurrahman, 2007:53)

3.7.2 Teknik Analisis Data

“Analisis data ialah upaya mengolah data menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat data tersebut dapat dengan mudah dipahami atau bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian “ (Muhidin dan Abdurrahman, 2007: 54). Dengan demikian teknik analisis data dapat diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat datanya dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian, baik berkaitan dengan deskripsi data maupun untuk membuat induksi atau menarik kesimpulan tentang karakteristik populasi (parameter) berdasarkan data yang diperoleh dari sampel (statistik).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis regresi. “Analisis regresi dipergunakan untuk menelaah hubungan antara dua variable atau lebih, terutama untuk menelusuri pola hubungan yang modelnya belum diketahui dengan sempurna atau untuk mengetahui bagaimana variasi dari

beberapa variable independen mempengaruhi variable dependen dalam suatu fenomena yang kompleks” (Muhidin dan Abdurrahman , 2007:187).

Karena dalam penulisan penelitian ini, variable yang dipakai yaitu satu variable terikat dan satu variable bebas, dan variable-variabel tersebut digunakan untuk meramalkan nilai pengaruh diantara keduanya, maka analisis regresi yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana yaitu alat untuk meramalkan nilai pengaruh variable bebas atau lebih terhadap satu variable terikat (untuk membuktikan ada atau tidaknya hubungan fungsional atau hubungan kausal antara dua atau lebih variable bebas $X_1, X_2, \dots X_i$ (Muhidin dan Abdurrahman, 2007: 198).

Persamaan regresi linear sederhana adalah:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = variable terikat

a = konstanta

b = koefisien regresi variable X

3.7.3 Koefisien Determinasi (Adjusted R^2)

Merupakan ukuran untuk mengetahui kesesuaian atau ketepatan antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y) dalam suatu persamaan regresi. Dengan melihat angka koefisien determinasi secara keseluruhan akan

diketahui derajat hubungan yang sebenarnya antara variabel-variabel bebas dengan variabel tergantung.

Rumus yang digunakan adalah:

$$KD = (\text{Adjusted } R^2) * 100\%$$

(Simamora, 2004:334)

Keterangan:

KD = koefisien penentu

R = koefisien korelasi

3.7.4 Teknik Pengukuran Variabel

Dalam mengukur variabel diperlukan suatu teknik untuk mengukurnya agar dapat tepat dalam menentukan keputusan selanjutnya.

Pengukuran merupakan pemberian tanda berupa angka atau simbol untuk suatu fenomena empiris dengan satu atau beberapa kriteria tertentu. Implikasi definisi adalah pengukuran memiliki tiga tahap yakni (1) menyeleksi variable empiris yang bisa diamati, (2) menggunakan angka atau simbol dan (3) mengaplikasikan sejumlah kriteria untuk mengungkap fenomena empiris ke dalam symbol atau angka. (Sumarni dan Wahyuni, 2006: 58).

Adapun teknik pengukuran yang digunakan oleh variable yaitu dengan menggunakan skala Likert. Skala Likert didesain untuk menilai sejauh mana subyek setuju atau tidak setuju dengan pernyataan yang diajukan.

3.7.5 Pengujian Kualitas Data

Data yang dianalisis diperoleh dari kuesioner yang disebar kepada responden. Sebelum disebar kepada responden, perlu dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas terhadap variabel yang muncul dalam kuesioner. Alat analisis yang digunakan untuk menguji kuesioner adalah uji validitas dan uji reliabilitas.

a. Uji Validitas

“Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjang tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen “(Simamora, 2004: 172). Suatu instrumen dianggap valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Dengan kata lain, mampu memperoleh data yang tepat dari variable yang diteliti. Uji validitas yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji validitas *Empiric* yaitu validitas yang dinyatakan berdasarkan hasil pengalaman. “Sebuah instrumen penelitian dikatakan memiliki validitas apabila sudah teruji dari pengalaman. Dengan demikian syarat instrumen dikatakan memiliki validitas apabila sudah dibuktikan melalui pengalaman, yaitu melalui sebuah uji coba”. (Muhidin dan Abdurrahman, 2007: 30). Menurut Suharsimi Arikunto (1993) dalam Muhidin dan Abdurrahman (2007: 31) formula untuk menentukan validitas diantaranya dengan koefisien *Korelasi Product Moment* dari Karl Pearson yaitu:

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r = koefisien korelasi
 X = skor pertanyaan tiap nomor
 Y = skor total
 n = jumlah responden

Ketentuan:

Jawaban tersebut kemudian ditabulasikan ke dalam *Ms. Excel* dan dihitung dengan alat bantu SPSS untuk menguji valid tidaknya suatu pertanyaan yang diajukan dengan membandingkan nilai $\alpha = 0.05$ dibandingkan taraf signifikan yang diperoleh.

Membandingkan nilai korelasi pertanyaan dan nilai *Korelasi Product Moment*. Jika nilai korelasi pertanyaan lebih besar daripada nilai korelasi *product moment* maka pertanyaan tersebut adalah valid. Sebaliknya jika nilai korelasi pertanyaan lebih kecil dari pada nilai korelasi *product moment* maka pertanyaan tersebut adalah tidak valid, ada kemungkinan bahwa pertanyaan yang disajikan kurang baik, susunan kata-kata atau isi kalimatnya yang menimbulkan penafsiran yang berbeda sehingga perlu diubah.

b. Uji Reliabilitas

“Reliabilitas adalah tingkat keandalan kuesioner,” (Simamora, 2004: 171) Kuesioner yang *reliable* adalah kuesioner yang apabila dicobakan secara berulang-ulang kepada kelompok yang sama akan menghasilkan data yang sama dengan asumsi bahwa tidak terdapat perubahan psikologis pada responden. Menurut Suharsimi Arikunto dalam Muhidin dan Abdurrahman (2007: 37)

formula yang digunakan untuk menguji reliabilitas instrument dalam penelitian ini adalah koefisien Alpha (α) dari Cronbach (1951) karena Cronbach Alpha dapat digunakan untuk menguji skala Likert atau instrument yang item-itemnya dalam bentuk esai. Formula Alpha adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum a_b^2}{a_1^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrument

k = banyaknya butir pertanyaan

a_b^2 = jumlah varian butir

a_1^2 = varians total

3.7.6 Pengujian Hipotesis

1) Uji t atau Pengujian Individual

“Uji t atau pengujian individual yaitu uji statistik bagi koefisien regresi dengan hanya satu koefisien yang mempengaruhi Y.” (Iqbal Hasan, 2010:108).

Langkah-langkah pengujian hipotesis:

1. Menentukan formulasi hipotesis

H_0 = tidak ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y

H_a = ada pengaruh antara variabel X dengan variabel Y

2. Menentukan taraf nyata ($\alpha = 5\%$)

Nilai F_{tabel} memiliki derajat bebas (db) = $n-2$

3. Menentukan kriteria pengujian

H_0 diterima apabila $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$

H_a ditolak apabila $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$

4. Membuat kesimpulan

Menyimpulkan H_0 diterima atau ditolak.

2) Uji F atau Uji serentak

“Uji F adalah uji statistik bagi koefisien regresi yang serentak atau sama-sama (simultan) mempengaruhi Y. “(Iqbal Hasan, 2010: 107).

Langkah pengujian :

1. Menentukan formulasi hipotesis

H_0 = Tidak ada pengaruh X terhadap Y

H_a = ada pengaruh X terhadap Y

2. Menentukan taraf nyata (α) dan F_{tabel}

Taraf nyata yang digunakan ($\alpha = 5\%$)

Nilai F_{tabel} memiliki derajat bebas (db), $v_1=m-1$; $v_2=n-m$

m = jumlah variabel, n jumlah sampel

3. Menentukan kriteria pengujian

H_0 diterima apabila $F_0 \leq F_\alpha$

H_0 ditolak apabila $F_0 \geq F_\alpha$

Dimana $F_\alpha = F_{\text{hitung}}$

4. Menentukan nilai uji statistic (nilai F_0)

$$F_0 = \frac{R^2 (n-k-1)}{k (1-R^2)}$$

$$k (1-R^2)$$

Dimana:

n= jumlah subjek

k= jumlah variabel bebas

5. Membuat kesimpulan

Menyimpulkan H_0 diterima atau ditolak

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. *Multimedia Expert Student* (MES) merupakan suatu program untuk memfasilitasi siswa dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pelatihan kompetensi merupakan suatu wujud dari program pengayaan tersebut, pelatihan kompetensi merupakan salah satu sarana utama untuk mengembangkan pengetahuan keterampilan yang dimiliki siswa. Dalam pelaksanaannya pelatihan ini terbagi dalam tiga pokok materi pelatihan, yaitu *Broadcasting*, *WEB*, dan *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (MPI). Adapun kegiatan pendukung di dalam pengayaan ini seperti, kegiatan outbond, kegiatan olahraga, pameran karya serta peningkatan skill seperti lomba multimedia dan kegiatan kepemimpinan.
2. Bentuk kegiatan pembelajaran pengayaan *Multimedia Expert Student* hasil pengembangan menitik beratkan kepada metode pembelajaran kooperatif, dimana hal ini sejalan dengan pembelajaran berbasis produk. dengan adanya metode ini terbukti mendapat tanggapan responden yang baik dan

efektif terhadap peningkatan kompetensi produktif siswa di SMK N 11 Semarang

3. Berdasarkan penghitungan uji t variabel pengayaan *Multimedia Expert Student* (MES) memiliki probabilitas signifikansi lebih kecil dari 0.05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat diartikan terdapat pengaruh yang signifikan antara X terhadap variabel Y. Sedangkan pada uji ANOVA atau F test didapat F_{hitung} sebesar 132.804 dengan tingkat signifikansi 0.000 yaitu lebih kecil dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa variabel pengayaan *Multimedia Expert Student* (MES) berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi produktif.
4. Penghitungan koefisien determinasi diperoleh adjusted R^2 sebesar 0.729, hal ini berarti variabel pengayaan *Multimedia Expert Student* (MES) dapat menjelaskan terhadap variabel kompetensi produktif sebesar 72,9%. Sedangkan sisanya sebesar 27.1% dijelaskan oleh variabel lain diluar penelitian ini.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Bagi siswa, secara keseluruhan diharapkan dapat mengikuti pengayaan pembelajaran *Multimedia Expert Student* (MES) karena program pembelajaran ini dapat dijadikan suatu alternatif kegiatan untuk meningkatkan kualitas dan potensi dalam bidang yang dipelajari.

2. Bagi guru, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengajar dari program tersebut dan memiliki informasi bahwa peningkatan kompetensi siswa dalam bentuk pengayaan dapat dilakukan dengan adanya integrasi antara sekolah dengan dunia industri.
3. Bagi Sekolah, pengayaan *Multimedia Expert Student* (MES) sangat diperlukan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa, terbukti berdasarkan hasil penelitian dengan metode pembelajaran konvensional dan model pengembangan pembelajaran kooperatif program pengayaan efektif berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi produktif multimedia di SMK Negeri 11 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anton, M. Moeliono. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2002 . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011 . *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto. 2002 . *Teknologi Pembelajaran*. : Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006 . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Barbara, B & Richey Rita C. 1994 . *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta : Unit Percetakan UNJ.
- Borg and Gall. 1983. *Educational Research And Introduction*. New York an London : Longman Inc.
- Djamarah, Bahri, Syaiful. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000.
- Haryadi, Sarjono dan Winda Julianita. 2011. *SPSS VS LISREL*. Jakarta : Salemba Empat
- Hatimah, I. 2000. *Strategi dan Metode Pembelajaran*. Bandung : Adira.
- Hasan, Iqbal. 2010. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- I Wayan Santyasa. 2009. *Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul*. Makalah Disajikan dalam Pelatihan Bagi Para Guru

TK, SD, SMP, dan SMK tanggal 12-14 Januari 2009, di Kecamatan Nusa
Penida Kabupaten Klungkung

Jogiyanto. 2007. *Metodologi Penelitian Bisnis: SALAH KAPRAH DAN
PENGALAMAN-PENGALAMAN*. Yogyakarta: BPFE.

Kotler, Philip. 2003 . *Marketing Management, 11th Edition*. Prentice Hall Int'l.
New Jersey, p.84

Margono, S. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Marzuki. 2005. *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Ekonisia.

Muhidin, Sambas Ali dan Maman Abdurrahman. 2007. *Analisis Korelasi, Regresi
dan Jalur dalam Penelitian*. Bandung : CV Pustaka Setia Jakarta: Pusat
Bahasa DEPDIKNAS, 2008.

Ngaliman dkk. 2015. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja
Presindo.

Philip Kotler and Kevin Lane Keller. *Marketing Management*, 14th Edition. New
Jersey: Prentice Hall Published, 2012.

Ruseffendi, E.T. 2005. *Dasar-dasar Matematika Modern dan Komputer untuk
Guru Edisi 5*. Bandung : Tarsito.

Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran : Untuk Membantu
memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.

Sarbini dan Neneng Lisa. 2011. *Perencanaan Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka
Setia.

Spencer, Lyle M. Spencer, Signe M. 1993. *Competence At Work*. New York : Son
Inc.

- Sells, Barbara B & Richey Rita C. 1994 . *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Unit Percetakan UNJ.
- Simamora, Bilson. 2004. *Riset Pemasaran Falsafah Teori dan Aplikasi*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Soeratno dan Lincoln Arsyad. 2008. *Metodologi Penelitian untuk Ekonomi dan Bisnis*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.
- Soegiarto dkk. 2003. *Teknik Sampling*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Suardi, Rudi. 2003 . *Sistem Manajemen Mutu ISO 9000: 2000 Penerapannya untuk mencapai TQM*. Cetakan Kedua. Jakarta: Penerbit PPM.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sumarni, Murti dan Salamah Wahyuni. 2006. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta : ANDI.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. *Kamus Bahasa Indonesia*. Edisi Keempat.
- Tynan Bernadette . 2005 . *Melatih anak berpikir seperti jenius*. Jakarta: Pustaka Utama.
- Udin Syaefudin Sa'ud & Abin Syamsuddin Makmun. 2007. *Perencanaan pendidikan: Suatu Pendekatan Komprehensif*. Cetakan Ketiga. Bandung: Remaja Rosdakarya bersama UPI
- Warsita, Bambang. 2008 . *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

LAMPIRAN



Angket Validasi Ahli Materi

Lembar Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Pengayaan
Multimedia Expert Student (MES) untuk Meningkatkan
Kompetensi Produktif di SMKNegeri 11 Semarang.
Sasaran Program : Siswa pada jurusan multimedia SMK Negeri 11 Semarang
Pengembang : Amor Bagoes Prasmant Santoso
Evaluator :
Petunjuk :

- 1) Lembar Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai Ahli Materi tentang pembelajaran pengayaan Multimedia Expert Student (MES).
 - 2) Pendapat, saran, dan komentar bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas program pembelajaran ini.
 - 3) Komentar atau saran bapak mohon ditulis pada lembar yang disediakan.
- Atas kesediaan bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, diucapkan terima kasih.

Mohon berilah tanda centang (√) pada angket dibawah ini, dengan keterangan sebagai berikut :

Sangat Baik	= 5
Baik	= 4
Cukup	= 3
Kurang	= 2
Sangat Kurang	= 1

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Jawaban				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	Kesesuaian dengan silabus					
		Adanya relevansi dengan kemampuan siswa					
		Kejelasan topik pembelajaran					
		Cakupan materi yang tepat					
		Ketuntasan materi					
2.	Aspek keberhasilan siswa menyerap pelajaran melalui pembelajaran dari <i>Multimedia Expert Student (MES)</i>	Kemudahan siswa memahami materi melalui media pembelajaran					
		Kesesuaian antara desain pembelajaran dengan tingkat berfikir siswa					
		Kemudahan siswa untuk membuat media					

Kesimpulan :

1. Layak untuk diterapkan tanpa revisi
2. Layak untuk diterapkan dengan revisi
3. Tidak layak diterapkan

(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

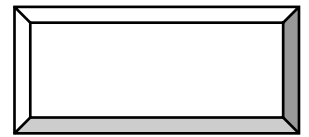
.....

.....

Semarang,.....

Ahli Materi

.....



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
JURUSAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon/Faks (024) 8508087, (024) 8508089

Semarang, April 2015

Dengan Hormat,

Dalam rangka penulisan skripsi sebagai syarat kelulusan bagi mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, maka dengan ini saya mengadakan penelitian mengenai **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENGAYAAN MULTIMEDIA EXPERT STUDENT (MES) UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PRODUKTIF SISWA DI SMK NEGERI 11 SEMARANG.**

Sehubungan dengan adanya penelitian ini, saya mohon kepada saudara responden berkenan meluangkan waktu dan kesediaannya untuk mengisi kuesioner ini. Data yang saya peroleh hanya berguna untuk kepentingan ilmiah, bukan untuk disebar luaskan ke publik.

Atas kerjasama dan kesediaan saudara responden saya ucapkan terimakasih.

(Amor Bagoes Prasmarant Santoso)

NIM. 1102411107

Petunjuk Pengisian :

Berkut ini adalah pertanyaan mengenai identitas responden. Mohon untuk menjawab pertanyaan dibawah ini :

1. Nama :
2. Alamat :
3. Jenis Kelamin :
4. Nama Lembaga : SMK NEGERI 11 SEMARANG

Petunjuk pengisian :

Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan dibawah iniyang paling sesuai menurut pendapat Saudara/Saudari dengan memberikan tanda silang (x) pada kolom jawaban yang tersedia.

Keterangan

TB = Tidak Baik

B = Baik

CB = Cukup Baik

SB = Sangat Baik

NO	PERTANYAAN	TB	CB	B	SB
		1	2	3	4
1.	Mampu menampilkan dan menyajikan video pembelajaran dengan relevan dan benar.				
2.	Memiliki kemampuan membuat sarana untuk berkomunikasi yang lebih, baik secara langsung, seperti chatting atau tidak langsung				

	seperti forum.				
3.	Membuat sarana dengan sumber-sumber belajar sehingga mudah diakses melalui jaringan internet dengan akses yang lebih besar dari pada pendistribusian sumber belajar pada kelas konvensional.				
4.	Membuat suatu media pembelajaran dengan ilustrasi dan contoh untuk membantu pemahaman materi secara baik dan tepat.				

No	PERTANYAAN	TB	CB	B	SB
		1	2	3	4
5.	Kreatif dalam ide, penguasaan visual, audio, informasi, nilai edukasi dan entertain.				
6.	Dalam membuat suatu produk/media pembelajaran, proses produksi telah sesuai dengan standart produksi.				
7.	Jika disebutkan bahwa materi telah sesuai dengan kompetensi umum, saya dapat menjelaskan, menyebutkan, serta mengingat mengenai materi pembelajaran yang telah disampaikan.				
8.	Mulai melihat solusi setelah memikirkan suatu masalah dan mampu memikirkan semua unsur yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah.				

9.	Mengevaluasi keberhasilan sekaligus pembuatan kesimpulan/dapat mengidentifikasi masalah baru yang akan timbul				
10.	Kreatif dalam pemberian jawaban sekaligus penguasaan gagasan dalam persoalan memahami materi				

**LEMBAR OBSERVASI
KEAKTIFAN SISWA DALAM BELAJAR**

Sekolah / Kelas : _____
Hari / Tanggal : _____
Nama Guru : _____
Nama Observer : _____

Tujuan :

1. Merekam data berapa banyak siswa di suatu kelas aktif belajar
2. Merekam data kualitas aktivitas belajar siswa

Petunjuk :

1. Observer harus berada pada posisi yang tidak mengganggu pembelajaran tetapi tetap dapat memantau setiap kegiatan yang dilakukan siswa.
2. Observer memberikan skor sesuai dengan petunjuk berikut:
 - Banyak siswa : 0 sampai > 20% ; 2 bila 20% sampai > 40% ; 3 bila 40% sampai > 60% skor 4 bila 60% sampai 80% ; skor 5 bila 80% sampai 100% aktif.
 - Kualitas : 1 = sangat kurang; 2 = kurang; 3 = cukup; 4 = baik; 5 = baik sekali

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Banyak Siswa yang Aktif	Kualitas Keaktifan
A.	Pengetahuan dialami, dipelajari, dan ditemukan oleh siswa	---	---
1.	Melakukan pengamatan atau penyelidikan	---	---
2.	Membaca dengan aktif (misal denganpen di tangan untuk menggarisbawahi atau membuat catatan kecil atau tanda-tanda tertentu pada teks)	---	---
3.	Mendengarkan dengan aktif (menunjukkan respon, misal tersenyum atau tertawa saat mendengar hal-hal lucu yang disampaikan, terkagum-kagum bila mendengar sesuatu yang menakjubkan, dsb)	---	---
B.	Siswa melakukan sesuatu untuk memahami materi pelajaran (membangun pemahaman)	---	---

1.	Berlatih (misalnya mencobakan sendiri konsep-konsep misal berlatih dengan soal-soal)	---	---
2.	Berpikir kreatif (misalnya mencoba memecahkan masalah-masalah pada latihan soal yang mempunyai variasi berbeda dengan contoh yang diberikan)	---	---
3.	Berpikir kritis (misalnya mampu menemukan kejanggalan, kelemahan atau kesalahan yang dilakukan orang lain dalam menyelesaikan soal atau tugas)	---	---
C.	Siswa mengkomunikasikan sendiri hasil pemikirannya	---	---
1.	Mengemukakan pendapat	---	---
2.	Menjelaskan	---	---
3.	Berdiskusi	---	---
4.	Mempresentasi laporan	---	---
5.	Memajang hasil karya	---	---
D.	Siswa berpikir reflektif	---	---
1.	Mengomentari dan menyimpulkan proses pembelajaran	---	---
2.	Memperbaiki kesalahan atau kekurangan dalam proses pembelajaran	---	---
3.	Menyimpulkan materi pembelajaran dengan kata-katanya sendiri	---	---

PEDOMAN WAWANCARA

Informan

- A. Nama Lengkap :
- B. Jenis Kelamin :
- C. Pekerjaan :
- D. Pendidikan Terakhir :

Daftar Item Wawancara

1. Menurut anda, bagaimana proses pembelajaran sebelum adanya integrasi dengan beberpa kegiatan pembelajaran MES (*Multimedia Expert Student*)?
Jawaban.....
.....
.....
2. Adakah hambatan yang dihadapi dengan adanya program pengayaan MES (*Multimedia Expert Student*), jika ada apa saja hambatan yang dihadapi?
Jawaban.....
.....
.....
3. Adakah perubahan terhadap siswa yang mengikuti program pengayaan pengayaan MES (*Multimedia Expert Student*), jika ada apa saja perubahannya?
Jawaban.....
.....
.....
4. Adakah perbedaan antara siswa yang mengikuti program pengayaan dan tidak mengikuti?
Jawaban.....
.....
.....
5. Bagaimana pembagian jadwal sekolah dan pengayaan, apakah ada masalah?
Jawaban.....
.....
.....
6. Bagaimana peran guru terhadap kegiatan pengayaan pembelajaran MES (*Multimedia Expert Student*)?
Jawaban.....
.....
.....
7. Apa peran sekolah sebagai fasilitator pendidikan terhadap program pengayaan?

Jawaban.....
.....
.....

8. Apakah produk yang dihasilkan dari hasil pengayaan MES (*Multimedia Expert Student*) sudah sesuai dengan standart yang telah ditentukan?

Jawaban.....
.....
.....

9. Adakah tujuan yang hendak dicapai melalui program pembelajaran MES (*Multimedia Expert Student*) sudah sesuai dengan standart yang telah ditentukan?

Jawaban.....
.....
.....

10. Sejauh mana tingkat keberhasilan pembelajaran yang dihasilkan dari pengayaan MES (*Multimedia Expert Student*)?

Jawaban.....
.....
.....

Regression

[DataSet0]

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
y	2.9470	.66454	50
x	3.1350	.60863	50

Correlations

		y	x
Pearson Correlation	y	1.000	.857
	x	.857	1.000
Sig. (1-tailed)	y	.	.000
	x	.000	.
N	y	50	50
	x	50	50

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	x ^a		. Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: y

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.857 ^a	.735	.729	.34595

a. Predictors: (Constant), x

b. Dependent Variable: y

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	15.894	1	15.894	132.804	.000 ^a
	Residual	5.745	48	.120		
	Total	21.639	49			

a. Predictors: (Constant), x

b. Dependent Variable: y

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	.013	.259		.052	.959
x	.936	.081	.857	11.524	.000

a. Dependent Variable: y

Residuals Statistics^a

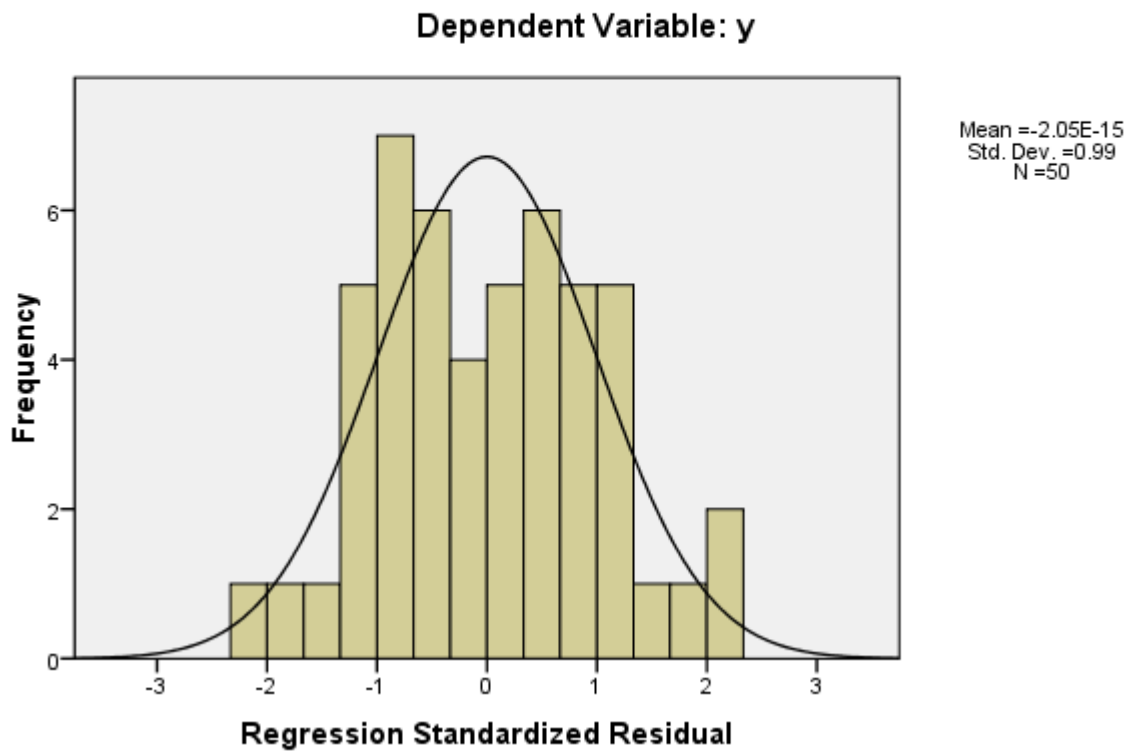
	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	1.6510	3.5225	2.9470	.56954	50
Std. Predicted Value	-2.276	1.010	.000	1.000	50
Standard Error of Predicted Value	.050	.123	.067	.019	50
Adjusted Predicted Value	1.6008	3.5520	2.9484	.56875	50
Residual	-.69249	.74327	.00000	.34240	50
Std. Residual	-2.002	2.148	.000	.990	50
Stud. Residual	-2.044	2.179	-.002	1.010	50
Deleted Residual	-.72198	.76481	-.00135	.35640	50

Stud. Deleted Residual	-2.117	2.272	.000	1.026	50
Mahal. Distance	.036	5.178	.980	1.345	50
Cook's Distance	.000	.091	.021	.026	50
Centered Leverage Value	.001	.106	.020	.027	50

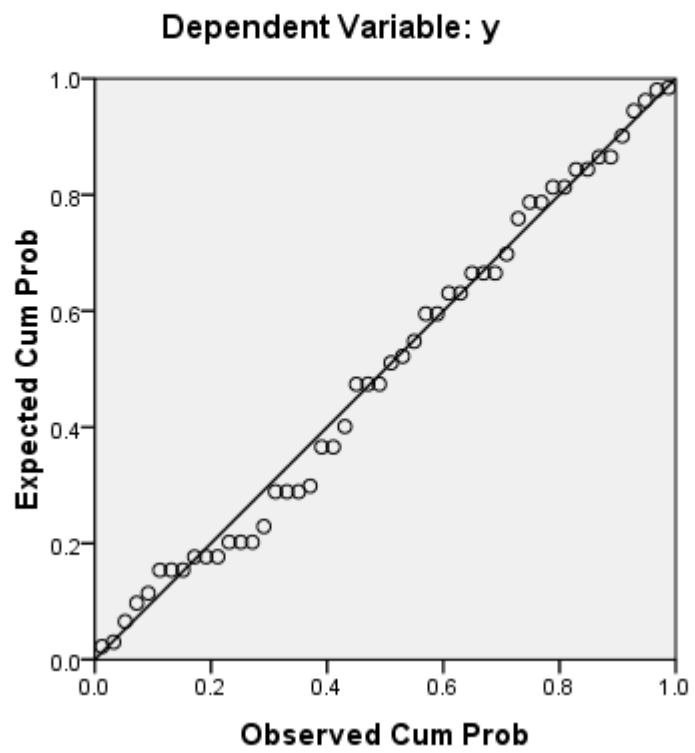
a. Dependent Variable: y

Charts

Histogram

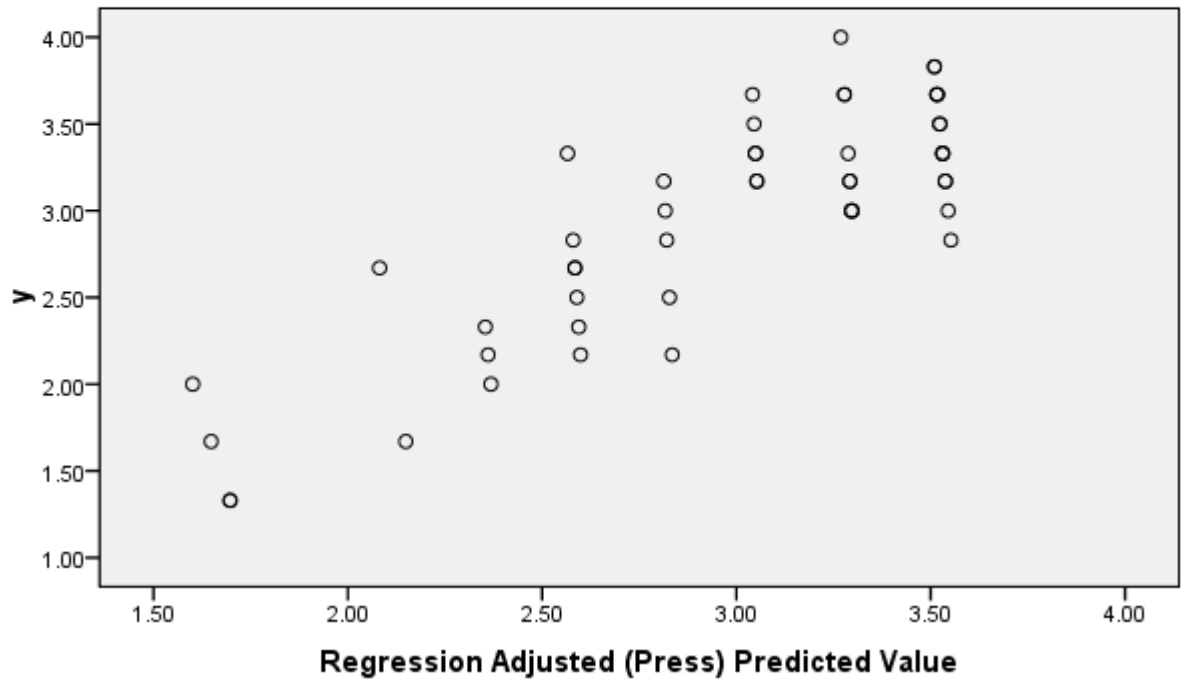


Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Scatterplot

Dependent Variable: y



Reliability

[DataSet0]

Scale: Kompetensi Produktif

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.871	6

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
C1	3.04	.699	50
C2	3.08	.829	50
C3	2.90	.909	50
C4	2.96	.903	50
C5	2.96	.968	50
C6	2.74	.777	50

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
C1	14.64	12.602	.565	.866
C2	14.60	11.429	.674	.848
C3	14.78	10.502	.775	.830
C4	14.72	12.042	.485	.882

C5	14.72	9.920	.826	.819
C6	14.94	11.445	.731	.840

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
17.68	15.896	3.987	6

Reliability

[DataSet0]

Scale: Pengayaan Multimedia Expert Student (MES)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.869	4

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
B1	3.44	.675	50
B2	3.02	.654	50
B3	2.90	.789	50
B4	3.18	.748	50

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
B1	9.10	3.316	.877	.772
B2	9.52	3.969	.587	.881
B3	9.64	3.296	.701	.844
B4	9.36	3.337	.744	.823

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
12.54	5.927	2.435	4

