



**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *LECTORA*
DAN VERBAL PADA MATA KULIAH PRAKTIK BATU**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan

Oleh
Tri Riyanti NIM. 5101412062

**JURUSAN TEKNIK SIPIL
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Tri Riyanti
NIM : 5101412062
Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Bangunan
Judul Skripsi : PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *LECTORA*
DAN VERBAL PADA MATA KULIAH PRAKTIK BATU
Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Bangunan FT. UNNES

Semarang, 28 Juli 2016

Pembimbing 2,


Drs. Dugino, M.T.

NIP. 196004121988031001

Pembimbing 1,


Drs. Supriyono, M.T.

NIP. 195704071986011001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran *Lectora* dan Verbal Pada Mata Kuliah Praktik Batu" ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi, Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang, pada tanggal 28 Juli 2016.

Oleh

Nama : Tri Riyanti
NIM : 5101412062
Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Bangunan

Panitia

Ketua Panitia

Dra. Sri Handayani, M.Pd
NIP. 196711081991032001

Sekretaris

Eko Nugroho Julianto, S.Pd, M.T
NIP. 197207021999031002

Penguji 1

Drs. Lashari, M.T
NIP. 195504101985031001

Penguji 2

Drs. Suprivono, M.T
NIP. 195704071986011001

Penguji 3

Mrs. Tugino, M.T
NIP. 196004121988031001



Mengetahui :

Dekan Fakultas Teknik UNNES,

Dr. Nur Oduus, M.T

NIP. 196911301994031001

LEMBAR KEASLIAN KARYA ILMIAH

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Semarang, 28 Juli 2016

yang membuat pernyataan,



Tri Riyanti

NIM. 5101412062

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Kesuksesan adalah ketika kita berani bermimpi dan berani mewujudkannya.
- ❖ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (Qs. Alam Nasyroh: 6)
- ❖ Tidak ada yang lebih baik dari pada selalu Berusaha.
- ❖ Buktikan bahwa kelemahan yang menjadi salah satu faktor kesuksesan

PERSEMBAHAN

- ❖ Kepada bapak tercinta (Ratno Warsito) dan ibu tercinta (Suratmi) yang telah memberikan doa, dukungan, motivasi, semangat serta pelajaran hidup yang luar biasa untukku.
- ❖ Kepada kakakku Titi Apriyani dan Royo Priyanto yang telah memberikan dukungan, doa serta semangat.
- ❖ Untuk keponakanku Tithan, Keysha, Hafid, Hanan yang telah memberikan senyuman dan semangat.
- ❖ Kepada Anggit Fauzan yang selalu menemani, memberikan do'a, motivasi serta semangat.
- ❖ Teman-teman seperjuangan Rifan, Akhsan, Faris, Sintya, Sari, Ismah, Indira, Tika, Arini, serta teman-teman PTB 2012 yang tidak bisa saya sebut satu persatu.
- ❖ Teman-teman kos kumala putri Anita, Sari, Dewi, Mbak Ana, Mbak Wulan, dan yang lainnya yang tidak bisa saya sebut satu persatu.

ABSTRAK

Riyanti, Tri. 2016. *Penggunaan Media Pembelajaran Lectora dan Verbal Pada Mata Kuliah Praktik Batu.* Pembimbing : I. Drs. Supriyono, M.T., II. Drs. Tugino, M.T. Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan.

Mata kuliah Praktik Batu merupakan mata kuliah wajib program studi Pendidikan Teknik Bangunan yang membahas tentang teori dan praktikum yang mengharuskan mahasiswa mengetahui dan memahami materi dan kegiatan praktikum yang berlangsung secara bersamaan. Dengan durasi waktu perkuliahan yang hanya 16 kali tatap muka, dikurangi untuk waktu UTS dan waktu tak terduga, waktu perkuliahan yang benar-benar efektif kurang lebih 12 kali tatap muka, sedangkan waktu untuk per SKS adalah 50 menit. Berdasarkan identifikasi, diperlukan suatu alternatif agar mahasiswa lebih mudah dalam memahami materi perkuliahan. Media pembelajaran berbasis *lectora* merupakan salah satu alternatif dalam penyelenggaraan sistem pendidikan dengan beberapa keunggulannya. Dengan bantuan media pembelajaran diharapkan mampu memperjelas materi dalam menyampaikan materi sehingga mahasiswa akan lebih paham.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuesioner yang digunakan untuk mendapatkan data pengujian validitas media oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya menggunakan metode tes untuk mengetahui pemahaman materi mahasiswa setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora*. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar *pretest* dan *posttest*. Data yang diperoleh pada penelitian ini terdiri dari nilai *posttest*. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan *t-test*.

Dari hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata *pre test* dan *post test* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Untuk nilai rata-rata *pre test* pada kelompok kontrol adalah 59,74 sedangkan pada kelompok eksperimen adalah 57,25. Untuk nilai rata-rata *post test* pada kelompok kontrol adalah 75,37 sedangkan pada kelompok eksperimen adalah 82,65. Maka dapat disimpulkan ada perbedaan antara kedua kelompok tersebut. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora* dapat meningkatkan rata-rata nilai hasil pemahaman materi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Lectora*, Pemahaman Materi, Praktik Batu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia serta ridhoNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Lectora* dan Verbal Pada Mata Kuliah Praktik Batu”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada program studi S1 Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Semarang.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih serta penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Nur Qudus, M.T., dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.
3. Dra. Sri Handayani, M.Pd., Ketua Jurusan Teknik Sipil Universitas Negeri Semarang.
4. Dra. Sri Handayani, M.Pd., Ketua Prodi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Semarang
5. Drs. Supriyono, M.T., dosen pembimbing I yang telah sabar memberi bimbingan, semangat, petunjuk serta pengarahan yang luar biasa selama penulisan skripsi ini.
6. Drs. Tugino, M.T., dosen pembimbing II yang telah sabar memberi bimbingan, semangat, petunjuk serta pengarahan yang luar biasa selama penulisan skripsi ini.
7. Drs. Lashari, M.T., dosen penguji yang telah memberi masukan dan pengarahan.
8. Aris Widodo, S.Pd, M.T., dosen pengampu mata kuliah Praktik Batu dan tim ahli materi yang telah memberi masukan dan pengarahan.
9. Ghanis Putra Widhanarto, S.Pd., M.Pd., tim ahli media pembelajaran yang telah memberi masukan dan pengarahan.
10. Mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan S1 angkatan 2014.

11. Teman-temanku seperjuangan PTB'12, kakak dan adik kelas, terimakasih atas bantuan kalian selama ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah ikut membanu terselesaikannyapenulisan skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pelaksanaan perkuliahan di Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 28 Juli 2016
Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Manfaat atau Kegunaan Penelitian	6
1.6 Penegasan Istilah	7
1.7 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10

2.1	Belajar dan Pembelajaran	10
2.1.1	Definisi Belajar	10
2.1.2	Definisi Pembelajaran	11
2.1.3	Komponen Pembelajaran	12
2.2	Media Pembelajaran	13
2.2.1	Definisi Media Pembelajaran.....	13
2.2.2	Manfaat media Pembelajaran.....	15
2.2.3	Fungsi Media Pembelajaran.....	16
2.2.4	Klasifikasi Media Pembelajaran	17
2.2.5	Media Pembelajaran Berbasis Komputer	17
2.3	<i>Lectora</i>	18
2.4	Pemahaman Mata Kuliah Praktik Batu.....	21
2.5	Penelitian yang Relevan	23
2.6	Kerangka Berfikir	24
2.7	Hipotesis	25
BAB III METODE PENELITIAN		26
3.1	Rancangan Penelitian.....	26
3.2	Fokus Penelitian.....	27
3.3	Lokasi Penelitian	27
3.4	Variabel Penelitian.....	27
3.4.1	Variabel Bebas.....	27
3.4.2	variabel Terikat.....	27
3.5	Populasi dan Sampel Penelitian.....	28

3.5.1	Populasi	28
3.5.2	Sampel	28
3.6	Prosedur Pengumpulan Data	28
3.7	Teknik Pengumpulan Data	29
3.8	Metode Pengumpulan Data	31
3.8.1	Metode Dokumentasi.....	31
3.8.2	Metode Tes	31
3.9	Instrumen Penelitian	31
3.10	Uji Coba Instrumen.....	34
3.10.1	Validitas	35
3.10.2	Reliabilitas	36
3.10.3	Daya Pembeda	37
3.10.4	Taraf kesukaran	38
3.11	Teknik Analisis Data	39
3.11.1	Uji Normalitas	39
3.11.2	Uji Kesamaan Dua Varians (Uji Homogenitas)	40
3.11.3	Uji Perbedaan Rata-rata (Uji t).....	40
3.12	Diagram Alur Penelitian	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		44
1.1	Media Pembelajaran	44
4.1.1	Tahapan Media Pembelajaran.....	44
1.2	Validasi Media Pembelajaran	45
1.2.1	Validasi Ahli Materi	45

1.2.2	Validasi Ahli Media.....	46
1.3	Pelaksanaan Penelitian.....	48
1.3.1	Deskripsi Penelitian	48
1.3.2	Kegiatan Penelitian	49
1.4	Hasil Analisis Data	51
1.4.1	Uji Normalitas Data.....	51
1.4.2	Uji Homogenitas (Kesamaan Dua Varians).....	52
1.4.3	Uji Hipotesis	52
1.5	Hasil Penelitian.....	54
1.5.1	Pembahasan	56
BAB V PENUTUP.....		59
5.1.	Kesimpulan.....	59
5.2.	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA		60
LAMPIRAN-LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi angket dalam aspek materi dan instruksional	32
Tabel 3.2	Kisi-kisi angket dalam aspek media	33
Tabel 3.3	Hasil Analisis Validitas Butir Soal Uji Coba.....	36
Tabel 3.4	Hasil Analisis Reliabilitas Butir Soal Uji Coba.....	37
Tabel 3.5	Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal Uji Coba	38
Tabel 3.6	Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal Uji Coba	39
Tabel 4.1	Hasil Angket Ahli Materi	45
Tabel 4.2	Hasil Angket Ahli Media.....	47
Tabel 4.3	Kegiatan Pembelajaran Penelitian Kelas Eksperimen	49
Tabel 4.4	Kegiatan Pembelajaran Penelitian Kelas Kontrol.....	50
Tabel 4.5	Hasil Pre-Test Kelompok Eksperimen dan Kontrol	50
Tabel 4.6	Uji Normalitas.....	51
Tabel 4.7	Uji Homogenitas (Kesamaan Dua Varians).....	52
Tabel 4.8	Uji Hipotesis	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hubungan antara komponen dalam pembelajaran.....	12
Gambar 2.2 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran	14
Gambar 2.3 Fungsi media dalam proses pembelajaran	16
Gambar 2.4 Logo Aplikasi <i>Lectora Inspire</i>	18
Gambar 2.5 Tampilan Awal <i>Lectora Inspire</i>	19
Gambar 2.6 Lambang Flypaper, Camtasia, dan Sinagit for <i>Lectora</i>	20
Gambar 2.7 Kerangka berpikir.....	25
Gambar 3.1 Pola Rancangan Penelitian.....	26
Gambar 3.2 Diagram alur.....	43



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Silabus Praktik Batu.....	62
Lampiran 2	Rencana Pembelajaran Semester (RPS)	64
Lampiran 3	Daftar Mahasiswa Kelas Uji Coba.....	66
Lampiran 4	Daftar Mahasiswa Kelas Kontrol.....	67
Lampiran 5	Daftar Mahasiswa Kelas Eksperimen	68
Lampiran 6	Kisi-kisi Instrumen Soal	69
Lampiran 7	Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	70
Lampiran 8	Kunci Jawaban <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Eksperimen & Kontrol.	73
Lampiran 9	Analisis Soal Uji Coba	74
Lampiran 10	Contoh Perhitungan Validitas.....	75
Lampiran 11	Contoh Perhitungan Reliabilitas	76
Lampiran 12	Contoh Perhitungan Daya Pembeda Soal	77
Lampiran 13	Contoh Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal	78
Lampiran 14	Hasil Penelitian Kelas Eksperimen	79
Lampiran 15	Hasil Penelitian Kelas Kontrol	80
Lampiran 16	Uji Homogenitas.....	81
Lampiran 17	Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	82
Lampiran 18	Uji Normalitas Kelas Eksperimen	83
Lampiran 19	Uji Perbedaan Rata-rata Hasil Pemahaman Materi	84
Lampiran 20	Klasifikasi Instrumen Ahli Materi.....	85
Lampiran 21	Klasifikasi Instrumen Ahli Media	88

Lampiran 22 Foto Dokumentasi Kegiatan Penelitian di Kelas Eksperimen....	92
Lampiran 23 Foto Dokumentasi Kegiatan Penelitian di Kelas Kontrol	93
Lampiran 24 Expert Judgement Ahli Media	94
Lampiran 25 Expert Judgement Ahli Materi	95
Lampiran 26 Formulir Usulan Topik Skripsi.....	96
Lampiran 27 Surat Usulan Pembimbing Skripsi.....	97
Lampiran 28 Surat Tugas Pembimbing Skripsi	98
Lampiran 29 Surat Tugas Seminar Proposal Skripsi	99
Lampiran 30 Berita Acara Seminar.....	100
Lampiran 31 Surat Ijin Penelitian	101
Lampiran 32 Surat Ijin Permohonan Ahli Materi	102
Lampiran 33 Surat Ijin Permohonan ahli Media.....	103



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia, sebagai sesuatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan semuanya berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang integral atau terpadu.

Usaha pendidik untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan inovatif, meningkatkan potensi serta aktivitas belajar peserta didik. Tugas utama sebagai pendidik adalah mendidik serta melatih peserta didik dalam mencapai kecerdasan kognitif, afektif serta psikomotorik yang optimal sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan. Agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, pendidik harus mempunyai keterampilan dan kemampuan dalam menguasai materi pelajaran, menyampaikan pelajaran serta melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang sudah dilakukan dengan baik.

Slameto (2010: 54) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar atau pemahaman materi itu dibedakan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam individu yang meliputi keadaan jasmani dan keadaan psikologis. Faktor eksternal adalah faktor dari luar diri seseorang yang meliputi lingkungan, materi yang

dipelajari dan pengajar atau guru. Dalam proses pembelajaran, salah satu faktor terpenting yang berpengaruh adalah media pembelajaran.

Mahasiswa Program Studi S1 Teknik Sipil wajib mengambil mata kuliah Praktik Batu. Pada silabus mata kuliah Praktik Batu, kompetensi inti yang harus dicapai adalah mahasiswa diharapkan dapat memahami dan melaksanakan tentang konsep dasar pekerjaan konstruksi batu dan kompetensi dasar mampu melaksanakan pekerjaan konstruksi batu, supaya nanti setelah lulus mahasiswa mempunyai pengalaman sehingga mampu bersaing dalam memasuki dunia kerja yang sesungguhnya. Tercantum bahwa indikator ketuntasan belajar mahasiswa adalah tingkat pemahaman (kognitif) dan ketrampilan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi (psikomotorik) pekerjaan konstruksi batu.

Praktik Batu merupakan mata kuliah teori dan praktik yang mengharuskan mahasiswa mengetahui dan memahami materi dan praktikum yang berlangsung secara bersamaan. Pemahaman akan alur teori dan praktik terkadang sulit dipahami oleh mahasiswa. Dengan durasi waktu perkuliahan yang hanya 16 kali tatap muka, dikurangi untuk waktu UTS dan waktu tak terduga, waktu perkuliahan yang benar-benar efektif kurang lebih 12 kali tatap muka, sedangkan waktu untuk per SKS adalah 50 menit. Dengan keterbatasan waktu tersebut untuk penyampaian materi pada mata kuliah Praktik Batu dirasa kurang. Karena mata kuliah Praktik Batu menitik beratkan pada praktik langsung pekerjaan konstruksi batu, sehingga penyampaian materi dirasa belum cukup dan mampu untuk dipahami oleh mahasiswa.

Sifat atau karakteristik mata kuliah Praktik Batu yaitu memahami dan melaksanakan pekerjaan konstruksi batu. Memahami berarti dapat melaksanakan kegiatan praktik secara benar dengan alur pekerjaan yang runtut. Paham akan kegunaan alat praktik yang mempunyai fungsi yang berbeda-beda. Selain itu sifat mata kuliah Praktik Batu yaitu dapat menghubungkan antara teori dengan fakta, karena setelah mendapatkan materi mahasiswa akan melaksanakan kegiatan praktik. Dalam kenyataannya mahasiswa kesulitan menghubungkan antara teori dan fakta, kesulitan mencerna teori yang disampaikan dan menerapkannya ke dalam praktik.

Kegiatan pembelajaran dalam pelaksanaannya memerlukan usaha-usaha perbaikan untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar. Salah satu upaya dalam meningkatkan mutu dan hasil belajar adalah penerapan media pembelajaran baru yang dapat memberikan pandangan atau gambaran kepada mahasiswa tentang kuliah Praktik Batu. Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Arsyad (2011: 67), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Komponen pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran berbasis *Lectora* merupakan media pembelajaran yang baru dikalangan pendidikan. Menu yang terdapat pada media *Lectora* ini diantara *Camtasia*, *Flypaper*, dan *Snagit*. Masing-masing menu memiliki fungsi yang berbeda. *Camtasia* merupakan menu untuk pengeditan video, fungsi dari video

yaitu mengkomunikasikan ide gagasan dalam pembelajaran atau untuk menyajikan suatu produk yang dihasilkan. Selain itu dengan video dapat memberikan pemahaman tentang materi yang sulit untuk disampaikan. Kelebihan lain dari *Lectora* juga bisa dipublish kehalaman web, sehingga memudahkan mahasiswa dalam mempelajarinya. Alamat web yang bisa dikunjungi untuk melihat atau mendownload *lectora* yaitu [http://facebook.com/ praktikbatu/unnes](http://facebook.com/praktikbatu/unnes), pada alamat web tersebut peneliti membuat group untuk forum sharing atau berbagi informasi tentang materi praktik batu atau berbagi pengalaman antar mahasiswa.

Dalam proses pembelajaran harus ada suasana yang tidak membosankan agar mahasiswa mudah mengerti apa yang disampaikan dosen ketika proses pembelajaran. Salah satu yang membuat mahasiswa tidak bosan pada waktu proses pembelajaran adalah melihat dari media pembelajarannya. Media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, jelas, dan bervariasi akan membuat mahasiswa mudah memahami materi yang disampaikan. Manfaat media pembelajaran ini diharapkan akan memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif dan efisien. Selain itu dengan media pembelajaran ini, diharapkan dapat mengurangi kejenuhan mahasiswa karena selama ini proses pembelajaran yang dilakukan dengan metode verbal (ceramah).

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dari itu peneliti akan mengangkat permasalahan diatas dalam bentuk skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Lectora* Mata Kuliah Praktik Batu”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

Seberapa besar sumbangan penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora* terhadap pemahaman materi kompetensi dasar pelaksanaan pekerjaan konstruksi batu pada mata kuliah Praktik Batu?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang perumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil pemahaman materi antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora* dan kelompok yang menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk membatasi dan menghindari perkembangan permasalahan yang terlalu luas. Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan mengikuti mata kuliah Praktik Batu semester genap tahun ajaran 2015/2016.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis *Lectora* sebagai alat bantu penyampaian materi. Durasi penyampaian materi menggunakan media *Lectora* selama 30 menit.

3. Parameter

Parameter yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil pemahaman materi mata kuliah praktik batu (hasil belajar ranah kognitif).

4. Materi

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi pada mata kuliah Praktik Batu yaitu kompetensi dasar melaksanakan pekerjaan konstruksi batu. Penelitian ini hanya mengukur tingkat pemahaman materi (materi saja), untuk praktiknya tidak diteliti.

Durasi penyampaian materi menggunakan metode konvensional atau ceramah selama 45 menit, sedangkan menggunakan *Lectora* 30 menit. Terjadi perbedaan waktu antara penyampaian materi yang menggunakan media dan ceramah dikarenakan untuk mengetahui hasil belajar berupa pemahaman materi dengan waktu yang berbeda namun hasil maksimal.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat. Kegunaan atau manfaat dari penelitian diantaranya yaitu :

1. Memberikan alternatif media pembelajaran bagi dosen dalam proses pembelajaran mata kuliah Praktik Batu

2. Memberikan sumber belajar alternatif mandiri bagi mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah Praktik Batu
3. Menambah dan menyebarkan informasi tentang pemanfaatan penggunaan media pembelajaran berbasis komputer, khususnya menggunakan *Lectora*.
4. Memberikan sumbangan karya atau produk dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar agar lebih baik dan berkualitas.

1.6 Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran dan untuk mewujudkan kesatuan berfikir pembaca, pada penelitian ini perlu ditegaskan istilah-istilah yang ada, khususnya yang berhubungan dengan judul penelitian.

1. Media Pembelajaran berbasis *Lectora*

Dalam media berbasis *Lectora* terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan yaitu penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan banyak persiapan, rancangan, dan penelitian. Hal ini diikuti dengan jalinan logis keseluruhan program yang dapat membangun rasa keberlanjutan (sambung-menyambung) dan kemudian menuntun kepada kesimpulan atau rangkuman.

2. Pemahaman Materi

Ngalim Purwanto (2009: 44) mengartikan “pemahaman” merupakan kemampuan untuk mengerti atau memahami tentang arti atau konsep, situasi serta fakta-fakta yang diketahui. Daryanto (2012: 106) menegaskan bahwa

dengan “pemahaman” seseorang dapat membuktikan ia mampu menghubungkan antara fakta dan konsep secara sederhana.

3. Mata Kuliah Praktik Batu

Praktik Batu merupakan salah satu mata kuliah yang diajarkan kepada mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Bangunan di Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.

4. Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan

Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan yang dimaksud dalam penelitian adalah mahasiswa yang sedang mengambil mata kuliah Praktik Batu semester genap tahun ajaran 2015/2016

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu bagian awal, isi dan bagian akhir.

1. Bagian awal

Bagian awal skripsi meliputi: judul, abstrak, lembar pengesahan, motto, dan bagian persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar table, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian isi

Isi skripsi disajikan dalam lima bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini mencakup tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan penegasan istilah.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang dijadikan acuan peneliti untuk mengadakan penelitian yang meliputi kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang rancangan penelitian, fokus penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, prosedur pengumpulan data, teknik pengumpulan data, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas, teknik analisis data dan diagram alur penelitian.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang deskripsi data yang mencakup data hasil uji validitas dan reabilitas instrumen beserta analisisnya maupun data hasil penelitian, pengujian persyaratan analisis, analisis data dan pengujian hipotesis, serta pembahasan hasil analisis data.

BAB V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran-saran yang akan diberikan berdasarkan penelitian.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir ini berisikan daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang mendukung hasil penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Definisi Belajar

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto 2010: 2). Sedangkan menurut Gagne dan Berliner (1983: 252) yang dikutip oleh Achmad Rifa'i dalam bukunya Psikologi Pendidikan bahwa belajar adalah proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman.

Pengertian belajar berbeda dengan pengertian pertumbuhan dan perkembangan (Shephert dan Ragan, 1982: 35-36). Pertumbuhan merupakan karakteristik individu yang diperoleh dari kehidupan. Belajar mengacu pada perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari interaksi antara individu dengan lingkungannya. Apa yang dipelajari seseorang dapat diuraikan dan disimpulkan dari pola-pola perubahan perilakunya. Perkembangan mengacu pada perubahan yang dihasilkan dari kombinasi pengaruh pertumbuhan dan belajar.

2.1.2 Definisi Pembelajaran

Menurut Gagne (1981) yang dikutip oleh Achmad Rifa'i dalam bukunya Psikologi Pendidikan menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang pendidik untuk membelajarkan peserta didik (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Trianto 2014: 19). Terlihat jelas bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang pendidik dan peserta didik, di mana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.

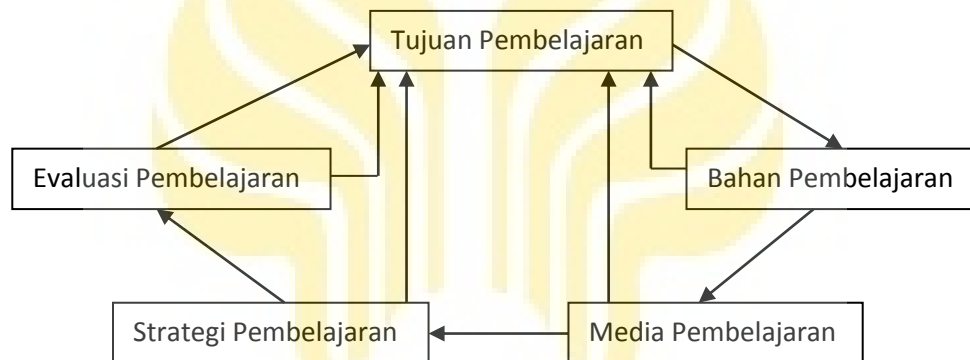
Keterangan beberapa narasumber diatas dapat didefinisikan bahwa “pembelajaran” adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran harus didukung dengan baik oleh semua unsur dalam pembelajaran yang meliputi pendidik, peserta didik dan juga lingkungan belajar.

Teori pembelajaran kognitif dijelaskan sebagai suatu aktifitas belajar yang berkaitan dengan pemahaman, pengetahuan, penerapan, menganalisis, dan menilai. Kegiatan pembelajaran yang berpijak pada teori pembelajaran kognitif ini yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, mengembangkan strategi, menggunakan media pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Setiap pendidik penting untuk memahami sistem pembelajaran, tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap

komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut.

2.1.3 Komponen Pembelajaran

Pembelajaran dilakukan oleh dua pelaku yaitu pendidik dan peserta didik. Perilaku belajar mengajar terkait dengan bahan pembelajaran. Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang menunjang yaitu tujuan, materi, strategi dan evaluasi dimana masing-masing komponen saling mempengaruhi seperti pada gambar 2.1 berikut ini:



Gambar 2.1 Hubungan antara komponen dalam pembelajaran

1. Tujuan Pendidikan : meningkatkan SDM, kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta ketrampilan hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut
2. Sumber Belajar : segala bentuk atau segala sesuatu diluar seseorang yang memudahkan terjadinya proses belajar apapun benda atau bentuknya
3. Strategi Pembelajaran : tipe pendekatan untuk menyampaikan informasi dan kegiatan yang mendukung penyelesaian tujuan khusus

4. Media Pembelajaran : alat untuk mempertinggi proses interaksi pendidik dengan peserta didik dengan lingkungan dan sebagai alat bantu mengajar dapat menunjang penggunaan metode mengajar
5. Evaluasi Pembelajaran : indikator untuk menilai pencapaian tujuan serta menilai proses pelaksanaan mengajar secara keseluruhan

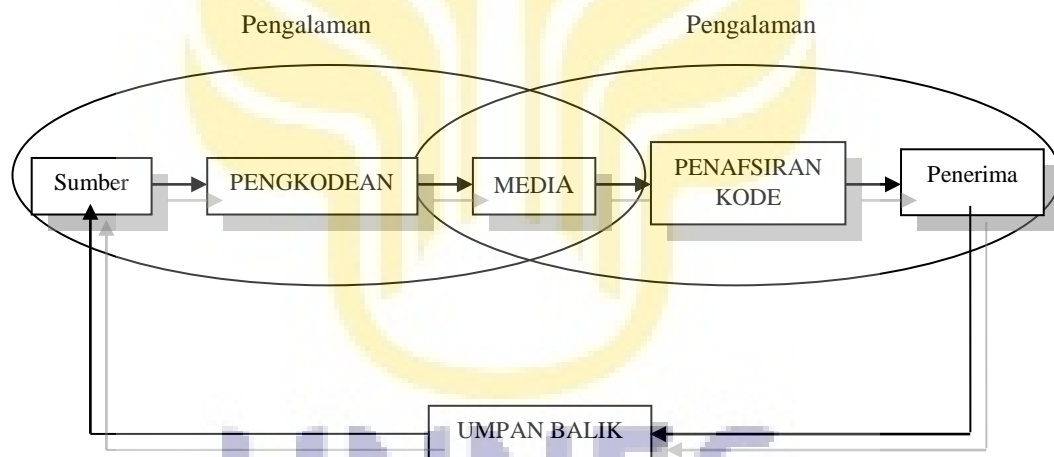
Berdasarkan pemaparan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Definisi Media Pembelajaran

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti "perantara" atau "pengantar", yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Syaiful Bahri Djamarah dalam artikel "Pengertian Media dan Jenis Media" (2014) mengatakan, "Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan". Sementara Gagne' Briggs (1975 pada halaman 4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, *video camera*, *slide*, dan sebagainya. Keterangan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran dan komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem.

Kedudukan media pengajaran sangatlah penting dalam suatu proses pembelajaran, Nana Sudjana (2002: 1) berpendapat bahwa metodologi pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pembelajaran sebagai alat bantu proses pembelajaran. Posisi media pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem maka media pembelajaran memiliki peran yang cukup penting dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya media, komunikasi antara tenaga pendidik dan peserta didik tidak akan berlangsung secara optimal. Posisi media pembelajaran sebagai komponen yang penting ditunjukkan pada gambar 2.2 sebagai berikut :



Gambar 2.2 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran

UNIVERSI Sumber : (Daryanto, 2012: 6)

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar lebih antusias, sehingga dengan pemilihan media yang tepat diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan-tujuan pembelajaran.

2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton, 1985 dalam buku Media Pembelajaran oleh Daryanto, menyebutkan manfaat Media Pembelajaran adalah :

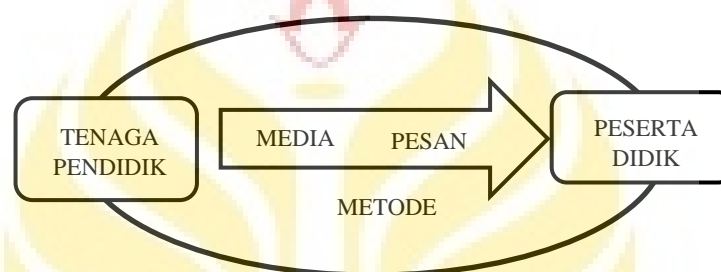
1. Memperjelas materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik
2. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung anatar peserta didik dan sumber belajar
3. Memungkinkan peserta didik belajar sendiri sesuai dengan keinginanya dimanapun dan kapanpun dia berada
4. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama
5. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra (Daryanto 2012: 5)

Selain itu kontribusi media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran dapat lebih standar dan menarik
2. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
3. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
4. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
5. Sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Peran tenaga pendidik mengalami perubahan ke arah yang positif (Daryanto 2012: 5-6)

2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari tenaga pendidik menuju peserta didik. Metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, fungsi media dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan melalui gambar 2.3 berikut ini :



Gambar 2.3 Fungsi media dalam proses pembelajaran

Sumber : (Daryanto, 2012: 8)

Dalam kegiatan interaksi antara peserta didik dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan media (Gerlach & Ely dalam Ibrahim, *et.al.*, 2001) adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian.
2. Kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan sesuai keperluan.
3. Kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak (Daryanto 2012:8).

2.2.4 Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran diklasifikasi berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Beberapa ahli mengemukakan tentang klasifikasi media diantaranya adalah :

1. Menurut *Gagne*, media diklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar.
2. Menurut *Allen*, terdapat sembilan kelompok media yang dikemukakan oleh Allen yaitu : visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan.
3. Menurut *Gerlach dan Ely*, media dikelompokan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi.

Berdasarkan pemahaman di atas klasifikasi media pembelajaran akan mempermudah para tenaga pendidik dalam melakukan pemilihan media yang tepat. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik peserta didik. (Daryanto, 2012: 17).

2.2.5 Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Terlepas dari maraknya perkembangan teknologi saat ini, pembelajaran klasikal dengan menggunakan metode ceramah sampai saat ini masih disukai oleh para pendidik karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan metode

yang lain. Keuntungan metode ceramah antara lain hemat dalam penggunaan waktu dan media, ekonomis dan praktis dalam menyampaikan isi pembelajaran. Kekurangan metode ceramah adalah sering kali peserta didik saling berbicara dengan temannya sehingga tidak menghiraukan ceramah dan merasa bosan, sehingga perlu adanya pembenahan untuk mengatasi kelemahan tersebut.

Berdasarkan beberapa kajian teoritis dan empiris, untuk mengatasi kelemahan tersebut adalah penggunaan teknologi informasi (TI) dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis komputer adalah pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu. Media pembelajaran berbasis komputer salah satunya yaitu *Lectora*. Beberapa keunggulan *Lectora* dibandingkan media pembelajaran yang sejenis adalah kemudahannya dalam membuat menu evaluasi, sehingga media ini cocok untuk belajar mandiri peserta didik. Selain itu *Lectora* dapat terintegrasi dengan program-program lainnya sehingga pendidik dapat berkreasi dengan mudah.

2.3 *Lectora*

Lectora adalah *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh perusahaan Trivantis Corporation. Aplikasi *Lectora* ini mampu membuat kursus online, presentasi, alat evaluasi yang cepat dan sederhana. Pendiri dari aplikasi ini adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika pada tahun 1999 (Mas'ud, 2013: 1). Untuk logo *Lectora* bisa dilihat pada gambar 2.4 berikut ini:



Gambar 2.4 Logo Aplikasi *Lectora Inspire*

Lectora Inspire memiliki antarmuka yang familiar dengan kita yang telah mengenal maupun menguasai *Microsoft Office*. Antarmuka *Lectora Inspire* terbagi dalam 3 hal utama, yakni Menu dan *Toolbar*, *Title Explorer*, dan *Work Area*. *Title Explorer* merupakan pohon direktori yang menampilkan semua objek, *chapter*, *section*, dan *page* yang terdapat dalam *work area Lectora*. Untuk tampilan awal pada *Lectora* dapat dilihat pada gambar 2.5 berikut ini:



Gambar 2.5 Tampilan Awal *Lectora Inspire*

Dalam paket instalasi aplikasi *Lectora Inspire* terdapat berbagai program pendukung untuk penyempurnaan dalam penggunaan aplikasi *Lectora*, diantaranya :

1. *Flypaper for Lectora*

Membuat pebelajar lebih kreatif dan meibatkannya dengan menambah animasi flash, transisi, dan efek spesial.

2. *Camtasia for Lectora*

Membuat tutorial profesional dengan mudah meng-capture video, animasi flash, atau *software* desain 3D. Dapat pula mengedit video, audio, transisi, dll.

3. *Snagit for Lectora*

Meng-capture apa yang ada di dekstop untuk membuat *image*. Dan dilengkapi dengan *callout*, dll (Mas'ud 2013: 1). Untuk lambang Flypaper, Camtasia, dan Snagit for *Lectora* dapat dilihat pada gambar 2.6 berikut ini:



Gambar 2.6 Lambang Flypaper, Camtasia, dan Snagit for *Lectora*

Dalam penggunaannya aplikasi *Lectora Inspire* mempunyai beberapa keunggulan dibanding dengan *authoring tool e-learning* lainnya. Muhamad Mas'ud dalam modul diklat nasional yang berjudul “Membuat Media Pembelajaran dengan *Lectora*” yaitu :

1. *Lectora* dapat digunakan untuk membuat website, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan.
2. Fitur-fitur yang disediakan *Lectora Inspire* sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia (*audio dan video*) pembelajaran.
3. Bagi seorang tenaga pendidik, keberadaan *Lectora Inspire* dapat memudahkan membuat media pembelajaran.
4. Template yang disediakan cukup lengkap.
5. *Lectora* menyediakan media library yang sangat membantu pengguna.
6. *Lectora* sangat memungkinkan penggunanya untuk mengkonversi presentasi *Microsoft PowerPoint* ke konten *e-learning*.

7. Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *Lectora* dapat dipublikasikan ke berbagai *output* seperti HTML5, *single file executable* (.exe), CD-ROM, maupun standar *e-learning* seperti SCORM dan AICC (Mas'ud 2013: 2).

Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *Lectora*, peneliti memfokuskan pada salah satu fitur atau menu yang ada di *lectora* yaitu menu *Camtasia for Lectora*. Keunggulan dari menu tersebut sudah dijelaskan diatas yaitu Membuat tutorial profesional dengan mudah meng-capture video, animasi flash, atau *software* desain 3D. Dapat pula mengedit video, audio, transisi, dll. Media pembelajaran yang peneliti buat fokus dalam pembuatan vidio tutorial yang berisi tentang pelaksanaan pekerjaan konstruksi batu mulai dari galian tanah, pemasangan bouwplank, pondasi sampai pekerjaan pemasangan bata.

2.4 Pemahaman Mata Kuliah Praktik Batu

Ngalim Purwanto (2009: 44) mengartikan “pemahaman” merupakan kemampuan untuk mengerti atau memahami tentang arti atau konsep, situasi serta fakta-fakta yang diketahui. Daryanto (2012: 106) menegaskan bahwa dengan “pemahaman” seseorang dapat membuktikan ia mampu menghubungkan antara fakta dan konsep secara sederhana. Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa “pemahaman” adalah hal atau hasil memahami tentang sesuatu. Indikator telah memahami sesuatu apabila seseorang itu telah dapat mendeskripsikan atau menjelaskan sesuatu objek atau permasalahan maupun telah dapat menghubungkan antara fakta dan konsep.

Karakteristik mata kuliah praktik batu adalah teori dan praktik. Dimana waktu perkuliahan digunakan untuk praktik, sehingga materi yang disampaikan hanya penjelasan tentang langkah kerja untuk praktik, sedangkan materi yang seharusnya didapatkan dirasa kurang karena guru atau pendidik masuk kelas hanya sesaat setelah itu mahasiswa ditinggal untuk melanjutkan kegiatan praktik. Dengan penjelasan materi yang sedikit mengakibatkan pemahaman materi pada mahasiswa kurang. Mahasiswa cenderung melaksanakan kegiatan praktik dengan malas dan asal-asalan, karena tidak ada yang mengawasi kegiatan praktik.

Peserta mata kuliah Praktik Batu adalah mahasiswa prodi Pendidikan Teknik Bangunan. Tertuang pada silabus mata kuliah Praktik Batu ada 3 kompetensi dasar yang diajarkan, antara lain :

1. Mahasiswa mampu merencanakan pekerjaan konstruksi batu.

Materi yang terkait dengan kompetensi dasar ini meliputi pengukuran lahan, gambar sketsa lahan, gambar rencana, dan perhitungan biaya sementara.

2. Mahasiswa mampu melaksanakan pekerjaan praktik batu (mahasiswa praktik langsung). Materi yang terkait dengan kompetensi dasar ini meliputi praktik pemasangan bouplang, melaksanakan galian tanah, memasang anstamping, memasang pondasi batu kali, merangkai besi untuk slof dan kolom, membuat begisting, melaksanakan pengecoran, pemasangan batu bata, dan melakukan plesteran dinding dan acian.
3. Mahasiswa mampu melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pekerjaan konstruksi batu. Materi yang terkait dengan kompetensi dasar ini meliputi

evaluasi pekerjaan, *time schedule*, progres harian, progres mingguan, dan progres bulanan.

Melihat kompetensi dasar yang harus diajarkan tenaga pendidik harus lebih ekstra untuk membagi waktu dalam penyampaian materi dan waktu untuk praktik secara langsung. Karena setiap kompetensi dasar yang diajarkan sifatnya penting dan berkesinambungan.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai pembelajaran berbantuan komputer telah banyak dilakukan dan dikembangkan oleh para pakar, pengajar dan lain sebagainya. Salah satunya adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Choerul Bektu Susilo Nugroho (2014) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Konstruksi Bangunan 2. Menurut Choerul melalui pemanfaatan teknologi komputer yang didukung dengan pengolahan informasi dalam bentuk video, audio, teks, dan animasi dapat menambah semangat, gairah dan keantusiasan peserta didik dalam belajar. Model pengembangan media pembelajaran berbasis *Lectora* dapat membantu secara aktif bagi peserta didik dalam mengatasi kesulitan belajar, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan optimal.

Yoga Oktavian (2014), penelitian yang berjudul Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Lectora Dalam Kompetensi Dasar Proses Pelelangan Konstruksi Pada Mata Kuliah Rencana Anggaran Biaya. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Tingkat hasil evaluasi belajar mahasiswa dalam kompetensi dasar proses pelelangan konstruksi mata kuliah Rencana Anggaran

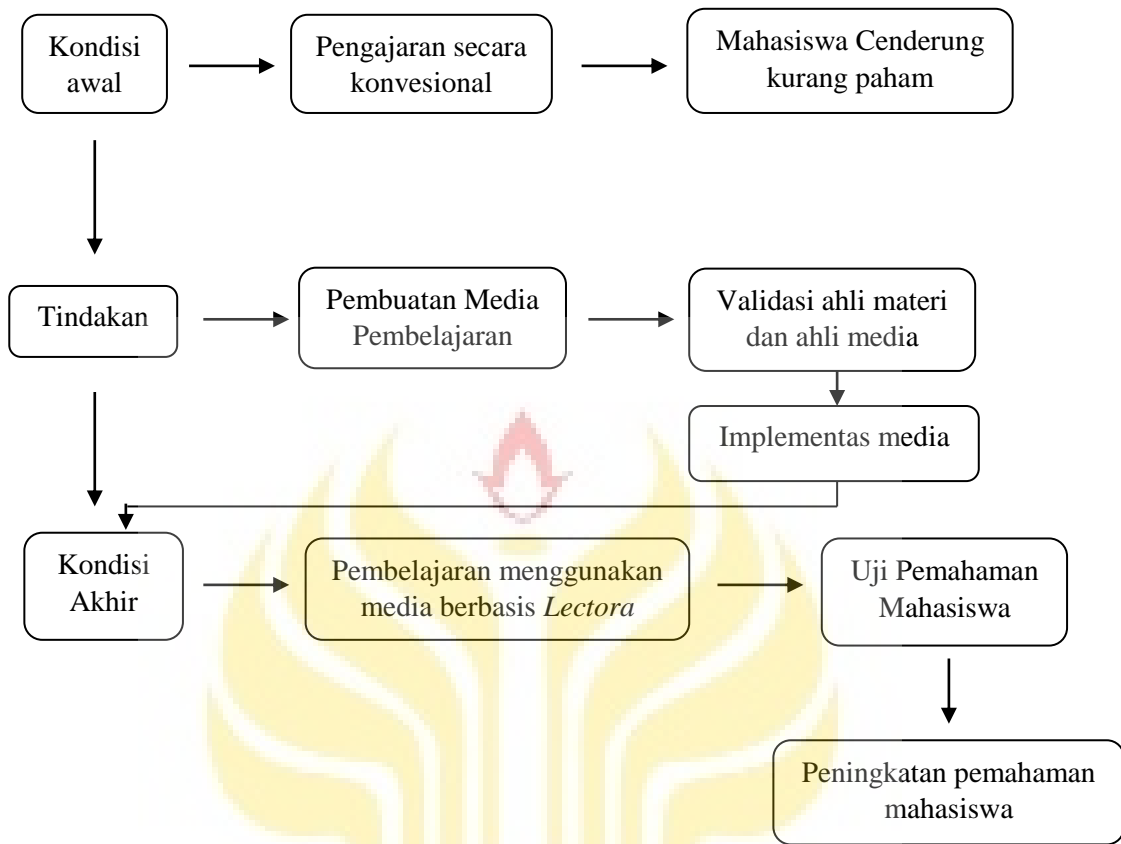
Biaya setelah menggunakan media pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata sebesar 87,90. Nilai ini masuk dalam kategori “sangat baik”.

Dyah Laksita W. (2009), penelitian tindakan kelas yang berjudul Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Video untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Membuat Sambungan Kayu Mata Pelajaran Teknik Konstruksi Kayu di SMK Negeri 4 Semarang. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran menggunakan media audio video efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam membuat sambungan kayu.

2.6 Kerangka Berfikir

Dalam suatu proses pembelajaran setidaknya terdapat dua aspek yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu instrumen penting dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi dianggap sebagai salah satu alternatif dalam penyelenggaraan sistem pembelajaran yang memiliki berbagai keunggulan.

Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik diharapkan akan membantu mahasiswa dalam memahami proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi. Harapan dalam penelitian ini tentunya akan memberikan dampak positif untuk mahasiswa dalam pemahaman dan penguasaan materi dengan baik. Diagram alur dapat dilustrasikan sebagai berikut pada gambar 2.7 dibawah ini:



Gambar 2.7 Kerangka berpikir

2.7 Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora* dapat meningkatkan pemahaman materi mata kuliah Praktik Batu pada mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa :

Penggunaan media pembelajaran berbasis *lectora* mempunyai peran terhadap hasil pemahaman materi pada mahasiswa, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pada kelas yang diajar dengan media pembelajaran berbasis *lectora* pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang diajar dengan metode ceramah. Pada kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora* mempunyai nilai rata-rata sebesar 82,65 sedangkan pada kelas kontrol yang diajar dengan metode konvensional atau ceramah mempunyai nilai rata-rata sebesar 75,37. Terdapat selisih nilai rata-rata antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, yaitu sebesar 7,28 atau jika dinyatakan dalam persentase (7,28%).

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah :

1. Penjelasan materi secara runtut guna untuk meningkatkan pemahaman materi pada mata kuliah Praktik Batu khususnya kompetensi dasar pelaksanaan pekerjaan konstruksi batu.
2. Agar media pembelajaran berbasis *Lectora* yang dibuat dapat dikembangkan lagi oleh peneliti lain agar dapat bermanfaat sehingga materi yang disampaikan dengan media pembelajaran tersebut lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto. 2012. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ervianto, Wulfram I. 2005. *Manajemen Proyek Konstruksi*. Yogyakarta: Andi.
- Frick, H. & Pulo Setiawan. 2001. *Ilmu Konstruksi Struktur Bangunan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Mas'ud, Muhamad. 2013. *Tutorial Lectora 1 Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Munip, Achmad. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Purbo R. L. 1998. *Konstruksi Bangunan Gedung*. Bandung: Wira Karya
- Purwanto, Ngalm. 2009. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Rifa'i, Achmad dan Chatarina Tri Ani. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT MKU UNNES

Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: PT. Tarsito

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.

