



**TERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ISPRING QUIZMAKER*
DALAM PROSES PENILAIAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
JARINGAN DASAR KELAS X SMKN 8 SEMARANG**

Skripsi

**Diakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

**oleh
Okta Pratiwi
1102412102**

**PROGRAM TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Okta Pratiwi, NIM 1102412102, yang berjudul “Terapan Media Interaktif Berbasis Ispring Quizmaker Dalam Proses Penilaian Hasil Belajar Mata Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X SMKN 8 Semarang” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Panitia Sidang Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang, pada:

Hari : SELASA

Tanggal : 6 AGUSTUS 2019

Semarang, 5 Agustus 2019

Pembimbing I



Dr. Sukirman, M.Si.

NIP. 195501011986011001

Pembimbing II



Drs. Suropto, M.Si

NIP. 195508011984031005

Mengetahui;

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

NIP. 195610261986011001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi atas nama Okta Pratiwi, NIM 1102412102, yang berjudul “Terapan Media Interaktif Berbasis Ispring Quiz Maker Dalam Proses Penilaian Hasil Belajar Mata Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X SMKN 8 Semarang” telah dipertahankan di hadapan Panitia Sidang Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang, pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 8 Agustus 2019



~~Dr. Sungkoro Edy M, S.Pd., M.Si~~

NIP. 196807042005011001

Sekretaris



Drs. Sukirman, M.Si

NIP. 195501011986011001

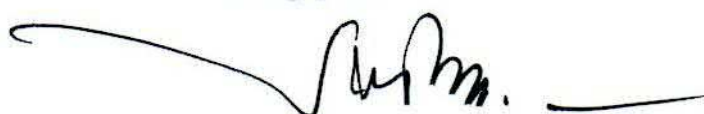
Penguji I



Niam Wahzudik, S.Pd., M.Pd

NIP. 198501112015041002

Penguji II



Drs. Sukirman, M.Si

NIP. 195501011986011001

Penguji III



Drs. Supto, M.Si

NIP. 195508011984031005

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi yang berjudul “Terapan Media Interaktif Berbasis Ispring Quiz Maker Dalam Proses Penilaian Hasil Belajar Mata Pelajaran Jaringan Dasar kelas X SMK Negeri 8 Semarang” tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan 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 dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 5 Agustus 2019



Okta Pratiwi

NIM. 1102412102

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- 1) Tetap semangat.
- 2) Sekali hidup, sepuh hati

Persembahan

Kupersembahkan karya ini untuk:

- 1) Bapak dan Ibu yang tidak pernah lelah membimbingku, mendukungku secara moril dan materil, memberikan kasih dan sayang, serta doa demi keberhasilan putra-putrinya.
- 2) Keluarga besar yang selalu membantu dan memberikan motivasi untuk mengarungi kehidupan yang lebih baik.
- 3) Semua Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang saya hormati.
- 4) Sahabat-sahabat mahasiswa Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang selalu memotivasi dan mendukungku.
- 5) Almamaterku, Universitas Negeri Semarang.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayat, serta karunia-Nya sehingga penyusunan skripsi dengan judul “Terapan Media Interaktif Berbasis Ispring Quiz Maker Dalam Proses Penilaian Hasil Belajar Mata Pelajaran Jaringan Dasar kelas X SMK Negeri 8 Semarang” dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan teknologi Pendidikan di Falkutas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Saya menyadari dalam penyelesaian skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada saya untuk menyelesaikan studi Strata 1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian di program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang selalu membantu dalam proses administrasi selama proses penyusunan skripsi.

4. Drs. Sukirman, M.Si. Pembimbing I yang dengan sabar memberikan motivasi, bimbingan, dukungan dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi.
5. Dr. Suripto, M.Si, Pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan staf karyawan di lingkungan Universitas Negeri Semarang terkhusus Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah berkenan mendidik, memberi banyak ilmu, pengalaman, dan inspirasi selama saya belajar di kampus ini.
7. Program studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah berbaik hati memberikan ijin melaksanakan penelitian ini.
8. Kedua orangtua saya, Bapak Suharno dan Ibu Sri Mursiti yang dengan begitu tulusnya selalu memberikan doa, dukungan, bimbingan, kasih sayang, motivasi, dan semangat untuk terus mengejar cita-cita dan menebar kebermanfaatan.
9. Adik yang telah memberikan motivasi dan mendukung dalam menyelesaikan skripsi.
10. Keluarga besar trah eyang Karmidi dan Imamah yang telah memberikan motivasi dan mendukung dalam menyelesaikan skripsi.
11. Teman-teman yang selalu membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Sulistyani, Dyah Ayu Wulandari, Risa Ardianto Manik Larassati, Inggit Fabria Pramesti, Novita Zuliana, Ulfa Ariyanti, Dyah Dwi Widyawati, Zaki Mubarak, Ferdian, Hilmi Kaukhabun Naufal yang telah memberikan dukungan penuh dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi.

12. Teman-teman seperjuangan, Lola M Oktafiyani, Tiya Pangestika Putri, Siti Maulida Purnawanti, Irma Damayanti, Retno Widyastuti yang telah memberikan banyak pengalaman menyusuri jalan kenangan dan memberikan banyak kebahagiaan selama melaksanakan perkuliahan sampai sekarang.
13. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan agar dapat menghasilkan karya yang lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca.

Semarang, 5 Agustus 2019



Penulis

Okta Pratiwi
1102412102

ABSTRAK

Pratiwi, Okta. 2019. Terapan Media Interaktif Berbasis Ispring Quizmaker Dalam Proses Penilaian Hasil Belajar Mata Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X SMKN 8 Semarang. Skripsi. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri. Pembimbing Dr. Sukirman, M.Si.

Kata Kunci: Media Penilaian Interaktif, Ispring Quizmaker, Hasil Belajar

Pesatnya perkembangan TIK memungkinkan segala kegiatan yang berkaitan dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan dan pemindahan informasi antar media terjadi dengan cepat dan mudah. Kondisi tersebut menuntut perlu adanya sistem pengembangan kualitas sumber daya manusia yang mampu mengimbangi perkembangan TIK, sehingga dapat bersaing dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta ketenaga kerjaan baik dalam kancah nasional maupun internasional.

Penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran, selain dalam proses pengajaran adalah dalam proses penilaian pembelajaran tersebut. Sehingga proses penilaian peserta didik dapat secara efektif mengetahui perkembangan pengetahuan dan hasil belajar peserta didik. Peneliti tertarik untuk meneliti media penilaian interaktif berbasis ispring quizmaker terhadap hasil belajar siswa. Permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini adalah adanya penggunaan media penilaian interaktif berbasis ispring quizmaker masih belum terbukti secara efisien dalam penggunaannya. Peneliti bermaksud untuk mengungkap ada tidaknya pengaruh media penilaian interaktif berbasis ispring quizmaker yang selanjutnya akan berdampak terhadap hasil nilai siswa dalam pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis dan mendeskripsikan terapan media penilaian interaktif berbasis ispring quizmaker dalam proses penilaian hasil belajar mata pelajaran jaringan dasar kelas X SMKN 8 Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre Experimental Design*. Sampel yang digunakan adalah 35 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah random sampling. Metode pengumpulan data yang digunakan angket, tes. Pada tabel dapat dilihat bahwa nilai t sebesar 4,217 dengan sig = 0,000 < 0,05 yang berarti bahwa (H_a) diterima yang berbunyi lada pengaruh penggunaan media ispring quiz maker terhadap hasil belajar siswa multimedia SMK Negeri 8 Semarang maka H_a diterima. Besarnya pengaruh media ispring quiz maker terhadap hasil belajar siswa multimedia SMK Negeri 8 Semarang dalam mata pelajaran jaringan dasar pada program kompetensi keahlian multimedia adalah sebesar 82%.

ABSTRACT

Pratiwi, Okta. 2019. The Applied of Ispring Quizmaker-Based Interactive Assessment Media on Student Learning Outcomes of Elementary Network Class X SMKN 8 Semarang. Essay. Education Curriculum and Technology, State University. Supervisor Dr. Sukirman, M.Sc.

Keywords: Interactive Assessment Media, Ispring Quizmaker, Learning Outcomes

The rapid development of ICT enables all activities related to processing, manipulation, management and transfer of information between media to occur quickly and easily. These conditions require the need for a system of developing quality human resources that are able to balance the development of ICT, so that they can compete in the development of science and technology and employment both in national and international levels.

The use of information and communication technology media in learning, in addition to the teaching process, is in the learning assessment process. So that the assessment process of students can effectively know the development of students' knowledge and learning outcomes. Researchers are interested in examining ispring quizmaker-based interactive assessment media on student learning outcomes. The problem underlying this research is that the use of ispring quizmaker-based interactive assessment media has not been proven to be efficient in its use. The researcher intends to reveal whether or not the influence of ispring quizmaker-based interactive assessment media will subsequently have an impact on student outcomes in learning.

The purpose of this study was to analyze and describe the influence of ispring quizmaker-based interactive assessment media on student learning outcomes in the X class elementary network subjects of SMKN 8 Semarang. This research uses a quantitative approach with a Pre Experimental Design. The sample used was 35 students. The sampling technique used is random sampling. Data collection methods used were questionnaire, test. In the table it can be seen that the t value of 4.217 with sig = 0.000 < 0.05 which means that (H_a) is received which reads "There is an influence of the use of ispring quiz maker media on the learning outcomes of multimedia students of SMK Negeri 8 Semarang" then H_a is accepted. The magnitude of the influence of ispring quiz maker media on multimedia student learning outcomes at SMK Negeri 8 Semarang in basic network subjects in multimedia expertise competency programs is 82%.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	x
ABSTACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.5.1 Manfaat Teoritis	7
1.5.2 Manfaat Praktis	7
1.6 Batasan Masalah.....	8
1.7 Sistematika Penulisan Skripsi	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Konsep Teknologi Pendidikan	10
2.1.1 Kawasan Teknologi Pendidikan	11
2.1.1.1 Kawasan Desain	12
2.1.1.2 Kawasan Pengembangan	13
2.1.1.3 Kawasan Pemanfaatan	14
2.1.1.4 Kawasan Pengelolaan	15

2.1.1.5	Kawasan Penilaian	15
2.2	Konsep Media Pembelajaran	17
2.2.1	Manfaat Media Pembelajaran	18
2.2.2	Nilai Media Pembelajaran	20
2.2.3	Klasifikasi Media Pembelajaran	21
2.2.4	Media Berbasis Komputer dalam Pembelajaran	25
2.3	Konsep Hasil Belajar	26
2.3.1	Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	27
2.3.2	Mengukur Hasil Belajar	29
2.3.3	Indikator Keberhasilan Hasil Belajar	30
2.4	Ispring Suit	31
2.4.1	Ispring Quiz Maker	32
2.5	Keterkaitan Media Ispring Quiz Maker dengan Kawasan Teknologi Pembelajaran	34
2.6	Kerangka Berfikir	36
2.7	Hipotesis Penelitian	39
2.8	Penelitian Terdahulu	39

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian	48
3.2	Desain Penelitian	49
3.3	Variabel Penelitian	50
3.3.1	Identifikasi Variabel Penelitian	51
3.3.2	Hubungan Antar Variabel	52
3.4	Definisi Operasional	52
3.5	Populasi Sampel dan Teknik Sampling	54
3.5.1	Populasi Penelitian	54
3.5.2	Sampel Penelitian	55
3.6	Metode dan Alat Pengumpulan Data	55
3.7	Instrumen Penelitian	56
3.7.1	Penyusunan Instrumen	57

3.7.2 Uji Validitas Instrumen	58
3.8 Metode Analisis Data	59
3.8.1 Analisis Deskriptif	59
3.8.2 Analisis Uji Syarat	59
3.8.2.1 Uji Normalitas	59
3.8.3 Analisis Uji Hipotesis	59

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	63
4.1.1 Analisi Deskriptif	63
4.1.1.1 Media Penilaian Pembelajaran Menggunakan Inspiring Quiz Marker .	64
4.1.1.2 Hasil Belajar Peserta Didik	65
4.1.2 Analisis Uji Syarat	67
4.1.2.1 Uji Normalitas Data	67
4.1.3 Analisis Uji Hipotesis	68
4.2 Pembahasan	69
4.2.1 Pengaruh Media Penilaian Interaktif Berbasis Inspiring Quizmaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X SMKN 8 Semarang	69

BAB V PENUTUP

5.1. Simpulan	73
5.2. Saran	73

DAFTAR PUSTAKA	75
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	78
-----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 (Barbara <i>at al</i> , 1994) Kawasan Teknologi Pembelajaran	12
Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	21
Gambar 2.3 <i>Work Face</i> / Lembar kerja ISpring Quiz Maker 7.1	32
Gambar 2.4 Tampilan menu dan tools pada halaman kerja utama Ispring Quiz Maker 7.1	33
Gambar 2.5 Hubungan antar Kawasan Teknolgi Pembelajaran	35
Gambar 2.6 Skema Kerangka Berfiki	38
Gambar 3.1 Hubungan Antar Variabel	52
Gambar 3.2 Prosedur Penyusunan Instrumen	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Tes	79
Lampiran 2 Instrumen Kuesioner	86
Lampiran 3 Nama Responden Eksperimen	93
Lampiran 4 Nilai Awal Responden Penelitian	95
Lampiran 5 Output SPSS Uji Normalitas	97
Lampiran 6 Nilai Akhir Responden Penelitian	97
Lampiran 7 Nilai Responden Penelitian Kuesioner	100
Lampiran 8 Output SPSS Uji Normalitas	102
Lampiran 9 Output Uji T	103
Lampiran 10 Dokumentasi	104

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sangatlah cepat dan mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia, mengakibatkan terjadinya persaingan secara bebas, baik dalam dunia teknologi, dunia kerja, perdagangan, dan pendidikan. Pesatnya perkembangan TIK memungkinkan segala kegiatan yang berkaitan dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan dan pemindahan informasi antar media terjadi dengan cepat dan mudah. Kondisi tersebut menuntut perlu adanya sistem pengembangan kualitas sumber daya manusia yang mampu mengimbangi perkembangan TIK tersebut, sehingga dapat bersaing dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta ketenaga kerjaan baik dalam kancah nasional maupun internasional.

Kemajuan teknologi khususnya pemanfaatan dalam bidang pendidikan berkaitan terhadap bagaimana cara memanfaatkan teknologi pada proses belajar mengajar yang semenarik mungkin, memanfaatkan arus informasi seefektif mungkin dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa salah satu prinsip pembelajaran dalam proses pendidikan adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi tersebut meliputi proses

perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, penilaian proses dan hasil belajar, serta pemanfaatan TIK pada tahap pengawasan proses pembelajaran. Pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran ini sejalan dengan jurnal yang ditulis oleh Iman (2013) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran di sekolah membutuhkan dan perlu dalam memanfaatkan TIK untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien baik pada tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Tujuannya agar setiap proses pendidikan berjalan dengan efektif dan efisien. Hal lain yang ingin dicapai dari efektif dan efisiennya pembelajaran adalah agar dapat semaksimal mungkin dalam mengembangkan potensi setiap individu agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan efektif apabila pesan yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa berupa umpan balik atau *feed back*. Dari umpan balik ini, guru dapat mengetahui apakah pesan yang disampaikan sesuai atau tidak sebagai pemahaman berupa hasil belajar peserta didik.

Proses pembelajaran kadang membosankan apabila materi yang disampaikan dan metode pembelajaran kurang menarik peserta didik. Terutama pada beberapa mata pelajaran yang membutuhkan vitalitas untuk memahaminya. Melihat permasalahan diatas, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat memecahkan permasalahan proses belajar mengajar agar kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik di setiap jenjang dan tingkat pendidikan perlu diwujudkan agar diperoleh kualitas sumber daya manusia Indonesia yang dapat menunjang pembangunan nasional. Upaya tersebut menjadi tugas dan tanggung jawab semua tenaga kependidikan. Dalam hal ini bahwa peran guru sangat menentukan, sebab gurulah yang langsung dalam membina peserta didik di sekolah. Oleh sebab itu upaya meningkatkan kualitas pendidikan harus lebih banyak dilakukan para guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik dan pengajar.

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menjelaskan bahwa guru wajib memiliki kualifikasi akademik dan memenuhi standar kompetensi, dari masing masing kompetensi dasar tersebut, yang wajib dimiliki seorang guru salah satunya adalah kompetensi profesional yaitu mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri. Menurut Prastowo (2012:6) menjelaskan bahwa dari tuntutan-tuntutan serta kewajiban-kewajiban di atas, guru dituntut mampu menyusun bahan ajar yang inovatif sesuai dengan kurikulum, perkembangan kebutuhan peserta didik, maupun perkembangan teknologi informasi.

Salah satu upaya dimaksud dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri dalam pembelajaran adalah penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran, selain dalam proses pengajaran adalah dalam proses penilaian pembelajaran tersebut. Sehingga proses penilaian peserta didik dapat secara

efektif mengetahui perkembangan pengetahuan dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses penilaian pembelajaran ini sejalan dengan jurnal yang ditulis oleh Iswoyo (2013) yang melakukan penelitian penggunaan media multimedia pembelajaran dalam pembelajaran, penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan berbantuan media multimedia pembelajaran dapat meningkatkan aktifitas belajar dan hasil belajar peserta didik. Hal yang sama juga dijelaskan dalam jurnal hasil tesis yang ditulis oleh Eidyarningsih (2013) yang melakukan penelitian penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis flash lite dalam pembelajaran blended secara efektif dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik.

Saat ini media pembelajaran interaktif sudah banyak digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran peserta didik, memudahkan para pendidik untuk menyampaikan materi hingga proses penilaian materi pembelajaran tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses penilaian secara interaktif adalah aplikasi Ispring Quiz Maker, adalah suatu *authoring tool* atau aplikasi yang bisa digunakan oleh guru untuk membuat sebuah konten penilaian interaktif dalam menunjang proses pembelajaran (Hermawan, 2014). Dengan menggunakan Ispring Quiz Maker, guru dapat membuat salah satu jenis penilaian kompetensi dengan berbagai kriteria soal. Selain itu sistem penilaian ini dapat terhubung dengan jaringan internet, sehingga akan lebih mudah digunakan dan saling terhubung.

Salah satu sekolah yang telah menggunakan media penilaian interaktif berbasis Ispring Quiz Maker adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 8

Kota Semarang, merupakan sekolah menengah kejuruan negeri di Jawa Tengah yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi, SMK Negeri 8 memiliki berbagai program kompetensi keahlian, salah satunya adalah multimedia. Program kompetensi keahlian multimedia merupakan program kompetensi yang dirancang khusus untuk menyiapkan peserta didik agar mampu menyampaikan pesan atau informasi melalui berbagai media yang ada seperti media audio, video, teks, grafik, dan animasi (Wikipedia, 2016).

Setiap mata pelajaran di program kompetensi keahlian multimedia SMK Negeri 8 telah menggunakan media interaktif Ispring Quiz Maker dalam setiap penilaian pembelajaran. Sekolah telah menyediakan penilaian interaktif berbasis Ispring Quiz Maker sebagai media ulangan harian dalam setiap mata pelajaran salah satunya adalah mata pelajaran jaringan dasar, merupakan mata pelajaran yang membahas tentang dasar dan konsep jaringan telekomunikasi yang memungkinkan antar komputer untuk saling bertukar data (Wikipedia, 2016). Tujuan penggunaan Ispring Quiz Maker sebagai media penilaian interaktif dalam meningkatkan efektifitas hasil pembelajaran serta untuk meningkatkan penggunaan teknologi informasi dalam setiap proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara efisien, efektif dan kreatif yang berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Untuk mengetahui pengaruh media Ispring Quiz Maker terhadap hasil belajar peserta didik perlu dilakukan uji coba terhadap media tersebut berkaitan dengan pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik, hal ini sejalan dengan Sadiman, Rahardjo dan Haryono (2010: 181-182) bahwa perlu dilakukan evaluasi

terhadap media pendidikan melalui berbagai kegiatan pengumpulan data tentang efektifitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran, dalam hal ini terhadap hasil belajar peserta didik. Lebih lanjut dijelaskan bahwa kegiatan penilaian untuk menentukan apakah media tersebut benar-benar efektif dalam mencapai tujuan yang ditentukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan penelitian terhadap pengaruh penggunaan media penilaian interaktif berbasis Ispring Quiz Maker terhadap hasil belajar mata pelajaran jaringan dasar pada kompetensi keahlian multimedia. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media penilaian interaktif berbasis Ispring Quiz Maker terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, perlu dilakukan identifikasi permasalahan yaitu menggunakan media penilaian interaktif dalam penilaian pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media Ispring Quiz Maker dengan yang menggunakan media konvensional dalam penilaian pembelajaran?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media penilaian interaktif berbasis Ispring Quiz Maker terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran jaringan dasar kompetensi keahlian multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan konsep dalam usaha mengembangkan ilmu pengetahuan dalam bidang media pembelajaran dalam hal ini media penilaian interaktif.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan ilmu pengetahuan dan bahan rujukan bagi peneliti-peneliti lain yang ingin mengembangkan dan meningkatkan minat penelitian dalam bidang media pembelajaran.

1.5.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Penulis

Penelitian ini menjadi awal yang baik untuk mengasah dan mengembangkan kemampuan diri dalam bidang media pembelajaran.

2) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menyediakan informasi alternatif keputusan penggunaan media Ispring Quiz Maker sebagai media penilaian interaktif untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

3) Bagi Guru

Khususnya guru program kompetensi keahlian multimedia, hasil penelitian tentang Ispring Quiz Maker diharapkan dapat menjadi referensi penggunaan media penilaian interaktif yang mudah, menarik, dan efektif sehingga lebih memudahkan guru dalam melakukan penilaian hasil belajar peserta didik.

4) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian tentang penggunaan Ispring Quiz Maker sebagai media penilaian interaktif yang mudah, menarik dan efektif diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik saat pelaksanaan penilaian pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik.

1.6 Batasan Masalah

Agar pembahasan dapat fokus dan mencapai apa yang diharapkan, maka permasalahan dalam penelitian hanya dibatasi pada

1.6.1 Pengaruh media yang dimaksud adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang berbasis ispring quiz maker dalam penerapan

pembelajaran di lingkungan kelas *online* sebagai salah satu pembelajaran modern

1.6.2 Pengukuran perbandingan hasil belajar siswa menggunakan nilai *pretest* dan *posttest*

1.6.3 Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas X jurusan Multimedia semester ganjil SMK N 8 Semarang pada mata pelajaran Jaringan Dasar

1.7 Sistematika Penulisan Skripsi

Secara garis besar, penulisan skripsi ini mencakup tiga bagian yang masing-masing terdiri atas beberapa bab dan sub bab, yaitu:

1) Bagian Muka

Pada bagian ini memuat: halaman sampul, halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar gambar dan daftar lampiran.

2) Bagian Isi

Pada bagian ini memuat diantaranya:

BAB I : Pendahuluan

Dalam bagian ini memuat: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Dalam bagian ini berisi tentang jurnal-jurnal, penelitian terdahulu dan teori-teori yang mendukung dan mendasari dalam melaksanakan penelitian, kajian pustaka, dan hipotesis.

BAB III : Metode Penelitian

Dalam bagian ini berisi tentang metode dan pendekatan penelitian, prosedur penelitian, subjek penelitian, serta metode analisis data.

BAB IV : Pembahasan dan Hasil Penelitian

Dalam bagian ini diuraikan secara mendalam mengenai desain hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian, serta kendala dan solusi.

BAB V : Penutup

Dalam bagian ini terdiri dari: simpulan, saran-saran, daftar pustaka serta lampiran-lampiran yang mendukung informasi penelitian.

3) Bagian Penutup

Pada bagian ahir ini memuat diantaranya: daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Suatu penelitian ilmiah membutuhkan adanya landasan teoritik yang kuat. Hal ini bertujuan agar hasil yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan dengan baik, khususnya dalam menjawab permasalahan yang diajukan. Teori-teori yang digunakan sebagai landasan akan dapat menunjukkan alur berfikir dari proses penelitian yang dilakukan. Untuk mendapatkan gambaran yang cukup jelas terlebih dahulu diuraikan penelitian terdahulu dan teori-teori yang melatarbelakangi penelitian yang akan dilakukan.

2.1 Konsep Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan merupakan konsep kompleks yang dapat dikaji dari berbagi segi dan kepentingan. Teknologi pendidikan sebagai suatu kajian ilmiah, senantiasa berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang mendukung dan mempengaruhinya (Miarso, 2009:544).

Definisi teknologi pendidikan berkembang dari tahun ke tahun. Berdasarkan definisi AECT 1994 menurut Seels dan Richey sebagaimana dikutip oleh Magdalena (2015) menyatakan bahwa teknologi pendidikan merupakan teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi proses dan sumber belajar untuk belajar. Sedangkan definisi AECT 2004 teknologi pembelajaran merupakan studi dan praktik etis dalam upaya

memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat.

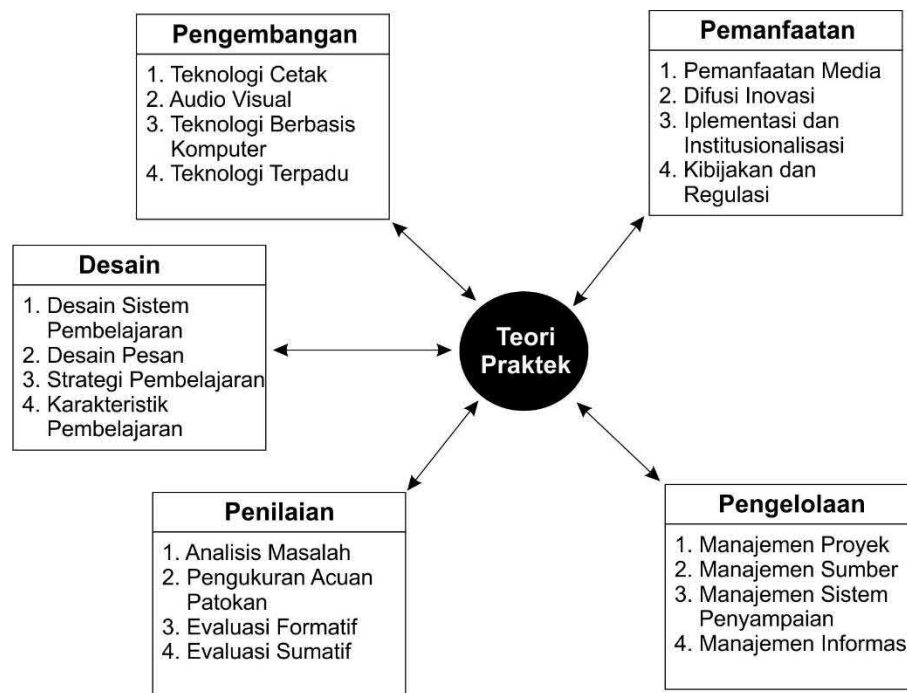
Teknologi pendidikan merupakan suatu bidang kajian khusus (spesialisasi) ilmu pendidikan dengan objek formal adalah belajar pada manusia secara pribadi atau yang tergabung dalam suatu organisasi. Bidang kajian ini pada mulanya digarap dengan mensistesisikan berbagai teori dan konsep dari berbagai disiplin ilmu ke dalam suatu usaha terpadu, atau disebut dengan pendekatan isomeristik, yaitu penggabungan berbagai sumber yang berkaitan dalam satu kesatuan yang lebih bermakna. Perkembangan bidang kajian ini selanjutnya mensyaratkan pendekatan tambahan, yaitu sistematis dan sistemik. Sistematis artinya dilakukan secara runtut dan teratur dengan langkah tertentu, sedangkan sistemik artinya menyeluruh atau komprehensif (Miarso, 2009:199).

Berdasarkan definisi teknologi pendidikan di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan merupakan bidang ilmu yang membantu jalannya pembelajaran, mengingat bahwa teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan masalah, melaksanakan, mengevaluasi atau mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar secara runtut dan menyeluruh.

2.1.1 Kawasan Teknologi Pendidikan

Definisi tahun 1994 dirumuskan dengan berlandaskan lima bidang garapan. Kawasan tersebut yaitu kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan

pemanfaatan, kawasan pengelolaan, serta kawasan penilaian. Kelima kawasan tersebut mempunyai hubungan yang sangat erat, saling melengkapi, dan bersifat sinergistik (Barbara *at al*, 1994:25).



Gambar 2. 1 : (Barbara *at al*, 1994) Kawasan Teknologi Pembelajaran

Sumber : Sheel dan Barbara (1994)

2.1.1.1 Kawasan Desain

Menurut Barbara *at al* (1994:32) menjelaskan bahwa desain merupakan proses untuk menentukan kondisi belajar. tujuannya adalah ntuk menciptakan strategi dan produk pada tingkat makro, seperti program dan kurikulum, dan pada tingkat mikro, seperti pelajaran dan modul.

Menurut Barbara *at al* (2000:31) bahwa kawasan desain mencakup penempatan berbagai teori, prinsip, dan prosedur dalam melakukan perencanaan

atau mendesain suatu program atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Kawasan desain terdiri dari empat cakupan utama yaitu desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran dan karakteristik siswa.

Secara spesifik, (1) desain sistem pembelajaran merupakan prosedur yang terorganisir mencakup langkah-langkah antara lain menganalisis, mendesain, mengembangkan, melaksanakan dan mengevaluasi;(2) desain pesan melibatkan perencanaan untuk mengatur bentuk fisik pesan tersebut;(3) strategi pembelajaran merupakan spesifikasi untuk menyeleksi dan mengurutkan peristiwa kegiatan dalam sebuah pembelajaran;(4) karakteristik peserta didik adalah aspek latar belakang pengalaman peserta didik yang mempengaruhi terhadap efektivitas proses belajarnya (Barbera *at al* 1994: 33-35).

Jadi desain pembelajaran merupakan sebuah proses merancang, menganalisis segala kebutuhan pembelajaran meliputi desain sistem pembelajaran, strategi pembelajaran, desain pesan dan karakteristik pembelajaran, sehingga tercipta proses pembelajaran yang sistematis dan berkualitas.

2.1.1.2 Kawasan Pengembangan

Kawasan pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisiknya. Kawasan pengembangan diorganisasikan dalam empat kategori yaitu teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berdasarkan komputer dan teknologi terpadu (Barbera *at al* 1994:38).

Bentuk fisik ini berupa sebuah media penunjang pembelajaran, baik media cetak, audio visual, dan lain-lain. Kawasan pengembangan mencakup banyak

variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. dalam kawasan ini terdapat keterkaitan antara teknologi dan teori yang mendorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran.

2.1.1.3 Kawasan Pemanfaatan

Untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran, maka perlu adanya upaya untuk memanfaatkan segenap sumber belajar yang tersedia. Menurut Barbara *at al* (1994:50), pemanfaatan adalah aktifitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Kawasan ini bertanggungjawab untuk mencocokkan pembelajaran antara materi dan kegiatan spesifik, mempersiapkan pembelajaran untuk berinteraksi dengan materi dan kegiatan yang dipilih, memberikan bimbingan, memberikan penilaian hasil dan memadukan pemakaian ini ke dalam keberlanjutan prosedur organisasi. Dalam kawasan pemakaian terdapat empat kategori yaitu: (1) pemakaian media, berupa penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar; (2) difusi inovasi, sebagai proses berkomunikasi melalui strategi yang terencana dengan tujuan untuk diadopsi; (3) implementasi dan institusionalisasi, sebagai penggunaan bahan dan strategi pembelajaran dalam keadaan yang sesungguhnya, sedangkan pelembagaan sebagai penggunaan yang rutin dan kebijakan dan aturan; (4) kebijakan dan regulasi, sebagai aturan dan tindakan dari masyarakat yang mempengaruhi difusi atau penyebaran dan penggunaan teknologi pembelajaran.

2.1.1.4 Kawasan Pengelolaan

Kawasan pengelolaan melibatkan pengontrolan teknologi pembelajaran melalui perencanaan, organisasi, koordinasi dan supervisi. Terdapat empat kategori kawasan yaitu: (1) pengelolaan proyek merupakan kegiatan perencanaan, monitoring dan pengendalian proyek desain dan pengembangan; (2) pengelolaan sumber mencakup perencanaan, pemanfaatan, dan pengenalan sistem pendukung dan pelayanan sumber; (3) pengelolaan sistem penyampaian, merupakan sistem yang meliputi perencanaan, pemanfaatan, pengendalian; dan (4) pengelolaan informasi, meliputi perencanaan, pemanataun dan pengendalian cara penyimpangan, pengiriman/pemindahan atau pemrosesan informasi dalam rangka tersedianya sumber untuk kegiatan belajar.

2.1.1.5 Kawasan Penilaian

Menurut Barbara *at al* (2000: 62) menjelaskan bahwa penilaian merupakan proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar. dalam kawasan penilaian dibedakan pengertian antara penilaian program, penilaian proyek dan penilaian produk. Masing-masing merupakan jenis penilaian penting untuk perancang pembelajaran, peserta ahalnya penelitian formati dan penilaian sumatif. Sedangkan menurut Worthen dan Sanders sebagaimana yang dikutip oleh Barbara *at al* (1994:59) menjelaskan bahwa penilaian merupakan penentuan nilai dari suatu barang. Dalam pendidikan, hal itu merupakan penentuan secara formal mengenai kualitas, efektifitas atau nilai dari suatu program, produk, proyek, proses, tujuan, atau kurikulum. Penilaian menggunakan inkuiri atau pertimbangan,

termasuk: (1) penentuan standar untuk mempertimbangkan kualitas dan menentukan apakah standar tersebut harus bersifat relatif atau absolut; (2) pengumpulan informasi; dan (3) menerapkan penggunaan standar untuk menentukan kualitas.

Kawasan penilaian merupakan penentuan kesesuaian pembelajar dan belajar. Penilaian ini dimulai dengan analisis masalah. Analisis masalah merupakan langkah awal yang penting dalam pengemangan dan evaluasi pembelajaran. Dalam kawasan penilaian terdapat empat kategori yaitu: (1) analisis masalah mencakup cara penentuan sifat dan parameter masalah dengan menggunakan strategi pengumpulan informasi dan pengambilan keputusan; (2) penilaian acuan patokan meliputi teknik-teknik untuk menentukan kemampuan pembelajaran menguasai materi yang telah ditentukan sebelumnya; dan (3) penilaian formatif berkaitan dengan pengumpulan informasi tentang kecukupan dan penggunaan informasi sebagai dasar pengembangan selanjutnya, sedangkan penilaian sumatif berkaitan dengan pengumpulan informasi tentang kecukupan untuk pengambilan dan hal pemanfaatan.

Hubungan antar kawasan tidak linear tetapi saling melengkapi, terbukti dengan ditunjukkannya lingkup penelitian dari teori dalam setiap kawasan. Hubungan antar kawasan juga bersifat sinergetik. Sebagai contoh, seorang praktisi yang bekerja dalam kawasan pengembangan menggunakan teori dari kawasan desain, seorang praktisi yang bekerja dalam kawasan desain menggunakan teori mengenai karakteristik media dari kawasan pengembangan dan kawasan

pemanfaatan, teori mengenai analisis masalah dan pengukuran dari kawasan penilaian.

2.2 Konsep Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jama dari *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip oleh Asyad (2009:3) menjelaskan bahwa media secara garis besar dapat dipahami sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Menurut Sudiman (2009:7) menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan semua objek yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi agar pesan tersebut dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan. Dalam dunia pendidikan dan pengajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran (Suprihatiningrum, 2013:319).

2.2.1 Manfaat Media Pembelajaran

Berbagai manfaat media dalam proses pembelajaran diantaranya dapat memberikan penjelasan yang lebih konkrit karena materi dapat disajikan dengan logis dan jelas, baik media pembelajaran berupa gambar, foto, miniature, film, video, CD interaktif, komputer dan lain sebagainya. Selain hal di atas, dengan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal di atas sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arsyad (2009:25) bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan hasil belajar. Sedangkan media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2009:2) mengemukakan berbagai manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran peserta didik, diantaranya:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui perkataan oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Sedangkan menurut Sadiman, Rahardjo dan Haryono (2010) menjelaskan beberapa kegunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

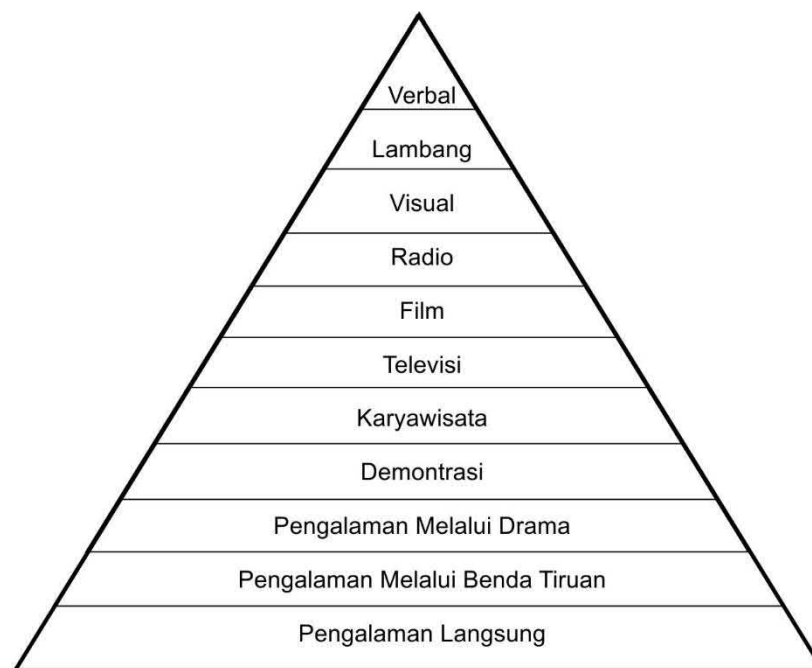
- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
- 3) Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk (1) menimbulkan kegairahan belajar; (2) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan; dan (3) memungkinkan anak didik belajar secara mandiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Masalah di atas dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam: (1) memberikan perangsang yang sama; (2) mempersamakan pengalaman; dan (3) menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan memungkinkan

siwa untuk belajar dengan mandiri sesuai dengan tingkat kemampuan dan minatnya.

2.2.2 Nilai Media Pembelajaran

Menurut Dale sebagaimana yang dikutip oleh Suprihatiningrum (2013:321) bahwa media pembelajaran disusun hierarki berdasarkan nilai pengalaman. Tingkatan tertinggi adalah pengalaman konkret, sedangkan tingkatan terendah adalah pengalaman yang paling abstrak. Tingkatan-tingkatan pengalaman Dale ini dikenal dengan kerucut pengalaman atau "*The Cone of Experiences*" sebagaimana digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Sumber :Suprihatiningrum (2013)

Berikut adalah penjelasan masing-masing tingkatan pengalaman:

- 1) Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh secara langsung dari lingkungan sekitar.

- 2) Pengalaman melalui benda tiruan adalah pengalaman yang diperoleh dari kontak melalui model, benda tiruan, atau simulasi.
- 3) Pengalaman melalui drama, merupakan pengalaman yang diperoleh melalui permainan, sandiwara, bermain peran, dan drama sosial.
- 4) Demonstrasi adalah pengalaman yang diperoleh dari pertunjukan atau peragaan.
- 5) Karyawisata adalah pengalaman yang diperoleh melalui studi wisata.
- 6) Televisi adalah pengalaman yang diperoleh melalui televisi pendidikan.
- 7) Film adalah pengalaman yang diperoleh melalui gambar, film hidup, dan bioskop.
- 8) Radio adalah pengalaman yang diperoleh melalui siaran radio.
- 9) Lambang visual adalah pengalaman yang diperoleh melalui simbol yang dapat dilihat seperti grafik, bagan, dan diagram.
- 10) Lambang verbal adalah pengalaman yang diperoleh melalui penuturan kata-kata.

Berdasarkan penjelasan nilai dari media pembelajaran di atas, dengan menggunakannya media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran hingga proses penilaian, maka akan meningkatkan pengalaman peserta didik melalui media-media yang memanfaatkan berbagai panca indra akan lebih menarik sehingga mudah dipahami.

2.2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Dalam perkembangannya, media pembelajaran sejalan dengan perkembangan teknologi. Menurut Asyad (2009:29) teknologi yang paling tua dan

dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi *audio-visual* yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Selanjutnya menurut Sell dan Richey, sebagaimana dikutip oleh Arsyad (2002:29) menjelaskan bahwa teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif.

Berdasarkan perkembangan teknologi di atas, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Pernyataan lain yang sejalan dengan konsep di atas juga dijelaskan oleh Ardiani (2009) bahwa media dibagi menjadi media visual, audio, dan media audio-visual.

1) Media visual:

Dalam media pembelajaran, media visual dikategorikan menjadi 2 yaitu sebagai berikut:

a. Media yang tidak diproyeksikan, diantaranya:

(1) Media realita adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke objek. Kelebihan dari media realita ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misalnya untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman.

(2) Model, merupakan benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau penggantian dari benda yang

sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realita. Misalnya untuk mempelajari sistem gerak, perencanaan, pernafasan, peredaran darah, sistem ekskresi, dan syaraf pada hewan.

- (3) Media grafis, merupakan media visual yang menyalurkan pesan melalui symbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, mengilustrasikan suatu fakta atau konsep, serta memperjelas penjelasan dari media verbal.
- (4) Gambar atau chart, merupakan media yang menyajikan ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dipahami siswa. Selain itu gambar mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari penyajian. Dalam gambar sering dijumpai bentuk grafis lain, seperti: gambar, diagram atau lambang verbal.
- (5) Grafik, merupakan gambar sederhana yang menggunakan grafis, titik, symbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif.

b. Media Proyeksi

Berbagai jenis media proyeksi saat ini, yaitu sebagai berikut:

- (1) Transparansi OHP, merupakan alat bantu mengajar tatap muka sejati, sebab tata letak ruang kelas tetap seperti biasa. Guru dapat bertatap muka dengan siswa tanpa harus membelakangi siswa. Perangkat media transparansi meliputi perangkat lunak overhead transparency atau OHT dan perangkat keras overhead projector atau OHP.

(2) Film bingkai atau slide adalah film transparan yang umumnya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2x2 inchi. Dalam satu paket berisi beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain. Manfaat film bingkai hamper sama dengan transparansi OHP, namun memiliki kualitas visual yang lebih bagus. Sedangkan kelemahannya adalah biaya produksi dan peralatan yang lebih mahal serta kurang praktis.

2) Media audio dibagi menjadi 2, diantaranya:

Dalam media pembelajaran, media audio dikategorikan menjadi 2 yaitu sebagai berikut:

- a. Radio, merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berbagai informasi dan berita.
- b. Kaset audio, merupakan pita penyimpan audio visual yang dirangkai dalam sebuah kotak kaset. Keuntungannya adalah cukup ekonomis karena biaya pengadaan dan perawatan yang murah.

3) Media audio visual dibagi menjadi 2, diantaranya:

Dalam media pembelajaran, media audio visual dikategorikan menjadi 2 yaitu sebagai berikut:

- a. Media video, merupakan salah satu media audio visual selain film yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, biasa dikemas dalam bentuk video compact disc (VCD).
- b. Media komputer, merupakan media yang mampu mengolah dan menampilkan informasi berupa teks, gerak, suara dan gambar. Komputer juga dapat digunakan secara interaktif. Kelebihan lain dari komputer adalah

jika disambung dengan internet akan memberikan keleluasaan informasi dan keleluasaan sumber belajar.

2.2.4 Media Berbasiskan Komputer dalam Pembelajaran

Komputer merupakan salah satu media pembelajaran yang paling banyak dan sering digunakan oleh guru saat ini. Hal ini berkaitan dengan tuntutan akan keterampilan menggunakan ICT oleh guru. Tidak hanya mahir mengoperasikan komputer, guru juga dituntut untuk familiar dengan internet dan teknologi lain yang berhubungan dengan komputer. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menjelaskan bahwa guru wajib memiliki kualifikasi akademik dan memenuhi standar kompetensi, dari masing-masing kompetensi dasar tersebut, yang wajib dimiliki seorang guru salah satunya adalah kompetensi profesional yaitu mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri. Menurut Prastowo (2012:6) menjelaskan bahwa dari tuntutan-tuntutan serta kewajiban-kewajiban di atas, guru dituntut mampu menyusun bahan ajar yang inovatif sesuai dengan kurikulum, perkembangan kebutuhan peserta didik, maupun perkembangan teknologi informasi.

Beberapa keunggulan komputer dalam pembelajaran, sebagaimana yang disampaikan oleh Suprihatiningrum (2013:324) diantaranya:

- 1) Komputer dapat mengajarkan konsep-konsep, aturan, prinsip, langkah-langkah, prose, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer dapat melakukan

penyederhanaan konsep dengan menggabungkan kemampuan audio dan visual dalam bentuk animasi.

- 2) Komputer berprogram cocok digunakan untuk pembelajaran mandiri.
- 3) Komputer dapat melatih keterampilan motorik siswa jika pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dan simulasi.
- 4) Komputer juga mampu mengedukasi pembelajaran berupa video yang isinya dapat menggubah perasaan dan sikap siswa.

2.3 Konsep Hasil Belajar

Menurut Rifa'i (2009:85) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut bergantung pada yang dipelajari oleh peserta didik. Oleh karena itu apabila peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh berupa penguasaan konsep.

Hasil belajar sangat tergantung pada proses belajar yang dilaksanakan. Hasil belajar tersebut akan terlihat setelah diberikan perlakuan pada proses belajar yang dianggap sebagai proses pemberian pengalaman belajar. ciri terjadinya perubahan tingkah laku pada peserta didik ditunjukkan oleh sejumlah kemampuan memahami dan menguasai hubungan-hubungan antara bekal kemampuan peserta didik dengan materi pelajaran yang diajarkan dalam proses belajar mengajar.

Menurut Bloom sebagaimana dikutip oleh Rifa'i (2009:86) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah hasil belajar, yaitu ranah pengetahuan

(*cognitive domain*), ranah sikap (*affective domain*), dan ranah keterampilan (*psychomotoric domain*). Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar berupa pengetahuan kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup berbagai kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sistesis, dan penilaian.

- 1) Pengetahuan didefinisikan sebagai perilaku mengingat atau mengenali informasi (materi) yang telah disampaikan.
- 2) Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan memperoleh makna dari materi peserta didik.
- 3) Penerapan mengacu pada kemampuan menggunakan materi yang telah dipelajari peserta didik untuk situasi baru dan konkrit.
- 4) Analisis mengacu pada kemampuan memecahkan material ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahamai setruktur organisasinya.
- 5) Sintesis mengacu pada kemampuan menggabungkan bagian-bagian dalam rangka membentuk struktur yang baru.
- 6) Penialaian mengacu pada kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi peserta didik untuk tujuan tertentu.

2.3.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum, hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor internal. Faktor internal merupakan faktor-faktor yang ada dalam diri siswa itu sendiri, sedangkan faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar peserta didik.

- 1) Faktor internal

Berikut merupakan beberapa faktor-faktor internal dalam peserta didik yang mampu mempengaruhi peserta didik, diantaranya:

- a. Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh dan sebagainya.
- b. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan, yang meliputi (1) faktor intelektual yang terdiri dari faktor potensial, yaitu kecerdasan dan bakat, faktor actual yaitu berkaitan tentang kecakapan nyata dan prestasi; (2) faktor non-intelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, dan sebagainya.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal berkaitan dengan faktor kematangan baik fisik maupun psikis, berikut merupakan beberapa faktor eksternal peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, diantaranya:

- a. Faktor sosial yang terdiri atas faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan faktor kelompok.
- b. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta kesenian dan sebagainya.
- c. Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim, dan sebagainya.
- d. Faktor sipiritual atau lingkungan keagamaan.

Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi baik secara langsung maupun tidak langsung untuk mempengaruhi hasil belajar yang dicapai seseorang. Karena adanya faktor-faktor tertentu yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu motivasi berprestasi, intelegensia dan kecemasan.

2.3.2 Mengukur Hasil Belajar

Penilaian bertujuan untuk mengetahui hasil belajar atau pembentukan kompetensi peserta didik. Hasil belajar pada satu sisi adalah berkaitan dengan tindakan guru. Pada sisi lain merupakan peningkatan mental siswa. Hasil belajar dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring, kedua dampak tersebut sangat berguna bagi guru dan juga peserta didik.

Untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran dibagi atas beberapa tingkat taraf, sebagaimana yang diutarakan oleh Djamarah sebagaimana yang dikutip oleh Diamon (2012) diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Istimewa atau maksimal, apabila seluruh bahan pelajaran dapat dikuasai oleh peserta didik.
- b. Bagik sekali atau optimal, apabila sebagian besar bahan pelajaran dapat dikuasai 76% sampai 99%.
- c. Baik atau minimal, apabila bahan pelajaran hanya dikuasi sebesar 60% sampai 75%.
- d. Kurang, apabila bahan pelajaran yang dikuasi kurang dari 60%.

2.3.3 Indikator keberhasilan Belajar

Indikator hasil belajar merupakan uraian kemampuan yang harus dikuasai siswa dalam berkomunikasi secara spesifik serta dapat dijadikan ukuran ketercapaian hasil belajar. suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah sebagai berikut:

- a. Daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok.

Lebih lanjut, Rifa'i (2009:86) menjelaskan bahwa dalam kegiatan belajar, tujuan yang harus dicapai oleh setiap individu dalam belajar memiliki peran penting, yaitu:

- a. Memberi arahan pada kegiatan peserta didik. Bagi pendidik tujuan peserta didik akan mengarahkan pemilihan strategi dan jenis kegiatan yang tepat, kemudian bagi peserta didik tujuan itu mengarahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar yang diharapkan dan mampu menggunakan waktu seefisien mungkin.
- b. Untuk mengetahui kemajuan belajar dan perlu tidaknya pemberian remedial.
- c. Sebagai bahan komunikasi, pendidik dapat mengkomunikasikan dengan peserta didik lain, sehingga peserta didik dapat mempersiapkan diri dalam mengikuti proses pembelajaran selanjutnya.

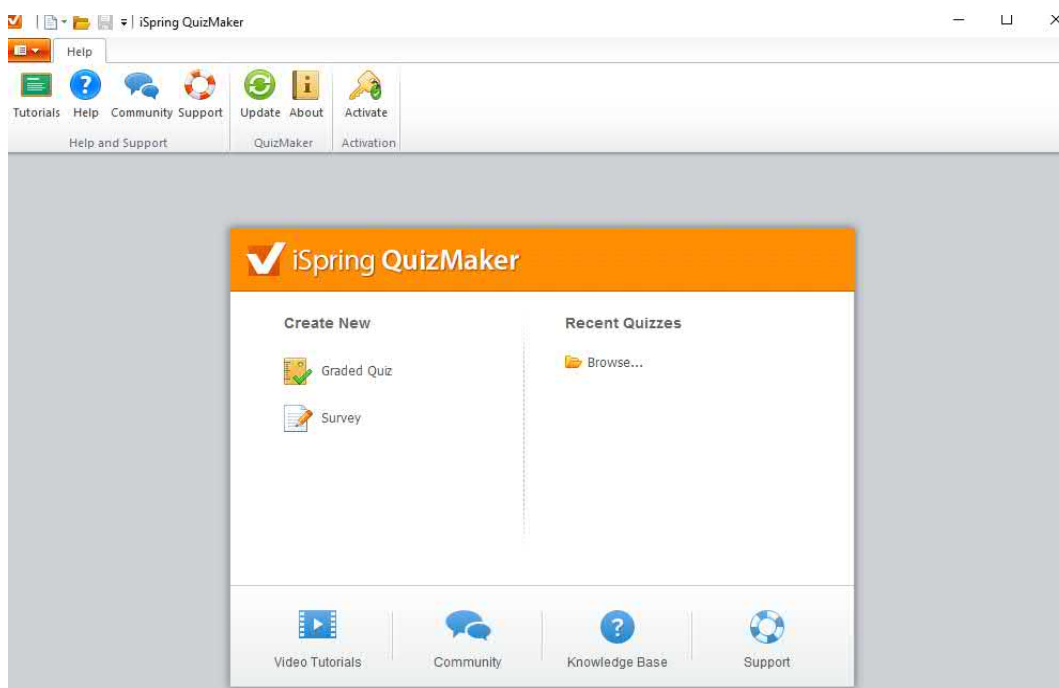
2.4 Ispring Suit

Ispring Suit merupakan sebuah *authoring toolkit* yang dihasilkan oleh Pro-Ispring sebagai developer untuk mengembangkan e-Learning profesional sebagai alat dan bahan kursus dalam power point yang dapat digunakan dengan mandiri (belajar sesuai dengan kemampuan dan perkembangan siswa sendiri-sendiri), kursus ini berbentuk kuis, survei, yang interaktif. Keluaran kompatible dengan basis utama learning management system (LMS) standar (Wikipedia, 2016). Menurut Ensiklopedia Wikipedia (2016) LMS merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak untuk administrasi, dokumentasi, pelacakan, pelaporan dan pengiriman kursus elektronik teknologi pendidikan atau e-learning atau program pelatihan berbasis teknologi komputer.

Format yang dihasilkan (*output*) dari Ispring dapat berupa: (1) Small Web Format (SWF) adalah format untuk web, format file adobe flash untuk multimedia, vector grafis dan action script, format ini dibawah kendali Adobe, SWF file dapat berisi animasi atau applet berbagai tingkat interaktivitas dan fungsi; (2) .EXE adalah ekstensi nama file yang menunjukkan file eksekusi (titik utama eksekusi dari sebuah program komputer) untuk DOS OpenVMS, Microsoft Windows, Symbian atau OS/2. Selain executable program, file .exe banyak mengandung komponen lain yang disebut sumber daya, seperti bitmap grafis dan ikon yang executable; (3) halaman Hyper Text Markup Language (HTML) sebagai bahasa standar untuk halaman web dan web aplikasi; (4) selain itu format output lintas platform (flash +HTML5) memungkinkan konten yang diterbitkan untuk dapat dilihat pada setiap jenis perangkat (Wikipedia, 2016).

2.4.1 ISpring Quiz Maker

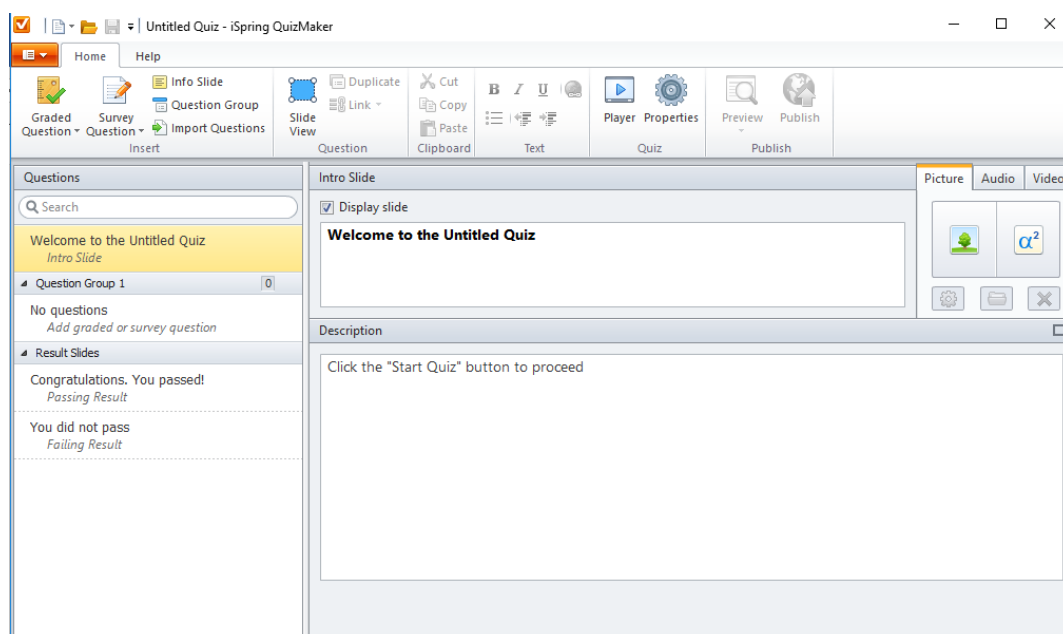
Berbagai fitur ditawarkan oleh ispring, dengan perkembangannya yang terbaru saat ini yaitu iSpring Suit 8. iSpring Suit 8 mempunyai berbagai fitur yang beragam yang menawarkan berbagai kebutuhan e-Learning sesuai dengan kebutuhan pengguna, diantaranya: (1) iSpring Pro, (2) iSpring Quiz Maker, (3) iSpring Visuals, (4) iSpring Talk Master, (5) iSpring Screen Recorder, (6) iSpring Slide Alloy, (7) iSpring Cloud, (8) Audio atau Video Editor, dan (9) Video Lecture Player (Wikipedia, 2016). Dari berbagai fitur aplikasi yang ditawarkan oleh Pro-Ispring, dalam penelitian ini akan dibahas lebih dalam mengenai *authoring toolkit* Ispring Quiz Maker.



Gambar 2.3 *Work Face / Lembar kerja* ISpring Quiz Maker 7.1

Pro Ispring Quiz Maker memungkinkan pengguna dalam pembelajaran adalah guru untuk membuat kuis yang cerdas dan interaktif, selain itu juga dapat

memuat survei menggunakan berbagai fitur-fitur canggih dan beragam seperti (1) scenario bercabang, (2) matrik control, dan (3) umpan balik kustomisasi. Authoring toolkit ini menawarkan 23 jenis pertanyaan, termasuk beberapa pilihan, salah dan benar (ture and false), mengisi pertanyaan yang kosong, drag and drop, dan masih banyak lagi yang lainnya (Wikipedia, 2016).



Gambar 2.4 Tampilan menu dan tools pada halaman kerja utama Ispring Quiz

Maker 7.1

Lebih lanjut dijelaskan dalam Ensiklopedia Wikipedia (2016) bahwa berbagai fitur ditawarkan oleh Ispring Quiz Maker, memungkinkan untuk menyesuaikan tampilan kuis serta catatan dan menyisipkan file audio dan video, gambar dan formula. Sistem penilaian yang fleksibel memungkinkan para guru untuk membuat sistem penilaian atau evaluasi siswa diberikan pengetahuan yang

unik. Sebagai contoh, kuis penulias dapat mengatur skor titik kelulusan atau kriteria ketuntasan minimal (KKM), berbasis persentase, pengaturan poin penghargaan atas jawaban yang benar, dan menetapkan aturan untuk memotong poin untuk jawaban yang salah atau sebagian menjawab pertanyaan.

2.5 Keterkaitan Media Ispring Quiz Maker dengan Kawasan Tekologi Pendidikan

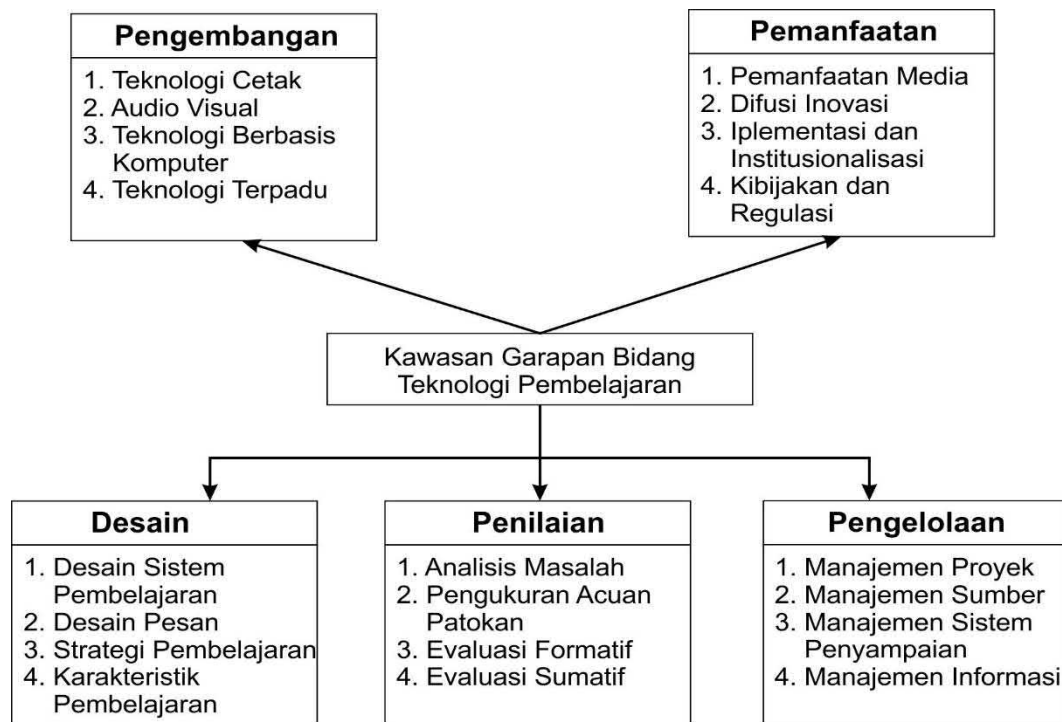
Teknologi pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu proses pendidikan sehingga akan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam pendidikan tersebut. Proses pembelajaran sangatlah kompleks, karena pendidik dituntut untuk mampu memahami kawasan dan garapan teknologi yang sesuai terhadap peserta didiknya.

Pada tahun 1977, istilah teknologi pendidikan digunakan untuk menjelaskan bagian pendidikan yang menyangkut segala aspek pemecahan permasalahan pembelajaran manusia mulai proses yang rumit dan saling berkaitan. Dijelaskan oleh Braudel sebagaimana yang dikutip Barbara (1994:7) bahwa teknologi bukanlah sekadar aplikasi ilmu pengetahuan, melainkan menggunakan juga perbaikan proses serta sarana yang memungkinkan suatu generasi menggunakan pengetahuan generasi sebelumnya sebagai dasar bertindak.

Sedangkan menurut definisi AECT 2004, menjelaskan bahwa teknologi pembelajaran adalah studi dan etika praktik untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengaturan proses dan sumber daya teknologi.

Teknologi pendidikan atau pembelajaran merupakan teori dan praktik yang terbagi dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber untuk belajar. sehingga teknologi pendidikan memiliki lima hubungan kawasan teknologi pembelajaran, yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian.

Sesuai dengan uraian kawasan teknologi pembelajaran di atas, berikut merupakan hubungan antara kawasan teknologi pembelajaran dapat ditunjukkan seperti gambar berikut:



Gambar 2.5 Hubungan antar Kawasan Teknolgi Pembelajaran

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini termasuk dalam kawasan penilaian. Hal ini sesuai dengan tujuan penilaian iu sendiri yaitu penentuan nilai dari suatu barang. Dalam pendidikan, hal itu berarti penentuan secara formal mengenai kualitas, efektivitas, atau nilai dari suatu program, produk, proyek,

proses, tujuan, atau kurikulum. Penilaian menggunakan metode inkuiri dan pertimbangan termasuk: (1) penentuan standar untuk mempertimbangkan kualitas dan menentukan apakah standar tersebut harus bersifat relatif atau absolut, (2) pengumpulan informasi, dan (3) menerapkan penggunaan standar untuk menentukan kualitas.

Kawasan penilaian terdapat berbagai penilaian, meliputi penilaian program, penilaian proyek dan penilaian bahan. Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan penelitian bahan yaitu aplikasi Ispring Quiz Maker sebagai penilaian interaktif yang menjadi bagian dari proses pembelajaran. Penilaian bahan, merupakan kegiatan menaksir kebaikan atau manfaat isi yang menyangkut benda-benda fisik, termasuk buku, pedoman kurikulum, film, pita rekaman, dan produk pembelajaran (Barbera *et al*, 1994:60).

Dalam penelitian ini, termasuk dalam teknologi pembelajaran kawasan penilaian dengan jenis penilaian sumatif. Menurut Barbera *et al*, (1994:62) penilaian sumatif merupakan kegiatan penilaian berkaitan dengan pengumpulan informasi tentang kecukupan untuk pengambilan keputusan dalam hal pemanfaatan.

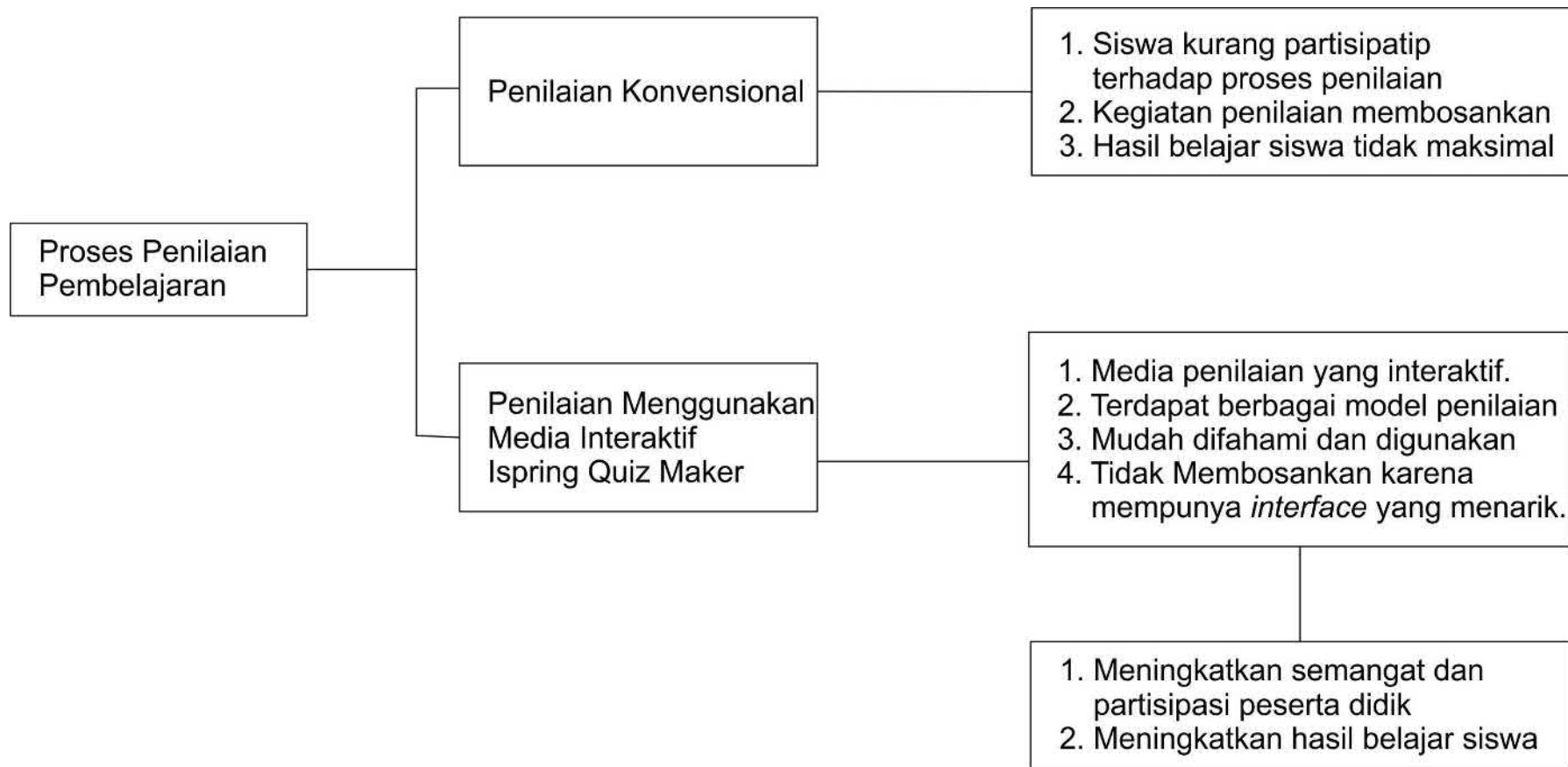
2.6 Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori, bahwa proses penilaian pembelajaran di SMK Negeri 8 Semarang, telah menggunakan media penilaian berbasis komputer yaitu menggunakan media Ispring Quiz Maker, penilaian ini diterapkan pada kompetensi keahlian multimedia mata pelajaran

jaringan dasar. Namun penggunaan media ini belum diketahui dengan pasti, apakah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena penggunaan hanya berdasarkan pada sistem pembuatan yang mudah, penggunaan yang mudah dan interaktif, belum pada sampai apakah benar media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media interaktif sangatlah membantu proses pembelajaran, namun hal tersebut juga harus didukung oleh proses penilaian yang interaktif, sehingga proses penilaian berjalan dengan baik. Berdasarkan hal di atas, penggunaan media pembelajaran tidak cukup sampai pada penggunaan namun pada media penilaian yang interaktif. Guru harus menyiapkan media penilaian interaktif, dalam hal ini adalah media Ispring Quiz Maker untuk menilai hasil belajar peserta didik. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal perlu dilakukan pengujian media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hal di atas, peneliti perlu melakukan pengumpulan informasi melalui pengujian media Ispring Quiz Maker terhadap peserta didik kompetensi keahlian multimedia pada mata pelajaran jaringan dasar untuk mengetahui pengaruh media penilaian Ispring Quiz Maker. Berikut merupakan bagan kerangka berfikir dalam penelitian ini:



Gambar 2.6 Skema Kerangka Berfikir

2.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2010:96). Lebih lanjut, bahwa hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian.

Berdasarkan permasalahan dan teori yang dikumpulkan maka hipotesis yang peneliti ajukan adalah penelitian ini adalah ada perbedaan hasil belajar peserta didik pada penilaian pembelajaran jaringan dasar antara yang menggunakan media penilaian interaktif Ispring Quiz Maker dan yang tanpa menggunakan media penilaian interaktif dengan Ispring Quiz Maker.

2.8 Penelitian Terdahulu

Dalam penulisan skripsi ini, selain peneliti menggali informasi bersumber dari buku-buku dalam rangka mendapatkan informasi, konsep-konsep serta landasan teori, peneliti juga melakukan telaah pustaka terhadap penelitian-penelitian terdahulu serta jurnal-jurnal yang relevan dengan judul skripsi peneliti. Hal tersebut digunakan untuk memperoleh suatu informasi, konsep dan landasan teori ilmiah, serta sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Penelitian terdahulu yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

1) Penelitian oleh Faisal Nur Iman

Penelitian yang ditulis oleh Faisal Nur Iman dan Wardi dari Universitas Negeri Semarang bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi oleh guru dalam perencanaan, proses pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran. Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif deskriptif presentase dengan sampel guru kelompok mata pelajaran IPA, IPS dan Seni. Hasil penelitian tersebut menunjukkan: (1) pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam perencanaan pembelajaran mencapai 96%; (2) pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran 80%; dan (3) pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada evaluasi pembelajaran mencapai 92%. Berdasarkan hasil tersebut memberikan kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran disekolah membutuhkan dan perlu dalam memanfaatkan TIK untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien baik pada tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.

2) Penelitian oleh Tejo Ismoyo

Penelitian yang ditulis oleh Tejo Ismoyo, A Tri Widodo, dan Djuniadi dari Universitas Negeri Semarang. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa melalui implementasi model pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan berbantuan media multimedia pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran

aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan berbantuan dengan multimedia dapat meningkatkan aktifitas belajar dan hasil belajar siswa.

3) Penelitian oleh Surya Puspita Sari

Penelitian yang ditulis oleh Surya Puspita sari, A. T. Widodo, dan H. Wibawanto dari Universitas Negeri Semarang. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) yang valid dan efektif dalam proses pembelajaran kooperatif group investigation terhadap kreatifitas dan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian tersebut memberikan kesimpulan bahwa MPI yang diterapkan dalam model belajar kooperatif group investigation dinyatakan valid dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dari hasil penelitian tersebut, memberikan saran agar guru dan para ahli pendidikan untuk terus mengembangkan dan menggunakan perangkat dan media multimedia pembelajaran interaktif untuk proses pembelajaran dan analisis evaluasi hasil belajar.

4) Penelitian oleh Ardyanto

Penelitian yang ditulis oleh Ardyanto, Hardjono, dan Haryanto dari Universitas Negeri Semarang. Penelitian tujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA terpadau kelas VII di SMP Negeri 6 Temanggung dan untuk menemukan keefektifan multimedia pembelajaran interaktif dalam mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil

pembelajaran yang menggunakan pengembangan modul digital dengan tidak menggunakan media pembelajaran interaktif, sehingga proses pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan lebih efektif pada tingkat pemahaman materi mata pelajaran.

5) Penelitian oleh Eni Dwi Rahayu

Penelitian yang ditulis oleh Eni Dwi Rahayu dari Universitas Negeri Semarang. Penelitian tersebut bertujuan untuk memperoleh temuan empiris tentang perbedaan partisipasi dan hasil belajar peserta didik antara pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis game jcross dalam kombinasi SPPKB dan kelas yang pembelajarannya tanpa menggunakan metode kombinasi SPPKB dengan game jcross. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya perbedaan partisipasi belajar dan hasil belajar yang cukup signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

6) Penelitian oleh Khadik Anwar

Penelitian yang ditulis oleh Khadik Anwar, Sudarmin, dan AT Widodo dari Universitas Negeri Semarang. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis video pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan kreatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan model Brog & Gall yang meliputi tahap pendahuluan, pengembangan, dan pengujian produk video pembelajaran. Jurnal penelitian

tersebut memberikan kesimpulan bahwa media multimedia pembelajaran interaktif secara signifikan dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan kreatif serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

7) Penelitian oleh Yuli Sintya Maharani

Penelitian yang ditulis oleh Yuli Sintya Maharani dari Universitas Negeri Semarang. Penelitian hasil penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat efektifitas multimedia pembelajaran interaktif dilihat mulai tahap analisis kebutuhan, desain, pembuatan, penerapan dan pada tahap evaluasi media tersebut dalam meningkatkan efektifitas proses pembelajaran. Hasil dari penelitian yang dilakukan menggunakan metode Analisis, Desain, Develop, Implement, dan Evaluate (ADDIE) memberikan kesimpulan bahwa: (1) melalui analisis yang tepat multimedia pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa; (2) untuk membuat multimedia pembelajaran yang sesuai kebutuhan, pembuatan desain didasarkan pada hasil analisis kebutuhan; (3) pada tahap pengembangan atau produksi haruslah melewati validasi dari ahli materi dan ahli media; (4) pada tahap implementasi program multimedia pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan antusias siswa dalam proses pembelajaran; dan (5) pada tahap evaluasi menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang diukur dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* peserta didik. Hasil penelitian tersebut berkesimpulan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis kurikulum 2013 terbukti membantu guru sebagai alat bantu dalam memperjelas penyajian materi pelajaran sehingga

dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat menciptakan pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menarik.

8) Penelitian oleh Wahyu Eidyarningsih

Penelitian yang ditulis oleh Wahyu Widyaningsih, Achmad Binadja, dan Achmad Rifai R.C. dari Universitas Negeri Semarang. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran blended menggunakan media pembelajaran interaktif mobile learning berbasis flash lite. Hasil penelitian dalam jurnal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran blended dengan dukungan media pembelajaran interaktif menggunakan mobile learning berbasis flash lite secara efektif dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik. Selain hasil di atas jurnal tersebut juga memberikan saran bahwa media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa jurnal dan hasil penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa jurnal yang oleh Iman (2013) menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran di sekolah membutuhkan dan perlu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam membantu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien baik pada tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran. Sejalan dengan jurnal di atas, jurnal yang ditulis Iswoyo (2013) menjelaskan bahwa salah satu pemanfaatan TIK adalah melalui penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran yang secara signifikan dapat meningkatkan aktifitas belajar dan

hasil belajar yang diterapkan dalam model pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM).

Sejalan dengan kedua jurnal diatas, jurnal yang ditulis oleh Sari (2013) yang berfokus pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif (MPI), jurnal tersebut bertujuan untuk mengembangkan MPI yang valid dan efektif dalam membantu proses pembelajaran. Jurnal tersebut memberikan kesimpulan bahwa MPI secara valid dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan memberikan saran agar guru dan para ahli pendidikan untuk terus mengembangkan dan menggunakan perangkat dan media multimedia pembelajaran interaktif untuk proses pembelajaran dan analisis evaluasi hasil belajar.

Perlunya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) juga dijelaskan dalam jurnal yang ditulis oleh Ardiyanto (2014), jurnal tersebut bertujuan untuk menemukan keefektifan dari MPI untuk proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran yang menggunakan pengembangan modul digital dengan tidak menggunakan media pembelajaran interaktif, sehingga proses pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan lebih efektif pada tingkat pemahaman materi mata pelajaran. Hasil penelitian di atas sejalan dengan jurnal yang ditulis oleh Rahayu (2014) bahwa dalam partisipasi belajar dan hasil belajar peserta didik mengalami perbedaan yang signifikan antara pembelajaran kelas yang dibantu menggunakan MPI berbasis game jcroos dengan kelas yang tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran.

Perlunya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi kedalam proses pembelajaran dalam hal ini adalah multimedia pembelajaran intraktif juga dijelaskan dalam jurnal yang ditulis oleh Anwar (2014), jurnal tersebut memberikan gambaran efektifnya proses pembelajaran dan meningkatnya daya kreatifitas siswa yang menggunakan MPI berbasis video pembelajaran. Produk MPI tersebut menggunakan pengembangan model Brog dan Gall yang meliputi tahap pendahuluan, pengembangan, dan pengujian produk. Jurnal pernelitian tersebut memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif secara signifikan dapat menciptakn proses pembelajaran yang aktif dan kreatif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi kedalam pembelajaran juga dijelaksan dalam jurnal yang ditulis oleh Maharani (2013) bahwa penggunaan TIK berbasis multimedia interaktif terbukti membantu guru dalam memperjelas penyajian materi pembelajaran dalam model pembelajaran yang mendukung kurikulum 2013, sehingga dapat memotivasi peserta didik dan meningkatkan hasil belajar serta dapat menciptakan proses pembelajaran lebih efektif, efisien dan menarik.

Jurnal lain juga menjelaskan tentang pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berbasis *mobile learning*. Jurnal yang ditulis oleh Eidyarningsih (2013) menjelaskan tentang pemanfaatan *mobile* berbasis Flash Lite untuk mendukung proses pembelajran. Hasil penelitian dalam jurnal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran blended dengan dukungan media pembelajaran interaktit menggunakan *mobile learning* berbasis flash lite secara efektif dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik. Selain hasil diatas jurnal

tersebut juga memberikan saran bahwa media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kaitan dari beberapa jurnal dan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti adalah jurnal dan penelitian terdahulu tersebut memberikan dukungan dan masukan berupa kajian teoritis berdasarkan hasil penelitian lapangan terutama dalam penelitian penggunaan multimedia pembelajaran berbasis Ispring Quiz Maker dalam proses penilaian pembelajaran yang interaktif pada tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK). Berdasarkan fenomena yang ada di sekolah SMK Negeri 8 Semarang program kompetensi keahlian multimedia yang menggunakan aplikasi Ispring Quiz Maker sebagai media penilaian hasil belajar yang diterapkan di berbagai mata pelajaran, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Ispring Quiz Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa Multimedia SMK Negeri 8 Semarang".

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, serta dari uraian pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti ternyata terdapat pengaruh positif variabel media penilaian interaktif berbasis ispring quizmaker terhadap variable hasil belajar siswa mata pelajaran jaringan dasar kelas X SMKN 8 Semarang sebesar 82%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media media penilaian interaktif berbasis ispring quizmaker berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut disarankan:

1) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menyediakan informasi alternatif keputusan penggunaan media Ispring Quiz Maker sebagai media penilaian interaktif untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

2) Bagi Guru

Khususnya guru program kompetensi keahlian multimedia, hasil penelitian tentang Ispring Quiz Maker diharapkan dapat menjadi referensi penggunaan

media penilaian interaktif yang mudah, menarik, dan efektif sehingga lebih memudahkan guru dalam melakukan penilaian hasil belajar peserta didik.

3) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian tentang penggunaan Ispring Quiz Maker sebagai media penilaian interaktif yang mudah, menarik dan efektif diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik saat pelaksanaan penilaian pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, K, dkk. 2014. Pengembangn Perangkat Pembelajaran Berbasis Inkuiri Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi. *Innovative Journal of Curriulum and Educational Technology*. Tersedia di <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/index> [diakses 5-7-2016].
- Arief S. Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ardiyanto, Hardjono, dan Haryono. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran*.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyad Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, D. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Diamon. 2012. Pengertian, Faktor dan Indikator Hasil Belajar. Online. Tersedia di <http://hendriansdiamond.blogspot.co.id/2012/01/pengertian-faktor-dan-indikator-hasil.html>. [Diakses 5-7-2016].
- Hermawan, Andy. 2014. Mengenal Inspirng QuizMAker: Membuat Kuis Interaktif dengan Ispring QuizMaker. Tersedia di <http://www.slideshare.net/zonamerah/membuat-soal-interaktif-dengan-ispring-quizmaker>. [diakses 5-7-2016]
- Iman, Faisal N., Wardi. 2015. Evaluasi Pemanfaatan TIK Pada Pembelajaran Oleh Guru-Guru SMP Negeri 1 Ungaran Dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. Tersedia di <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp>. [diakses 5-7-2016]
- Interaktif (MPI) Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. Tersedia di <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp>. [diakses 28-7-2016].
- Ismoyo, T., dkk. 2013. Implementasi Model PAKEM Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha. *Innovative Journal of Curriulum and Educational Technology*. Tersedia di <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/index>. [diakses 5-7-2016].
- Maharani, Sintya. 2015. Efektifitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational*

- Technology Studies*. Tersedia di <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp>. [diakses 28-7-2016].
- Miarso, Yusufhadi., dkk. 1994. *Definisi Teknologi Pendidikan: Satuan Tugas Definisi Terminologi AECT*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Mustkasari, Ardiani. 2009. Jenis Media Pembelajaran. Online. Tersedia di <http://halimatussadiyah-education.blogspot.co.id/2009/03/berbagai-jenis-media-pembelajaran.html>. [Diakses 5-7-2016].
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahayu, Eni D., 2014. Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Kombinasi SPPKB dengan Game JCROSS Pada Mata Pelajaran IPS. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. Tersedia di <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp>. [diakses 28-7-2016].
- Sadiman, Arief S., dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, Raharjo, A. Haryono, dan Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, Puspita S., A. T. Widodo & H. Wibawanto. 2013. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA dengan Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation Untuk Meningkatkan Kreatifitas Pada Siswa Kelas 5 SDN Purworejo. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. Tersedia di <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp>. [diakses 28-7-2016].
- Seel, Barbara B. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasan*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pemanfaatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Widyaningsih, Wahyu. 2013. Pengembangan Pembelajaran Blended Menggunakan Mobile Learning Berbasis Flash Lite Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Peserta Didik Kelas VII SMP 1 Kudus. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. Tersedia di <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp>. [diakses 28-7-2016].
- Wikipedia. 2016. Ispring Pro. *Ensiklopedia Wikipedia Indonesia*. Online. Tersedia di https://en.wikipedia.org/wiki/ISpring_Suite. [diakses 5-7-2016]

Wikipedia. 2016. Jaringan Dasar Komputer. *Ensiklopeida Wikipedia Indonesia*. Online. Tersedia di https://id.wikipedia.org/wiki/jaringan_komputer. [diakses 6-7-2016].

Wikipedia. 2016. Multimedia. *Ensiklopeida Wikipedia Indonesia*. Online. Tersedia di <https://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia>. [diakses 6-7-2016].