



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *EXPLICIT INSTRUCTION* TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DESAIN MEDIA INTERAKTIF DI SMK BAGIMU NEGERIKU SEMARANG TAHUN 2019

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

Oleh :

Dwi Nur Amalia

1102415072

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

PERSETUJUAN

Skripsi telah disetujui untuk diajukan dalam sidang Panitis Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 9 Mei 2019

yang mengajukan.



Dwi Nur Amalia
NIM. 1102415072

Menyetujui,

Ketua Jurusan,



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP. 195610261986011001

Pembimbing.



Dra. Istyarini, M.Pd
NIP.195911221985032001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Explicit Instruction* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif di SMK Bagimu Negeriku Semarang Tahun 2019” karya,

Nama : Dwi Nur Amalia

NIM : 1102415072

Program Studi : Teknologi Pendidikan

telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,

pada hari....., tanggal

Semarang,.....

Sekretaris,



Dr. Yuli Utanto, M.Si.

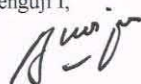
NIP.198201142005011001



Ketua,
Dr. Sunekowo, M.Si

NIP.196807042005011001

Penguji I,



Dr. Budiyono, M.S.

NIP.196312091987031002

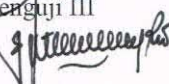
Penguji II,



Dr. Yuli Utanto, M.Si

NIP. 198201142005011001

Penguji III



Dra. Styarini, M.Pd

NIP.195911221985032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 20 Juni 2019.

Yang membuat pernyataan,



Dwi Nur Amalia

1102415072

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Move in silence. Only speak when it's time to say checkmate.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Almarhumah Ibu saya
2. Kakak saya Nurul, adik-adik saya Zahra dan Fino serta bapak saya yang selalu menjadi penyemangat.
3. Sahabat-sahabat saya yang selalu mendukung saya dan membantu saya dalam penyelesaian skripsi.
4. Teman-teman di Jurusan Teknologi Pendidikan angkatan 2015.
5. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Amalia, Dwi Nur. 2019. “Pengaruh Model Pembelajaran *Explicit Instruction* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif SMK Bagimu Negeriku Semarang Tahun 2019”. *Skripsi*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing, Dra. Istyarini, M.Pd.

Kata Kunci : keaktifan, hasil belajar, desain media interaktif, *explicit instruction*

Rendahnya pemahaman siswa SMK Bagimu Negeriku Semarang terhadap mata pelajaran Desain Media Interaktif menyebabkan tingkat pencapaian hasil belajar yang masih kurang memuaskan. Pembelajaran yang membosankan juga menyebabkan keaktifan siswa yang masih rendah. Model pembelajaran *explicit instruction* ditujukan untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah. Hal tersebut sesuai dengan pembelajaran desain media interaktif yang merupakan pembelajaran menekankan pada keterampilan siswa dalam pemuatan media interaktif. Pada model pembelajaran *explicit instruction* memungkinkan guru untuk menyampaikan ketertarikan pribadi mengenai mata pelajaran melalui presentasi yang antusias yang dapat merangsang keaktifan dan antusiasme siswa. Melalui pembelajaran yang mengajarkan konsep dan keterampilan secara eksplisit menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana metode pembelajaran *explicit instruction* berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Media Interaktif SMK Bagimu Negeriku Semarang. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* bentuk *one-group pre-test post-test design* pada sampel siswa SMK kelas XI Multimedia di SMK Bagimu Negeriku Semarang.

Berdasarkan hasil penelitian ini didapat data bahwa nilai keaktifan siswa pada pertemuan pertama sebesar 65,625%, pada pertemuan kedua sebesar 87,5%. Pada penelitian ini didapat data bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada *pre-test* yang dilakukan sebelum perlakuan sebesar 65,00 dan nilai rata-rata *post-test* setelah perlakuan sebesar 81,08. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain media interaktif di SMK Bagimu Negeriku Semarang tahun 2019.

ABSTRACT

Amalia, Dwi Nur. 2019. "The Effect of Explicit Instruction Learning Model on Student Activity and Learning Outcomes in Interactive Media Design Courses at SMK Bagimu Negeriku Semarang in 2019". Final Project. Department of Curriculum and Educational Technology. Faculty of Science Education. Semarang State University. Advisor, Dra. Istyarini, M.Pd.

Keywords: activeness, learning outcomes, interactive media design, explicit instruction

The low understanding of SMK Bagimu Negeriku Semarang students towards Interactive Media Design subjects causes the level of achievement of learning outcomes which is still unsatisfactory. Boring learning also causes low student activity. The explicit instruction learning model is intended to help students learn basic skills and obtain information that can be taught step by step. This is in accordance with interactive media design learning which is learning emphasizes the students' skills in interactive media loading. In explicit instruction learning models allow teachers to convey personal interest about subjects through enthusiastic presentations that can stimulate student activity and enthusiasm. Through learning that teaches concepts and explicitness explicitly becomes an effective way to improve student learning outcomes.

This study aims to determine the extent to which explicit instruction learning methods have an effect on increasing the activeness and learning outcomes of students in the subjects of Interactive Media Design at SMK Bagimu Negeriku Semarang. The implementation of this study uses a quantitative approach with the research method used is a pre-experimental design in the form of one-group pre-test post-test design in a sample of students of Vocational High School class XI Multimedia in SMK Bagimu Negeriku Semarang.

Based on the results of this study obtained data that the activeness value of students at the first meeting amounted to 65.625%, at the second meeting of 87.5%. In this study, the data obtained that the average value of student learning outcomes in the pre-test conducted before treatment amounted to 65.00 and the post-test average value after treatment was 81.08. Thus, it can be concluded that the learning model influences the improvement of student activity and learning outcomes in interactive media design subjects in SMK Bagimu Negeriku Semarang in 2019.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia serta hidayah-Nya sejak awal proses hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Explicit Instruction* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif di SMK Bagimu Negeriku Semarang Tahun 2019” ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Dalam usaha menyelesaikan skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dan dukungan dari Bapa/Ibu dosen, keluarga, instansi terkait, teman-teman dan beberapa pihak lain. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memperoleh pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membantu segala bentuk urusan administrasi.
3. Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
4. Dra. Istyarini, M.Pd., selaku pembimbing yang selalu sabar dalam memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini sehingga dapat menyelesaikan penulisan dengan baik.

5. Bapak/Ibu dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan pendidikan selama kuliah.
6. SMK Bagimu Negeriku Semarang yang telah bersedia memberikan izin bagi penulis untuk dapat melakukan penelitian.
7. Bapak Khusnul Khuluqi, S.Kom., M.Pd., guru pengampu mata pelajaran yang telah banyak membantu penulis dalam penelitian, serta siswa kelas XI Multimedia SMK Bagimu Negeriku Semarang yang telah membantu dalam penelitian sehingga dapat terlaksana dengan baik.
8. Almarhumah Ibu saya, bapak saya, kakak saya Nurul, dan adik-adik saya Fino dan Zahra yang selalu memberikan motivasi, doa, dukungan baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Sahabat-sahabat saya Ayu, Siska, Renika, Mila, Adi yang selalu memberikan motivasi, dukungan, bantuan kepada saya dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Keluarga Adinda kos yang namanya tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah menjadi sahabat yang baik ketika hidup bersama.
11. Sahabat- sahabat TP 2015 namanya tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah menjadi sahabat yang baik ketika selama kita bersama.

Semoga bantuan yang diberikan kepada penulis menjadi amalan baik dan mendapat pahala dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Semarang,

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Cakupan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS	10
2.1 Model Pembelajaran	10
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran.....	10
2.1.2 Jenis-jenis Model Pembelajaran	11

2.1.3	Model Pembelajaran <i>Explicit Instruction</i>	11
2.2	Mata Pelajaran Desain Media Interaktif	19
2.3	Keaktifan	20
2.3.1	Pengertian Keaktifan	20
2.3.2	Indikator Keaktifan	22
2.4	Hasil Belajar	24
2.5	Kerangka Berpikir	27
2.6	Hipotesis	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		31
3.1	Jenis dan Desain Penelitian	31
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian.....	32
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
3.3.1	Populasi	32
3.3.2	Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel.....	33
3.4	Variabel Penelitian	34
3.5	Teknik Pengumpulan Data	34
3.5.1	Observasi	34
3.5.2	Tes	37
3.5.3	Dokumentasi	38
3.6	Instrumen	38
3.6.1	Uji Validitas Instrumen	38
3.6.2	Uji Reliabilitas.....	40
3.7	Metode Analisis Data	42

3.7.1	Analisis Deskriptif.....	42
3.7.2	Uji Prasyarat	42
3.7.3	Uji Hipotesis	44
3.7.3.1	Uji Hipotesis 1	45
3.7.3.2	Uji Hipotesis 2	45
3.7.3.3	Uji Hipotesis 3	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		48
4.1	Hasil Penelitian	48
4.1.1	Deskripsi Objek Penelitian.....	48
4.1.2	Pelaksanaan Pembelajaran	51
4.1.3	Analisis Hasil Keaktifan Belajar	54
4.1.4	Analisis Data Keaktifan Belajar	63
4.1.4.1	Statistik Deskriptif	63
4.1.4.2	Uji Normalitas.....	64
4.1.4.3	Uji Homogenitas	66
4.1.5	Analisis Data Hasil Belajar	67
4.1.5.1	Statistik Deskriptif	67
4.1.5.2	Uji Normalitas.....	68
4.1.5.3	Uji Homogenitas	70
4.1.6	Uji Hipotesis	71
4.1.6.1	Uji Hipotesis 1 Keaktifan Belajar	71
4.1.6.2	Uji Hipotesis 2 Hasil Belajar	73
4.1.6.3	Uji Hipotesis 3 Keaktifan dan Hasil Belajar	74

4.2 Hasil Uji <i>N-Gain</i>	76
4.3 Pembahasan	76
4.3.1 Pengaruh Model Pembelajaran <i>Explicit Instruction</i> Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif di SMK Bagimu Negeriku Semarang Tahun 2019	76
4.3.2 Pengaruh Model Pembelajaran <i>Explicit Instruction</i> Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif di SMK Bagimu Negeriku Semarang Tahun 2019	82
4.3.3 Pengaruh Model Pembelajaran <i>Explicit Instruction</i> Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif di SMK Bagimu Negeriku Semarang Tahun 2019.....	86
BAB V PENUTUP	88
5.1 Simpulan	88
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Populasi Penelitian.....	29
Tabel 1.2 Sampel.....	30
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Siswa	35
Tabel 3.2 Ringkasan Hasil Validitas Soal Uji Coba	38
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	40
Tabel 4.1 Keaktifan Siswa Pertemuan Pertama	54
Tabel 4.2 Keaktifan Siswa Pertemuan Kedua.....	56
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Keaktifan Belajar Siswa	61
Tabel 4.4 Deskriptif Data Keaktifan Belajar.....	62
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Data Keaktifan Belajar Siswa.....	64
Tabel 4.6 Hasil Homogenitas Data Keaktifan Belajar Siswa	65
Tabel 4.7 Deskriptif Data Hasil Belajar Siswa	66
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Hasil Belajar	68
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar.....	70
Tabel 4.10 Hasil Pengujian Hipotesis 1	71
Tabel 4.11 Hasil Pengujian Hipotesis 2	72
Tabel 4.12 Hasil Pengujian Hipotesis 3	72
Tabel 4.13 Hasil Uji <i>N-Gain</i>	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nama Siswa.....	89
Lampiran 2 Silabus Desain Media Interaktif	90
Lampiran 3 Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	93
Lampiran 4 Soal Uji Coba.....	95
Lampiran 5 Kunci Jawaban Soal Uji Coba	108
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	109
Lampiran 7 Kisi-Kisi Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	115
Lampiran 8 Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	118
Lampiran 9 Kunci Jawaban <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	127
Lampiran 10 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	128
Lampiran 11 Rekap Analisis Butir.....	131
Lampiran 12 Lembar Observasi Keaktifan	132
Lampiran 13 Tabulasi Keaktifan Siswa	138
Lampiran 14 Hasil Statistik Deskriptif, Normalitas, Homogenitas Keaktifan Belajar Siswa.....	145
Lampiran 15 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	147
Lampiran 16 Hasil Statistik Deskriptif, Normalitas, Homogenitas Hasil Belajar Siswa.....	148
Lampiran 17 Hasil Uji Hipotesis	150
Lampiran 18 Dokumentasi.....	152
Lampiran 19 Surat Penelitian.....	154
Lampiran 20 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	155

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem pendidikan nasional sebagai alat dan tujuan memiliki posisi yang sangat strategis sebagai alat perjuangan untuk mencapai cita-cita dan tujuan nasional. Oleh karena itu sistem pendidikan nasional harus dilaksanakan secara semesta, menyeluruh, dan terpadu (Munib, 2013:3). Sistem pendidikan di Indonesia ternyata telah mengalami banyak perubahan. Perubahan-perubahan itu terjadi karena telah dilakukan berbagai usaha pembaharuan dalam pendidikan. Akibat pengaruh itu pendidikan nasional semakin mengalami kemajuan, pendidikan di sekolah-sekolah telah menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan itu terjadi karena terdorong adanya pembaharuan tersebut, sehingga dalam mengajar pun guru selalu ingin menemukan metode dan peralatan baru yang dapat memberikan semangat belajar bagi semua siswa. Bahkan secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa pembaharuan dalam sistem pendidikan nasional yang mencakup seluruh komponen yang ada.

Pendidikan merupakan fenomena manusia yang fundamental, yang juga mempunyai sifat konstruktif dalam hidup manusia. Pendidikan menjadi sarana utama yang perlu dikelola secara sistematis dan konsisten berdasarkan berbagai pandangan teori dan praktek yang berkembang dalam kehidupan.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia disebutkan bahwa pendidikan adalah :
“ Proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha

mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendapat tersebut mengemukakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses pengasuhan baik untuk anak-anak ataupun orang dewasa, dimana pendapat tersebut masih mempunyai anggapan bahwa pendidikan hanya merupakan proses pengajaran.

Peningkatan sumber daya manusia merupakan langkah penting yang harus ditempuh. Salah satu cara untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan sebagai sarana utama dalam pencerdasan anak didik. Pendidikan merupakan proses yang sangat menentukan dalam pencapaian kualitas terbaik sumber daya manusia karena cukup disadari bahwa kemajuan masyarakat dilihat dari perkembangan pendidikan bangsa. Kritikan dan sorotan tajam masyarakat tentang kualitas pendidikan yang masih rendah ditujukan kepada lembaga pendidikan. Berbagai usaha dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan antara lain dengan melakukan perbaikan kurikulum pendidikan, meningkatkan mutu tenaga pengajar serta perbaikan sarana dan prasarana khususnya dalam bidang pendidikan. Fenomena ini menunjukkan bahwa masih perlu dilakukan berbagai usaha untuk meningkatkan pendidikan salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan dapat ditempuh melalui penggunaan model pembelajaran yang mampu mengembangkan cara belajar siswa aktif. Dengan demikian guru harus menguasai berbagai metode mengajar dan model pembelajaran yang sesuai untuk setiap materi yang akan diajarkan.

Istilah model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, lingkungan, dan sistem pengelolaannya, sehingga

model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada pendekatan, strategi, metode atau prosedur.

Menurut Soekamto mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah rangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Hal ini berarti model pembelajaran memberikan rangka dan arah untuk mengajar. Model pembelajaran adalah bentuk atau tipe kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajar oleh guru kepada peserta didik.

Hasil proses belajar mengajar yang diharapkan adalah prestasi atau hasil belajar yang baik sesuai yang ditargetkan oleh pemerintah sebagaimana yang sudah ada dalam kurikulum pendidikan. Setiap orang pasti mendambakan prestasi belajar yang baik. Untuk mencapai prestasi belajar siswa harus mampu memahami, menjelaskan dan menerapkan atau mempraktikkan pelajaran yang sudah diajarkan. Prestasi belajar yang optimal tidak lepas dari kondisi-kondisi dimana kemungkinan siswa dapat belajar dengan efektif dan dapat mengembangkan daya eksplorasinya baik fisik maupun psikis.

Beberapa permasalahan dalam pembelajaran desain media interaktif, diantaranya kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran desain media interaktif, hasil produk media yang kurang maksimal, rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran desain media interaktif. Penyebab rendahnya prestasi belajar siswa,

antara lain: siswa kurang antusias atau kurang semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, serta kurang serius dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain media interaktif dapat terlihat dari banyaknya siswa yang belum memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk materi desain media interaktif yaitu sebesar 75. Rata-rata nilai ulangan harian sebesar 69,41. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

Terdapat berbagai macam metode dalam pembelajaran, namun perlu diingat bahwa tidak ada metode pembelajaran yang paling tepat dalam segala situasi dan kondisi sehingga sebelum mengajar hendaknya memperhatikan kondisi siswa, materi yang akan diajarkan, fasilitas yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri. Namun dalam praktiknya, menurut Arends, sebagaimana dikutip oleh Trianto (2009:7) guru selalu menuntut siswa untuk belajar dan jarang memberikan pelajaran tentang bagaimana untuk belajar, guru juga menuntut siswa untuk menyelesaikan masalah, tapi jarang mengajarkan bagaimana siswa seharusnya menyelesaikan masalah. Dalam kegiatan belajar mengajar, keaktifan siswa sangat diperlukan karena suasana kelas yang aktif dan kondusif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir secara sistematis, dan memperluas wawasan.

Berdasarkan hasil pengamatan dari peneliti pada pembelajaran desain media interaktif di kelas XI kompetensi keahlian Multimedia di SMK Bagimu Negeriku Semarang, pemahaman serta penguasaan materi siswa masih tergolong rendah, keaktifan siswa didalam kelas pun masih dikatakan kurang, hal ini dikarenakan guru lebih sering memberikan catatan atau teori lebih banyak dibandingkan praktik.

Lulusan SMK dituntut untuk produktif, untuk itu mereka tidak hanya membutuhkan teori saja namun juga praktik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru desain media interaktif SMK Bagimu Negeriku Semarang, mata pelajaran desain media interaktif ini sendiri dikenalkan untuk siswa pada kelas XI dimana pada pertemuan-pertemuan awal pada mata pelajaran ini lebih cenderung ke materi untuk memperkenalkan produk media interaktif dan bagaimana pembuatan *storyboard* sebagai rancangan pembuatan produk media interaktif. Pada mata pelajaran ini guru menyampaikan materi kemudian siswa mendengarkan dan mencatat, kemudian siswa diberi kesempatan untuk mempraktekkan pembuatan media interaktif. Hal ini mengakibatkan kegiatan menjadi membosankan dan siswa kesulitan dalam melakukan praktik.

Adapun berdasarkan hasil wawancara dari beberapa siswa kelas XI kompetensi keahlian multimedia di SMK Bagimu Negeriku Semarang, siswa tersebut mengatakan bahwa pembelajaran desain media interaktif sulit untuk dipraktikkan karena guru hanya memberikan materi kemudian siswa langsung mempraktikkannya. Hal tersebut membuat siswa sulit mengingat langkah demi langkah pembuatan media interaktif serta siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam usaha untuk mengatasi kesulitan siswa, guru harus menerapkan strategi tertentu dalam pembelajaran sehingga dalam mempelajari desain media interaktif terutama penyampaian materi pembelajaran dapat berlangsung secara

optimal. “Strategi berupa urutan kegiatan yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan tertentu” (Suprijono, 2014: 83). Pembelajaran yang menyenangkan akan membangkitkan motivasi siswa, keaktifan serta keterampilan proses siswa dalam mengikuti proses pelajaran. Banyak cara bagi seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang membuat siswa merasa senang, diantaranya dengan menggunakan metode atau model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru yaitu metode pembelajaran *explicit instruction*.

Metode pembelajaran *explicit instruction* ini dipilih karena akan menjadikan siswa lebih aktif dan memberikan siswa pengalaman belajar yang tinggi. Di samping itu, siswa akan mendapatkan bimbingan dari guru secara bertahap, melihat bahwa siswa kurang mendapatkan pelatihan sebelumnya, sehingga setiap siswa memahami pembelajaran yang diberikan dan mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal.

Dengan demikian, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *Explicit Instruction* pada mata pelajaran desain media interaktif di kelas XI kompetensi keahlian multimedia di SMK Bagimu Negeriku Semarang. Dalam pembelajaran ini, untuk melatih siswa untuk belajar secara langsung dan aktif terhadap langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan oleh guru. Dari penerapan *Explicit Instruction* inilah peneliti tertarik untuk meneliti yang berjudul: **“Pengaruh Model Pembelajaran *Explicit Instruction* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif di SMK Bagimu Negeriku Semarang”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah tersebut penulis dapat mengidentifikasi masalah yang timbul seperti :

1. Dalam proses pembelajaran siswa masih kurang aktif dan termotivasi untuk belajar.
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain media interaktif.
3. Hasil produk multimedia kurang maksimal.
4. Kurangnya siswa dalam kecepatan belajar, motivasi, minat, keaktifan dan kemampuan berpikir siswa dan umpan balik/penguatan.

1.3 Cakupan Masalah

Mengingat adanya keterbatasan waktu, tenaga, biaya, maka tidak mungkin untuk meneliti semua masalah yang telah diidentifikasi, maka objek kajian masalah hanya pada masalah Pengaruh Model Pembelajaran *Explicit Instruction* terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif di SMK Bagimu Negeriku Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah model pembelajaran *explicit instruction* berpengaruh terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran desain media interaktif di SMK Bagimu Negeriku Semarang?

2. Apakah penerapan model pembelajaran *explicit instruction* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain media interaktif di SMK Bagimu Negeriku Semarang?
3. Apakah model pembelajaran *explicit instruction* berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain media interaktif di SMK Bagimu Negeriku Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang dikemukakan diatas maka tujuan yang hendak dicapai antara lain :

1. Untuk mengetahui keaktifan siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Explicit Instruction* pada mata pelajaran Desain Media Interaktif di SMK Bagimu Negeriku Semarang.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Explicit Instruction* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif di SMK Bagimu Negeriku.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *explicit instruction* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa di SMK Bagimu Negeriku Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan bagi berbagai pihak, diantaranya :

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam hal penerapan model pembelajaran.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Mahasiswa yaitu menambah wawasan tentang berbagai macam penerapan pembelajaran disekolah-sekolah.
- b. Bagi Guru yaitu, hasil penelitian ini diharapkan berguna dan bermanfaat untuk guru kompetensi keahlian multimedia pada mata pelajaran desain media interaktif yang ingin meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan menggunakan pembelajaran *Explicit Instruction* yang berbasis pembelajaran aktif.
- c. Bagi Siswa yaitu, menghilangkan rasa jenuh pada saat pembelajaran berlangsung dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Bagi sekolah yaitu, sebagai bentuk kontribusi kepada sekolah dalam memberikan alternatif model pembelajaran *explicit instruction* berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran disekolah.
- e. Bagi peneliti lain, bahwa hasil penelitian dapat dijadikan sebagai masukan dalam rabgka melakukan pengembangan kurikulum serta melanjutkan penelitian berikutnya yang berbeda.

BAB II

KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

2.1 Model Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru. Menurut Maulana (2014:5) model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru meliputi pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran yang sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh.

Menurut Joyce dalam Trianto (2013: 22) setiap model pembelajaran mengarahkan guru ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pedoman yang dibuat secara konseptual untuk memberi petunjuk bagi guru dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar yang didalamnya terdapat tujuan agar dapat memudahkan siswa menerima dan memahami materi pembelajaran. Pedoman yang telah dibuat tersebut, jika dilaksanakan dengan baik maka tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.2 Jenis-jenis Model Pembelajaran

Ada beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Guru harus memperhatikan model pembelajaran yang cocok untuk mengajar agar dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Majid (2015:19) menyatakan terdapat 5 model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu :

- 1) Belajar tuntas (*mastery learning*)
- 2) Belajar kontrol diri (*learning self control*)
- 3) Latihan pengembangan keterampilan dan konsep diri (*training for skill and concept development*)
- 4) Latihan assertif, dan
- 5) Pembelajaran langsung (*explicit instruction*)

Berdasarkan beberapa model pembelajaran diatas maka peneliti menetapkan model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu pembelajaran *explicit instruction*. Model pembelajaran *explicit instruction* adalah model pengajaran secara langsung yang dirancang khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari tahap demi tahap.

2.1.3 Model Pembelajaran *Explicit Instruction*

Menurut Suyatno, *Explicit Instruction* (pengajaran langsung) merupakan suatu pendekatan yang dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah. Dalam hal ini siswa dituntut untuk dapat mengembangkan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural. Dimana

pengetahuan deklaratif menuntut siswa agar mampu mengungkapkan suatu tentang materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru dan pengetahuan prosedural menuntut siswa untuk dapat melakukan sesuatu yang telah diajarkan.

Menurut Archer dan Hughes , sebagaimana dikutip oleh Huda (2013:186), strategi *Explicit Instruction* adalah salah satu pendekatan mengajar khusus yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa. Strategi ini berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dan dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Strategi ini sering dikenal dengan model pengajaran langsung.

Explicit Instruction, menurut Kardi (dalam Uno dan Nurdin, 2011:118), dapat berbentuk “ceramah,demonstrasi, pelatihan atau praktik, dan kerja kelompok”. Strategi ini juga dapat digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa.

Menurut Arends, sebagaimana dikutip oleh Trianto (2009:41) menjelaskan bahwa model *Explicit Instruction* disebut juga dengan *direct instruction*(pengajaran langsung) merupakan salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

Explicit Instruction atau model pengajaran langsung menurut Arends ditujukan untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah (Trianto, 2009: 41).

Menurut Kardi & Nur, sebagaimana dikutip oleh Trianto (2009: 41-42) ada beberapa ciri-ciri model *Explicit Instruction* (pengajaran langsung), yaitu sebagai berikut.

- 1) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar.
- 2) Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran dan
- 3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

Selain itu, juga dalam *Explicit Instruction* (pengajaran langsung) harus memenuhi suatu persyaratan, antara lain (1) ada alat yang akan didemonstrasikan, (2) harus mengikuti tingkah laku mengajar (sintaks).

Explicit Instruction menurut Kardi, sebagaimana dikutip oleh Trianto (2009: 43) digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa. Terkait hal tersebut, maka dalam penerapannya penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat, waktu yang digunakan. Dari uraian tersebut, maka seorang guru harus memahami langkah-langkah atau sintaks dari metode tersebut.

Rosenshine dan Stevens (1986) menegaskan enam fungsi mengajar berdasarkan pada penelitian pengajaran efektif, meliputi (1) mengecek pekerjaan harian, (2) menyajikan materi baru, (3) menentukan praktik terbimbing, (4) memberikan umpan balik dan korektif berdasarkan pada jawaban siswa, (5) menentukan praktik independen, dan (6) telaah mingguan dan bulanan.

Pembelajaran ini cocok untuk menyampaikan materi yang sifatnya Algoritma-prosedural, langkah demi langkah bertahap. Sintaknya adalah : sajian informasi kompetensi, demonstrasi pelatihan penerapan, mengecek pemahaman dan balikan, menyimpulkan dan evaluasi refleksi.

Tahapan atau sintaks strategi *Explicit Instrucion* adalah sebagai berikut :

1. Orientasi

Guru menjelaskan TPK, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, dan mempersiapkan siswa untuk belajar.

2. Presentasi

Guru mendemonstrasikan materi pelajaran, baik berupa keterampilan maupun konsep atau menyajikan informasi tahap demi tahap.

3. Latihan Terstruktur

Guru merencanakan dan memberi bimbingan instruksi awal kepada siswa.

4. Latihan Terbimbing

Guru memeriksa apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik dengan memberinya kesempatan untuk berlatih konsep dan keterampilan, lalu melihat apakah mereka berhasil memberi umpan balik yang positif atau tidak.

5. Latihan Mandiri

Guru merencanakan kesempatan untuk melakukan instruksi lebih lanjut dengan berfokus pada situasi yang lebih kompleks atau kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan fase atau tahapan tersebut, berikut penjelasan tiap fase. Pada fase pertama merupakan fase menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, meliputi: (1) guru memberikan tujuan langkah awal untuk menarik dan

memusatkan perhatian siswa, serta memotivasi mereka untuk berperan serta dalam pelajaran itu, (2) penyampaian tujuan kepada siswa dapat dilakukan oleh guru melalui rangkuman rencana pembelajaran dengan cara menuliskannya dipapan tulis, (3) kegiatan ini bertujuan menarik perhatian siswa, memusatkan perhatian siswa pada pokok pembicaraan, dan mengingatkan kembali pada hasil belajar yang telah dimilikinya, yang relevan dengan pokok pembicaraan yang akan dipelajari.

Kemudian dilanjutkan dengan fase mendemonstrasikan pengetahuan serta keterampilan, meliputi (1) mempresentasikan informasi sejelas mungkin dan mengikuti langkah-langkah demonstrasi yang efektif, (2) kemampuan guru untuk memberikan informasi yang jelas dan spesifik kepada siswa mempunyai dampak yang positif terhadap proses belajar siswa, (3) pengajaran langsung berperan teguh pada asumsi, bahwa sebagian besar yang dipelajari (hasil belajar) berasal dari mengamati orang lain, (4) untuk menjamin agar siswa akan mengamati tingkah laku yang benar dan bukan sebaliknya, guru perlu benar-benar memperhatikan apa yang terjadi pada setiap tahap demonstrasi.

Selanjutnya, fase pelatihan, meliputi: (1) agar guru dapat mendemonstrasikan sesuatu dengan benar diperlukan latihan yang intensif, dan memperhatikan aspek-aspek penting dari keterampilan atau konsep yang didemonstrasikan, (2) memberikan latihan terbimbing, dalam hal ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam menerapkan dan melakukan pelatihan, yaitu sebagai berikut. (1) menugasi siswa melakukan latihan singkat dan bermakna, (2) memberikan pelatihan pada siswa sampai benar-benar menguasai konsep/keterampilan yang dipelajari, (3) hati-hati terhadap latihan yang

berkelanjutan, pelatihan yang dilakukan terus-menerus dalam waktu yang lama dapat menimbulkan kejenuhan pada siswa, (4) memperhatikan tahap-tahap awal pelatihan, yang mungkin saja siswa melakukan keterampilan yang kurang benar atau bahkan salah tanpa disadari.

Selanjutnya fase mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik. Tahap ini disebut juga dengan tahap resitasi, yaitu guru memberikan beberapa pertanyaan secara lisan atau tertulis kepada siswa dan guru memberikan respon terhadap jawaban siswa. Guru dapat menggunakan berbagai cara untuk memberikan umpan balik, misal umpan balik secara lisan, tes, dan komentar tertulis.

Fase selanjutnya adalah memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan yang dilakukan dengan memberikan kesempatan latihan mandiri kepada siswa yang dapat dikerjakan di rumah atau di luar jam pelajaran. Dalam melakukan hal ini yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memberikan tugas mandiri, yaitu: a) tugas rumah yang diberikan bukan merupakan kelanjutan dari proses pembelajaran, tetapi merupakan kelanjutan pelatihan untuk pembelajaran berikutnya, b) guru seyogyanya menginformasikan kepada orang tua siswa tentang tingkat keterlibatan mereka dalam membimbing siswa di rumah, dan c) guru perlu memberikan umpan balik tentang hasil tugas yang diberikan kepada siswa di rumah.

Explicit Instruction memiliki kelebihan dan kelemahan. Beberapa kelebihannya di antara lain : 1) guru bisa mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga guru dapat mempertahankan fokus apa yang harus dicapai oleh siswa; 2) dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang

besar maupun kecil ; 3) dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan- kesulitan yang mungkin dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan; 4) dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang sangat terstruktur; 5) merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan- keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah; 6) dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat dan dapat diakses secara setara oleh seluruh siswa; dan 7) memungkinkan guru untuk menyampaikan ketertarikan pribadi mengenai mata pelajaran (melalui presentasi yang antusias) yang dapat merangsang keterampilan dan antusiasme siswa.

Sementara itu, kelemahan strategi *Explicit Instruction* antara lain : 1) terlalu bersandar pada kemampuan siswa untuk mengasimilasikan informasi melalui kegiatan mendengarkan, mengamati, dan mencatat, sementara tidak semua siswa memiliki keterampilan dalam hal-hal tersebut, sehingga guru masih harus mengajarkannya kepada siswa; 2) kesulitan untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan siswa; 3) kesulitan siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal yang baik; 4) kesuksesan strategi ini hanya bergantung pada penilaian dan antusiasme guru di ruang kelas; dan 5) adanya berbagai hasil penelitian yang menyebutkan bahwa tingkat struktur dan kendali guru yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran, yang menjadi karakteristik strategi *Explicit Instruction*, dapat berdampak negatif terhadap kemampuan penyelesaian masalah, kemandirian, dan keingintahuan siswa.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *explicit instruction* merupakan suatu pengajaran langsung yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik untuk memecahkan tahapan masalah, dan kemampuan untuk mengingat. Sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran secara selangkah demi selangkah. Adapun langkah-langkah penggunaan model *explicit instruction* yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu :

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa
2. Guru dan siswa mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan
3. Guru membimbing pelatihan kepada siswa
4. Guru dan siswa bertanya jawab
5. Guru memberi latihan lanjutan
6. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari

Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga siswa yang dominan berperan dalam proses pembelajaran, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator. Materi tidak disajikan dalam bentuk jadi, tetapi harus merupakan temuan dari siswa sehingga pembelajaran semakin bermakna.

2.2 Mata Pelajaran Desain Media Interaktif

Desain multimedia merupakan mata pelajaran yang membahas pengetahuan dasar tentang multimedia, mulai dari pengertian hingga pembuatan desain untuk produk multimedia.

Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, gambar, suara, video, dan animasi dengan menggabungkan perangkat - perangkat tertentu yang dapat memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi. Interaksi adalah suatu fitur yang menonjol dalam multimedia yang memungkinkan pembelajaran yang aktif (*active learning*). Pembelajaran yang aktif tidak saja memungkinkan pengguna melihat atau mendengar (*see and hear*) tetapi juga melakukan sesuatu (*do*). Dalam konteks multimedia *do* disini dapat berupa memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan komputer atau aktif dalam simulasi yang disediakan komputer.

Topik materi yang dipelajari dalam mata pelajaran ini antara lain adalah: Konsep multimedia, alir proses produksi produk multimedia, gambar sketsa dan gambar ilustrasi.

1. **Topik konsep multimedia** menjelaskan tentang pengertian multimedia, tools multimedia, komponen multimedia dan produk multimedia.
2. **Topik alir proses produksi multimedia** menjelaskan tentang siklus hidup pembuatan sebuah produk multimedia, yang meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi.
3. **Topik gambar sketsa** menjelaskan tentang pengertian gambar sketsa, teknik pembuatan gambar sketsa dan macam-macam bentuk gambar sektsa.
4. **Topik ilustrasi** menjelaskan tentang pengertian dan fungsi ilustrasi, bentuk-bentuk ilustrasi, macam-macam gambar ilustrasi serta teknik pembuatan gambar ilustrasi.

Kegiatan belajar menjelaskan tentang aktifitas pembelajaran yang dilakukan peserta didik, meliputi mempelajari uraian materi, mengamati berbagai contoh yang diberikan, mengerjakan test formatif dan tugas atau eksperimen dari proses mengamati sampai menyusun laporan.

Pada pembelajaran desain media interaktif mengajarkan siswa keterampilan-keterampilan dalam membuat produk media interaktif. Pembelajaran ini meliputi pengenalan media interaktif, pengenalan aplikasi, pembuatan produk sampai ke pengemasan produk media interaktif. Oleh karena itu, model pembelajaran *explicit instruction* merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa. Interaksi adalah suatu fitur yang menonjol dalam multimedia yang memungkinkan pembelajaran yang aktif (*active learning*). Oleh karena itu, penggunaan model *explicit instruction* memungkinkan guru untuk menyampaikan ketertarikan pribadi mengenai mata pelajaran (melalui presentasi yang antusias) yang dapat merangsang keterampilan dan antusiasme siswa.

2.3 Keaktifan

2.3.1 Pengertian Keaktifan

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran.

Keaktifan merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang

baru kemudian menyimpannya ke dalam otak. Salah satu faktor yang menyebabkan informasi cepat hilang adalah faktor kelemahan otak manusia. Belajar yang hanya mengandalkan indera pendengaran mempunyai beberapa kelemahan, padahal hasil yang diperoleh pada saat belajar seharusnya disimpan sampai waktu yang lama. Agar siswa dapat belajar secara aktif dan informasi yang didapatnya tidak cepat hilang maka guru harus pintar-pintar dalam mengelola kelas. Selain menerangkan, guru harus meminta siswa untuk mempraktikkan, mempresentasikan, dan mendiskusikan agar siswa lebih aktif.

Hal ini didukung oleh pendapat Hartono (2013: 148) pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang memerlukan keterlibatan penuh semua siswa dan guru secara fisik, mental, emosional, bahkan moral dan spiritual. Guru harus berkreasi sehingga siswa aktif bertanya, membangun gagasan, serta melakukan kegiatan yang mampu memberikan pengalaman langsung. Siswa yang aktif berupaya untuk membangun pengetahuannya sendiri.

Menurut Taslimuharrom dalam Hartono (2013), sebuah proses belajar dikatakan aktif apabila mengandung beberapa poin berikut :

- 1) Keterlekatan pada tugas (*commitmen*). Dalam hal ini, materi, metode, dan strategi pembelajaran hendaknya bermanfaat bagi siswa (*meaningful*), sesuai dengan kebutuhan siswa (*relevant*), dan bersifat/memiliki keterkaitan dengan kepentingan pribadi (*personal*).
- 2) Tanggung jawab (*responsibility*). Dalam hal ini sebuah proses belajar perlu memberikan wewenang kepada siswa untuk berpikir kritis secara

bertanggungjawab, sedangkan guru lebih banyak mendengar dan menghormati ide-ide siswa, serta memberikan pilihan dan peluang kepada siswa untuk mengambil keputusan sendiri.

- 3) Motivasi (*motivation*). Proses belajar hendaknya lebih mengembangkan motivasi intrinsik siswa. Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Dalam perspektif psikologi kognitif, motivasi yang lebih signifikan bagi siswa adalah motivasi intrinsik (bukan ekstrinsik) karena lebih murni dan langgeng serta tidak bergantung pada dorongan atau pengaruh orang lain. (hlm150).

Dari beberapa definisi diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa keaktifan belajar siswa adalah segala kegiatan yang memerlukan keterlibatan siswa baik secara fisik maupun non fisik.

2.3.2 Indikator Keaktifan

Hal yang paling utama yang menjadi pemicu keaktifan siswa di dalam kelas adalah munculnya rasa ingin tahu, ketertarikan, dan minat siswa terhadap hal yang sedang dipelajari. Menurut Djamarah (2006: 33) untuk menciptakan suasana yang menumbuhkan gairah belajar, meningkatkan prestasi belajar siswa, mereka perlu pengorganisasian proses belajar yang baik.

Menurut Sudjana (2010: 61) mengungkapkan bahwa keaktifan siswa dapat dilihat dalam beberapa hal, yaitu :

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah

- 3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis
- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Menurut Mulyono (2001: 26) keaktifan adalah kegiatan atau aktivitas atau segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik. Paul B. Dierick dalam Sadirman membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain digolongkan sebagai berikut :

- a) *Visual activities*; mencakup beberapa aktivitas seperti membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan
- b) *Oral activities*; seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- c) *Listening activities*; seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- d) *Writing activities*; seperti menulis cerita karangan, laporan, angket, menyalin.

- e) *Drawing activities*; seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f) *Motor activities*; seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.
- g) *Mental activities*; seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h) *Emotional activities*; seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Dari 8 macam aktivitas diatas siswa harus mampu menguasainya, namun harus disesuaikan pula dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tujuan pembelajaran pada penerapan *explicit instruction* adalah meningkatkan keaktifan belajar siswa. Berdasarkan model pembelajaran *explicit instruction* dalam suasana yang menyenangkan maka aktivitas yang mungkin muncul dalam kegiatan pembelajaran yaitu visual activities, listening activities, oral activities, drawing activities, dan mental activities.

Berdasarkan penjelasan mengenai keaktifan diatas, keaktifan belajar siswa merupakan segala kegiatan yang memerlukan keterlibatan siswa baik secara fisik maupun non fisik. Pada model pembelajaran *explicit instruction* menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga siswa yang dominan berperan dalam proses pembelajaran, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator. Hal tersebut dapat dilakukan dengan guru untuk menyampaikan ketertarikan pribadi mengenai mata pelajaran (melalui presentasi yang antusias) yang dapat merangsang keaktifan dan antusiasme siswa.

2.4 Hasil Belajar

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Menurut Dymiyati dan Mujiono (2006: 38), hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.

Menurut Deni Kurniawan (2011:29), hasil belajar meliputi kemampuan berupa ingatan terhadap sesuatu yang telah dipelajari. Sesuatu yang diingat bisa berupa fakta, peristiwa, pengertian, kaidh, teori, prinsip, atau metode. Hasil belajar yaitu kemampuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang dipelajari dalam suatu situasi tiruan.

Benjamin Bloom membagi klasifikasi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu :

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 aspek, yakni penerimaan, jawaban, atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada aspek yakni, gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif serta gerakan interpretatif.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Ketiga ranah yang telah dikemukakan diatas sebenarnya tidak berdiri sendiri, melainkan selalu berhubungan satu sama lain, bahkan ada dalam kebersamaan. Sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana (1990: 31-33), dalam proses belajar mengajar di sekolah saat ini, tipe hasil belajar kognitif lebih dominan jika

dibandingkan dengan tipe hasil belajar bidang afektif dan psikomotorik, karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Sekalipun demikian, tidak berarti bidang afektif dan psikomotorik diabaikan sehingga tak perlu dilakukan penilaian.

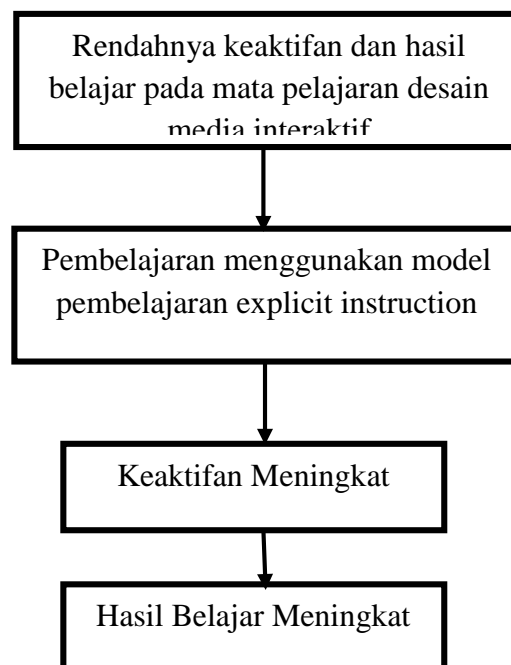
Hasil belajar untuk mata pelajaran desain media interaktif lebih mengarah pada ranah afektif dan psikomotorik. Tipe hasil belajar ranah afektif berkenaan dengan perasaan, minat dan perhatian, keinginan, penghargaan, atau lebih dikenal dengan keaktifan siswa saat mengikuti proses belajar mengajar. Sedangkan tipe hasil belajar ranah psikomotorik berkenaan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar ini sebenarnya tahap lanjutan dari hasil belajar afektif yang baru tampak dalam kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku. Misalnya pada tipe hasil belajar afektif sikap siswa: perhatian siswa terhadap apa yang dijelaskan oleh guru mengenai fungsi dari *tools* pada aplikasi, sedangkan pada tipe hasil belajar psikomotorik tindakan siswa: menjalankan aplikasi dengan memanfaatkan *tools* sesuai fungsinya. Contoh lainnya dalam tipe hasil belajar afektif: hasrat untuk bertanya kepada guru, tindakan siswa dalam tipe tipe hasil belajar psikomotorik: mengangkat tangan dan bertanya kepada guru mengenai bahan pelajaran yang belum jelas.

2.5 Kerangka Berpikir

Pembelajaran desain media interaktif mempelajari tentang produk media interaktif dan pembuatan produk media interaktif. Untuk memahami langkah-langkah pembuatan produk multimedia interaktif tidaklah mudah. Oleh karena itu, agar proses belajar mengajar desain media interaktif berjalan dengan baik, perlu

adanya metode yang mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini, metode pembelajaran *Explicit Instruction* dapat diterapkan dalam pembelajaran desain media interaktif, karena metode ini merupakan salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah. Untuk itu, metode ini cocok diterapkan dalam pembelajaran desain media interaktif yang pada intinya materi ini tidak hanya membahas tentang pengertian media interaktif melainkan pembuatan media interaktif sampai ke pengemasan produk media interaktif. Siswa akan lebih mudah memahami materi saat siswa mempraktekkannya dimana guru akan membimbing pelatihan serta mengecek pemahaman siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disusun skema kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

2.6 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan penelitian masalah yang didasarkan atas teori yang relevan. Oleh karena itu hipotesa adalah dugaan yang mungkin benar atau juga mungkin salah. Adapun hipotesa dalam penelitian ini adalah :

H_{a1} : Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Desain Media Interaktif di SMK Bagimu Negeriku Semarang.

H_{a2} : Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Media Interaktif di SMK Bagimu Negeriku Semarang.

H_{o1} : Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Desain Media Interaktif di SMK Bagimu Negeriku Semarang.

H_{o2} : Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Media Interaktif di SMK Bagimu Negeriku Semarang.

H_{a3} : Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Media Interaktif di SMK Bagimu Negeriku Semarang.

H₀₃ : Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Media Interaktif di SMK Bagimu Negeriku Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Hasil penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Explicit Instruction* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif SMK Bagimu Negeriku Semarang Tahun 2019 dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran *explicit instruction* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran desain media interaktif SMK Bagimu Negeriku Semarang tahun 2019.
2. Penerapan model pembelajaran *explicit instruction* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain media interaktif SMK Bagimu Negeriku Semarang tahun 2019.
3. Penerapan model pembelajaran *explicit instruction* berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain media interaktif SMK Bagimu Negeriku Semarang tahun 2019 .

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Pada saat pelaksanaan penelitian masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu diharapkan guru lebih memperhatikan siswa-siswa tersebut dan

menerapkan pembelajaran lebih menarik dengan menggunakan model pembelajaran *explicit instruction* dengan lebih baik.

2. Model pembelajaran *explicit instruction* merupakan pembelajaran secara langsung yang dilakukan dengan pengajaran selangkah demi selangkah merupakan pembelajaran yang baik untuk pembelajaran keterampilan seperti desain media interaktif, pada saat penelitian guru masih belum secara penuh memahami tahap demi tahap pembelajaran menggunakan model pembelajaran *explicit instruction*. Untuk menerapkan pembelajaran *explicit instruction* pada pembelajaran berikutnya, perlu dilakukan persiapan yang matang dari segi peserta didik maupun pengajar.
3. Keaktifan belajar mampu mempengaruhi hasil belajar dengan penggunaan model pembelajaran *explicit instruction*. Oleh karena itu peran guru dalam pembelajaran sangatlah penting sebagai fasilitator dan motivator sesuai dengan pembelajaran *explicit instruction*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anton, M, Mulyono. 2001. *Aktivitas Belajar*. Bandung : Yrama.
- Arikunto, S.2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Darmiyati, Riwi Noor H. 2017. “Penerapan Model Explicit Instruction Dikombinasikan dengan Model Probing Prompting dan Media Realita Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar”. *Jurnal Vidya Karya*, 32 (2): 138-147.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Fudholy, A.M. 2013. *Penggunaan Model Pembelajaran Langsung (Explicit Instruction) untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan dan Penjumlahan pada Siswa Tunagrahita Ringan (Penelitian Tindakan Kelasdi Kelas III SLB C Budi Nurani Kota Sukabumi)*. Skripsi. Bandung : FIP Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hidayati, A.N.2012. *Efektivitas Model Pembelajaran Direct Instruction Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Skripsi. Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo.
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Hartono. 2008. *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*.Pekanbaru : Zanafa.
- Hartono, R. 2013. *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*. Jogjakarta:DIVA Press.
- Khailyali, A.T.S.A., 2013. ESL Elementary Teachers Use of Children’s Picture Books to Initiate Explicit Instruction of Reading Comprehension Strategies. *Canadian Center of Science and education*. 7/2: 90-99.
- Khotijah, S. 2013. *Meningkatkan Keterampilan dan Hasil Belajar dengan Model Explicit Instruction (pada Pokok Bahasan Penyimpanan Arsip Sistem Nomor Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah Magelang)*. Skripsi. Semarang: FE Universitas Negeri Semarang.

- Lie, A. 2008. *Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo.
- Lingli, D. dan A. Wannaruk. 2010. The Effects of Explicit and Implicit Instruction in English Refusals. *Chinese Journal of Applied Linguistics(Bimonthly)*. 33/3: 93-109.
- Nuh, M. 2013. *Permendikbud Nomor 70 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMK/MAK*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara RI Tahun 2003, No. 78. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Rifa'i, A. & C.T. Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Silma, Elghina. 2017. “ Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Explicit Instruction Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Akutansi) di SMAN 1 Langgam Kabupaten Pelalawan”. *Pekbis Jurnal*, 9 (1): 68-76.
- Sudjana, Nana.1999. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Sudjana, Nana. 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sudjiono, Anas.2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2013. *Cara Mudah Menyusun : Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto.2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo : Masmmedia Buana Pustaka.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Uno, H.B. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Utari, Rahmawati. 2016.“Pengaruh Model *Explicit Instruction* Berbantuan Lingkungan Alam Sekitar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV”. *Jurnal Pendidikan*, 4 (1): 1-10.

- Warsono & Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wibowo, M. E. dkk. 2010. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah Edisi V*. Semarang: Unnes Press.
- Wiriaatmadja, R. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wiyanto dkk. 2011. *Panduan Penulisan Skripsi dan Artikel Ilmiah*. Semarang: FMIPA Unnes
- Yunarida, A. 2013. *Efektivitas Metode Explicit Instruction dalam Pembelajaran Menulis Karya Ilmiah Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Toroh Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. Semarang: FPBS IKIP PGRI Semarang.
- Yunita, N. A. & P. Utomo. 2012. *Peningkatan Hasil Belajar. Siswa Menggunakan Media Powe Point dan Animasi Berbasis Macromedia Flash dengan Model Explicit Instruction pada Mata Pelajaran Desain Garfis Kelas XI IPA di SMA Negeri Yogyakarta*. Online. Tersedia di <http://journal.student.uny.ac.id> [diakses 19-07-2014].

http://ppg.spada.ristekdikti.go.id/pluginfile.php/8457/mod_resource/content/1/8_KB_4

[DESAIN MULTIMEDIA INTERAKTIF.PDF](#) , 30 Januari 2019. Pkl. 21:35