



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MENGUNAKAN *ISPRING* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS  
KELAS VIII SMP NEGERI 37 SEMARANG**

**SKRIPSI**

diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Prodi Teknologi Pendidikan

oleh

Arlitya Stri Pritakinanthi

11024121120

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2017**

## PERSetujuan PEMBIBING

Skripsi dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP Negeri 17 Semarang" telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang purna raih skripsi Jurusan Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada

hari                      Jumat  
tanggal                11 Nov 2023

Pembimbing I

Hani Triandani, S.Pd, M. Kom  
NIP. 198201142007011001

Pembimbing II

Drs. Sukirman, M. Sc.  
NIP. 195501011980011001

Mengajar,  
Kelas Jurusan

Drs. Spring Purwanto, M.Pd  
NIP. 196102011980011001

PENGESAHAN

Mengetahui saya selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, NIM 1102417120, telah dipertimbangkan di hadapan saya yang sesuai dengan skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Singaperbangsa Semarang pada:

hari : Kamis

tanggal : 04 Maret 2017

Semarang

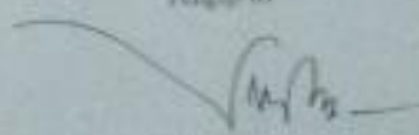


Edu Mulyono, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 195607041005011405

  
Drs. Supriyati Purwati, M.Pd.  
NIP. 195610261986011001

Pengaji I  
  
Drs. Supriyati Purwati, M.Pd.  
NIP. 195610261986011001

Pengaji II  
  
Drs. Sukirman, M. Si.  
NIP. 198201142005011001

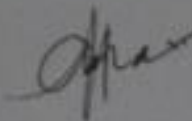
Pengaji III  
  
Drs. Sukirman, M. Si.  
NIP. 195501011986011001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan 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,

Yang membuat pernyataan,



Arlitya Stri Pritakinanthi  
NIM. 1102412120

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

- “Life is like riding a bicycle. To keep your balance, you must keep moving (Albert Einstein).”
- “Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.” (QS. Al-Insyirah,6-8)
- “Berhentilah untuk meremehkan dirimu sendiri. Yakinlah bahwa suatu saat keberhasilan akan datang bahkan di saat yang tak terduga sekalipun (Arlitya Stri Pritakinanthi)”

### **Karya ini saya persembahkan untuk:**

- SMP Negeri 37 Semarang;
- Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
- Almamaterku Universitas Negeri Semarang.

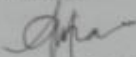
## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya kepada penulis untuk menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan iSpring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang” sehingga dapat selesai dengan lancar.

Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd, Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang serta sebagai penguji I yang memberikan pengarahan dan masukan kepada penulis terhadap skripsi ini.
4. Heri Triluqman Bs., S.Pd, M. Kom., Dosen Pembimbing I yang memberikan bimbingan, arahan, masukan dari terhadap penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Sukirman, M.Si. Dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, mengarahkan serta memberikan masukan terhadap skripsi ini.

6. Agus Triarso, S.Kom., M.Pd. serta Dr. Kustiono, M. Pd, Ahli media yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan media.
  7. Drs. M. Hasan Budisulistyo, M.Pd, Kepala sekolah SMP Negeri 37 Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
  8. Peni Utami, S.Pd. Guru mata pelajaran bahasa Inggris atas bantuan selama penelitian serta siswa-siswi atas partisipasinya dalam penelitian.
  9. Kedua orang tua, yakni Bapak Joko Mulyono yang selalu mendoakan serta memberi dukungan dan Ibu Munarti (Almh.) yang sempat melihat perjuangan serta memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
  10. Kakak-kakakku Asetyo Joko Munantha, Andhika Joko Kumara, Anggitya Joko Pratama yang memberikan dukungan, materi, dan doa.
  11. Keluarga besar TP angkatan 2012 tanpa terkecuali atas dukungan dan kebersamaannya.
  12. Adik-adik kos 3 Dara dan kos Mini yang telah menjadi bagian dari keluarga penulis di kala jauh dari keluarga.
  13. Sahabat-sahabatku tanpa tekecuali, terima kasih atas dukungan dan kebersamaan selama ini kepada penulis.
  14. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
- Akhir kata, semoga segala bantuan yang telah diberikan bermanfaat dan mendapat balasan dari Allah SWT.

Semarang,  
Penulis  
  
Arlitya Stri Pritakinanthi  
NIM. 1102412120

## ABSTRAK

**Pritakinanthi, Arlitya Stri. 2017.** *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan iSpring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang.* Dosen Pembimbing I: Heri Triluqman Bs., S.Pd, M. Kom. Dosen Pembimbing II: Drs. Sukirman, M.Si.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *iSpring*, ADDIE, Hasil Belajar, Bahasa Inggris

Media pembelajaran adalah alat bantu komunikasi yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, diperoleh data bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 37 Semarang masih bersifat konvensional, penggunaan sumber belajar dan media yang masih terbatas, serta kesulitan yang dialami siswa dalam belajar bahasa Inggris. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran serta mengukur tingkat keefektifan penggunaan media *iSpring* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Objek penelitian ini adalah siswa kelas VIII E sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII F sebagai kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *iSpring* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 37 Semarang. Hal tersebut dibuktikan dengan uji kevalidan kelayakan media dari ahli media yang menunjukkan hasil rata-rata 84%. Prosentasi tersebut tergolong ke dalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan. Sedangkan dari ahli materi memberikan prosentase 93,3% pada aspek materi dan 96% pada aspek tampilan media. Hasil rata-rata prosentase sebesar 94,7% dapat dikategorikan sangat baik dan layak. Hasil perhitungan terhadap uji kesamaan rata-rata post test menunjukkan hasil  $t_{hitung} = 5,571$  di mana hasil tersebut lebih besar dibandingkan  $>t_{tabel}$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberi pembelajaran. Pada kelompok eksperimen, hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Simpulan dari hasil penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran *iSpring* ini merupakan salah satu sarana media pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian ini (1) perlunya pengembangan media *iSpring* untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar, (2) guru hendaknya mempersiapkan materi, strategi, serta mempersiapkan media pembelajaran yang baik agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.



## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	8
1.3 Tujuan Penelitian .....	9
1.4 Manfaat Penelitian .....	9
1.5 Pembahasan Istilah .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>13</b>
2.1 Teknologi Pendidikan .....	13
2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan .....	13
2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan .....	14
2.2 Media Pembelajaran .....	19
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran .....	19
2.2.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran .....	20
2.2.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	22

2.2.4	Klasifikasi dan Jenis Media Pembelajaran.....	25
2.2.5	Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif .....	27
2.2.6	Kriteria Penilaian Media Pembelajaran .....	28
2.3	Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran .....	33
2.4	Belajar dan Hasil Belajar.....	34
2.4.1	Belajar .....	34
2.4.2	Prinsip-Prinsip Belajar .....	34
2.4.3	Penilaian Hasil Belajar.....	36
2.5	Peranan Mata Pelajaran Bahasa Inggris.....	42
2.6	Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan Media .....	44
2.6.1	iSpring .....	45
2.6.2	Microsoft Office Power Point .....	48
2.6.3	Cyberlink Power Director dan Sparkol.....	49
2.7	Penelitian Yang Relevan .....	51
2.8	Kerangka Berpikir .....	53
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>57</b>
3.1	Desain Penelitian.....	57
3.2	Metode Pengembangan.....	58
3.2.1	Analisis .....	59
3.2.2	Desain.....	60
3.2.3	Development.....	60
3.2.4	Implementasi .....	60
3.2.5	Evaluasi .....	60
3.3	Populasi dan Sampel .....	61
3.3.1	Populasi.....	61
3.3.2	Sampel.....	61
3.4	Variabel Penelitian .....	61
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	62
3.5.1	Angket .....	62
3.5.2	Wawancara .....	63
3.5.3	Dokumentasi.....	64
3.5.4	Metode Test.....	64
3.6	Teknik Analisis Data.....	64
3.6.1	Analisis Validasi Ahli Materi dan Ahli Media.....	65
3.6.2	Analisis Instrumen.....	67
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>75</b>
4.1	Setting Penelitian .....	75
4.1.1	Deskripsi SMP Negeri 37 Semarang .....	75
4.1.2	Visi SMP Negeri 37 Semarang .....	75

4.1.3 Misi SMP Negeri 37 Semarang .....	75
4.1.4 Data Guru dan Karyawan .....	76
4.1.5 Data Siswa SMP Negeri 37 Semarang .....	76
4.1.6 Fasilitas di SMP Negeri 37 Semarang .....	76
4.1.7 Kendala Pelaksanaan Pembelajaran .....	77
4.2 Keterkaitan Antara SMP Negeri 37 Semarang dengan Proses Pembuatan Produk Media .....	80
4.3 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran iSpring.....	82
4.3.1 Analysis.....	82
4.3.2 Design.....	85
4.3.3 Development .....	88
4.3.4 Implementation.....	103
4.3.5 Evaluation.....	105
4.4 Hasil Penelitian.....	107
4.4.1 Deskripsi Data Penelitian.....	107
4.4.2 Uji Normalitas .....	109
4.4.3 Uji Homogenitas .....	110
4.4.4 Uji Hipotesis.....	111
4.5 Pembahasan.....	115
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>122</b>
5.1 Simpulan.....	122
5.2 Saran.....	123
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>124</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>127</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Range Presentase Kriteria Kualitatif.....	66
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Butir Soal .....	68
Tabel 4.1 Hasil Validitas oleh Ahli Media.....	101
Tabel 4.2 Saran dan Tindak Lanjut .....	102
Tabel 4.3 Hasil Validasi oleh Ahli Materi .....	103
Tabel 4.4 Hasil Pengukuran Tingkat Kepuasan Siswa .....	107
Tabel 4.5 Deskriptif Data Penelitian.....	108
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....	110
Tabel 4.7 Uji Homogenitas .....	111
Tabel 4.8 Uji Perbedaan Rata-Rata Data Pre Test .....	112
Tabel 4.9 Uji Perbedaan Rata-Rata Data Post Test.....	114



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Interface iSpring.....	46
Gambar 4.1 Opening .....	90
Gambar 4.2 Tampilan Standar Kompetensi .....	90
Gambar 4.3 Menu Awal.....	91
Gambar 4.4 Menu Materi.....	92
Gambar 4.5 Penjelasan Opinion.....	93
Gambar 4.6 Macam-Macam How to Ask Opinion .....	94
Gambar 4.7 Macam-Macam How to Give Opinion.....	95
Gambar 4.8 Contoh Percakapan.....	96
Gambar 4.9 Interaksi How to Ask Opinion .....	97
Gambar 4.10 Interaksi How to Give Opinion .....	98
Gambar 4.11 Evaluasi Soal Pilihan Ganda .....	98
Gambar 4.12 Evaluasi Latihan Soal 2.....	99
Gambar 4.13 Tampilan Hasil Akhir Evaluasi .....	100



UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Hubungan Antar Kawasan dalam Bidang Kajian .....	15
Bagan 2.3 Kerangka Berpikir.....	54
Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE .....	59

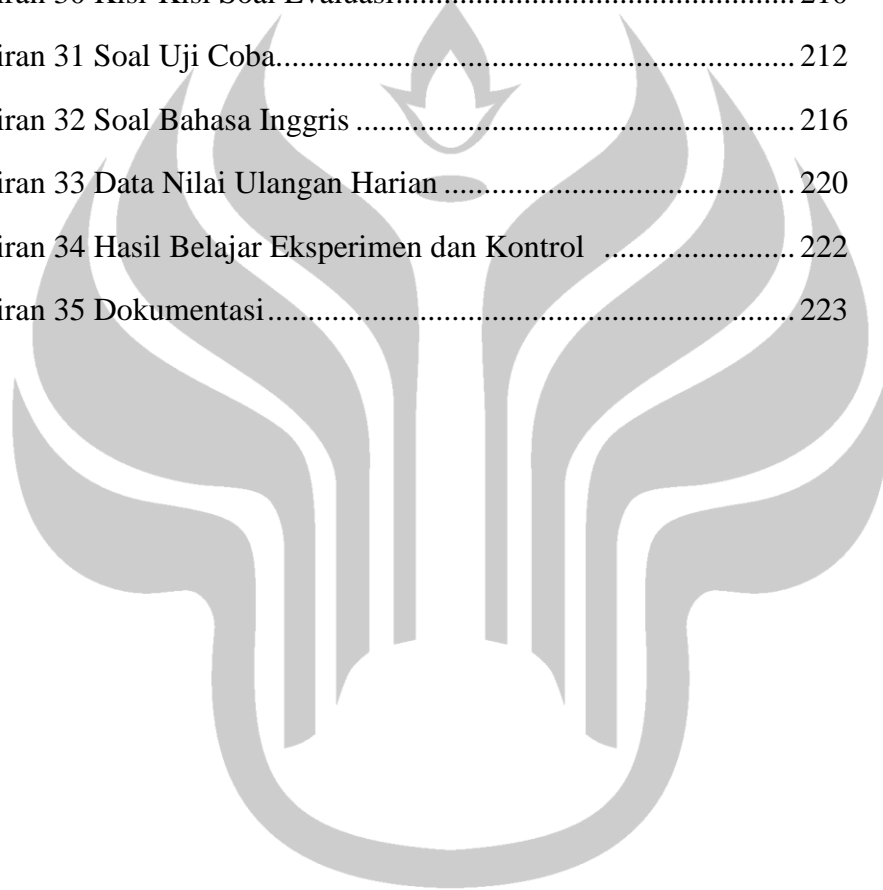


**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Observasi .....	128
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	129
Lampiran 3 Surat Bukti Penelitian.....	130
Lampiran 4 Daftar Nama Responden.....	131
Lampiran 5 Peta Kompetensi .....	133
Lampiran 6 Peta Materi.....	134
Lampiran 7 GBIM.....	135
Lampiran 8 Naskah Program Media .....	137
Lampiran 9 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media.....	153
Lampiran 10 Angket Validasi untuk Ahli Media.....	154
Lampiran 11 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi .....	157
Lampiran 12 Angket Validasi untuk Ahli Materi .....	158
Lampiran 13 Kisi-Kisi Instrumen untuk siswa .....	161
Lampiran 14 Angket Kepuasan Siswa .....	162
Lampiran 15 Hasil Angket Ahli Media.....	164
Lampiran 16 Uji Kelayakan Produk Oleh Siswa .....	170
Lampiran 17 Hasil Validasi Ahli Media .....	173
Lampiran 18 Hasil Validasi Ahli Materi.....	174
Lampiran 19 Hasil Angket Tingkat Kepuasan Siswa .....	175
Lampiran 20 Uji Validitas Instrumen .....	176
Lampiran 21 Perhitungan Validitas Butir Soal .....	178
Lampiran 22 Uji Normalitas Pre Test .....	181
Lampiran 23 Uji Normalitas Post Test.....	183
Lampiran 24 Uji Homogenitas.....	185
Lampiran 25 Uji Perbedaan Rata-Rata Pre Test .....	186

Lampiran 26 Uji Perbedaan Rata-Rata Post Test.....	187
Lampiran 27 Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan.....	188
Lampiran 28 Silabus .....	189
Lampiran 29 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	200
Lampiran 30 Kisi-Kisi Soal Evaluasi.....	210
Lampiran 31 Soal Uji Coba.....	212
Lampiran 32 Soal Bahasa Inggris .....	216
Lampiran 33 Data Nilai Ulangan Harian .....	220
Lampiran 34 Hasil Belajar Eksperimen dan Kontrol .....	222
Lampiran 35 Dokumentasi.....	223



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar belakang**

Pendidikan dalam arti luas berarti suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia yang mencakup pengetahuannya, nilai serta sikapnya dan keterampilannya. Pendidikan pada hakikatnya akan mencakup kegiatan mendidik, mengajar, dan melatih. Kegiatan tersebut dilaksanakan sebagai suatu usaha untuk mentransformasikan nilai-nilai (Munib, dkk., 2010: 26). Hal ini juga senada dengan peraturan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 menerangkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Peningkatan kualitas sumber daya manusia menjadi perhatian penting khususnya di dunia pendidikan. Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia menjadi tanggung jawab bersama tak terkecuali dari pihak guru. Guru adalah sosok teladan yang menjadi salah satu acuan keberhasilan suatu pendidikan. Guru perlu menguasai disiplin ilmu mengenai pengetahuan, keterampilan umum maupun khusus, hingga tahu bagaimana untuk mengimplementasikan pengetahuan yang sudah didapatnya. Dalam proses

perencanaan pembelajaran, guru memerlukan perencanaan yang mendetail mulai dari pembuatan bahan ajar, pemahaman karakteristik siswa yang berbeda-beda, hingga pada pengelolaan kelas.

Kegiatan pembelajaran dari guru menjadi salah satu komponen penting dalam menciptakan pembelajaran inovatif. Proses pembelajaran inovatif bisa mengadaptasi model pembelajaran yang menyenangkan. *Learning is fun* merupakan kunci yang diterapkan dalam pembelajaran inovatif. Jika guru dan siswa sudah menanamkan hal ini di pikirannya, tidak akan ada lagi siswa yang pasif di kelas, perasaan tertekan dengan tenggang waktu tugas, kemungkinan kegagalan, keterbatasan pilihan, dan tentu saja rasa bosan (Amri, 2010:15).

Upaya peningkatan mutu pendidikan di lapangan tidaklah selalu berjalan lancar. Faktanya banyak hal yang menjadi kendala guru. Faktor keinginan siswa untuk belajar merupakan salah satu faktor kendala yang sulit untuk dikendalikan padahal faktor tersebut merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil nilai belajar siswa. Mata pelajaran seperti bahasa Inggris masih menjadi momok yang menakutkan bagi sebagian siswa karena dianggap sulit untuk dipelajari padahal bahasa Inggris merupakan salah satu pelajaran yang penting.

Bahasa Inggris memiliki kedudukan sebagai bahasa asing di Indonesia. Artinya bahasa Inggris tidak akan bersaing dengan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional atau bahasa negara. Fungsi-fungsi bahasa Inggris yang berkedudukan sebagai bahasa asing, *pertama* kebanyakan

buku-buku teks dan sarana-sarana lainnya masih banyak yang tertulis dalam bahasa Inggris. *Kedua*, bahasa Inggris dapat digunakan sebagai sumber untuk pengembangan istilah-istilah dalam rangka menunjang modernisasi. *Ketiga*, telah diketahui oleh umum bahwa bahasa Inggris adalah salah satu bahasa Internasional yang sangat luas penggunaannya. (Rombepajung, 1988:4)

Meskipun bukan merupakan bahasa utama khususnya di dunia pendidikan, siswa juga perlu untuk memahaminya yang kelak akan berguna bagi dirinya. Pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas VIII SMP/MTs perlu adanya pendekatan yang spesial karena karakteristik pada usia tersebut masih memerlukan kemampuan berimajinasi dalam pemahaman materi. Oleh karena itu untuk menciptakan pembelajaran menjadi menyenangkan, perlu adanya perantara dalam berkomunikasi dengan siswa. Perantara tersebut dikenal dengan istilah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan perantara yang kedudukannya memiliki peran sebagai penunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Siswa dapat lebih terfokus pada pembelajaran dan penerapan dengan media pembelajaran sehingga dapat memberikan gambaran secara lebih jelas terhadap suatu materi.

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Berdasarkan observasi wawancara yang telah dilakukan oleh penulis yang bertempat di SMP Negeri 37 Semarang pada bulan Juni 2016, penulis mendapatkan beberapa poin yang menjadi permasalahan keberhasilan hasil belajar siswa. *Pertama*, berdasarkan wawancara dengan guru bahasa Inggris

di SMP Negeri 37 Semarang yang bernama ibu Peni Utami, S.Pd, beliau memberikan informasi bahwa siswa belum mengerti sepenuhnya mengenai kalimat yang disampaikan oleh guru bahasa Inggris apabila menggunakan bahasa pengantar bahasa Inggris. Sehingga dalam proses penyampaianya, guru lebih sering menggunakan pengantar bahasa Indonesia dan sesekali menggunakan kalimat dalam bahasa Inggris seperlunya saja yang tentunya kalimat tersebut kemudian harus diterjemahkan kembali ke dalam bahasa Indonesia.

Tujuan dari pelajaran bahasa Inggris adalah untuk meningkatkan dan membiasakan diri dalam hal komunikasi. Untuk meningkatkan kemampuan tersebut, penyajian yang dilakukan dalam pendekatan pembelajaran hendaknya membiasakan peserta didik untuk mengetahui penggunaan teks maupun memperaktekkan secara langsung dengan menempatkan bahasa Inggris sebagai sarana berkomunikasi. Dengan kata lain, siswa semestinya dibiasakan mendengarkan dan mengucapkan kalimat-kalimat dalam bahasa Inggris.

*Kedua*, peneliti menanyakan beberapa poin permasalahan kepada guru bahasa Inggris yang bernama ibu Peni Utami, S.Pd. Beliau mengajar bahasa Inggris di sebagian kelas VIII dan kelas IX. Dalam wawancara tersebut, beliau menjelaskan bahwa kelemahan pemahaman bahasa Inggris yang selama ini dialami oleh siswa adalah susahnya memahami materi kosakata (*vocabulary*) dan aturan-aturan struktur mengenai pola kalimat (*grammar*).

Kosakata bukanlah materi yang bisa dipelajari dalam waktu singkat karena siswa dituntut untuk banyak membaca baik dari kamus-kamus terjemahan ataupun buku-buku yang berkaitan dengan bahasa Inggris. Sedangkan kemauan siswa untuk membaca apalagi dalam bahasa Inggris belum menunjukkan prosentase yang tinggi. Siswa akan dengan mudah lupa untuk mengingat kosakata-kosakata hanya dengan menghafal sendiri tanpa adanya penerapannya dalam kehidupan nyata dan dilakukan secara berulang-ulang.

Aspek kedua yang tidak kalah penting untuk dipelajari adalah pemahaman mengenai aturan *grammar*. *Grammar* merupakan bagian inti dalam sebuah bahasa. Tanpa *grammar* yang baik tidak akan mampu berbahasa dengan baik pula. Apa yang diucapkan dan ditulis tidak hanya sekedar keluar tetapi juga harus terstruktur. Meskipun terkadang banyak yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama kerap kali terlihat menggunakan bahasa yang tidak menggunakan tata aturan, tidak ada salahnya untuk tetap belajar menggunakan bahasa Inggris yang benar.

Bahasa Inggris bukanlah bahasa nasional yang digunakan sehari-hari oleh masyarakat Indonesia. Hal itulah yang menyebabkan kemampuan dalam berbahasa Inggris menjadi kurang. Begitu pula yang dialami oleh siswa-siswi SMP Negeri 37 Semarang khususnya di kelas VIII. Siswa berpendapat bahwa mata pelajaran bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang susah dipelajari. Hal ini yang menyebabkan siswa malas untuk belajar bahasa Inggris. Siswa hanya belajar saat akan diadakan ulangan saja.

Padahal untuk menghafal bahasa Inggris haruslah dihafal berulang-ulang mengenai tata bahasanya, penulisan katanya, cara pengucapannya, dan juga *grammarnya*.

*Ketiga*, selama pembelajaran berlangsung, perangkat pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas dengan penggunaan buku pegangan guru dari pemerintah saja serta media pembelajaran yang didapat dari kegiatan MGMP dan terkadang menggunakan media dari guru tersebut. Media pembelajaran elektronik yang digunakan masih terpaku pada power point saja yang hanya berisi teks dan gambar yang sudah terdapat pada setting di power pointnya sehingga belum ada aspek audio maupun animasi-animasi yang mendukung pembelajaran yang pada akhirnya mengakibatkan guru harus menjelaskan secara detail yang kemudian hanya bersifat konvensional. Guru masih belum bisa mengoptimalkan konten dari media pembelajaran tersebut. Padahal apabila media pembelajaran tersebut dimaksimalkan secara lebih interaktif, siswa akan merasa lebih senang terhadap materi yang diajarkan dan akan lebih mudah fokus dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Isi materi pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru terkadang masih dirasa kurang mengupas materi secara lebih mendalam. Media tersebut di dalamnya hanya berisi konten-konten yang berisi teks saja mengenai pokok bahasan yang masih general dan belum spesifik. Sedangkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran sendiri

masih terbatas sehingga dalam penggunaan media pembelajaran di kelas tergolong sederhana baik dari segi konten maupun tampilan mediana.

Minimnya media dan sumber belajar interaktif yang digunakan di dalam proses pembelajaran mengakibatkan siswa cepat merasa bosan, dan jenuh apabila tidak menggunakan media pembelajaran berbasis elektronik dan hanya mendengarkan pembelajaran dari guru saja. Terlebih lagi dengan pelajaran bahasa Inggris yang membutuhkan kemampuan untuk memahami materi belajar lebih dan tidak hanya sebatas mendengarkan dari guru. Sedangkan dengan keterbatasan media pembelajaran yang didapatkan dari internet dan variasi yang tersedia hanya sedikit sehingga guru lebih sering menggunakan cara menjelaskan materi secara ceramah.

Kendala-kendala yang muncul selama proses pembelajaran ini yang menyebabkan masih banyak siswa yang mendapatkan hasil belajar murni di bawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) tergantung pada tingkat kesulitan materi. Berdasarkan penjelasan dari guru, rata-rata nilai ulangan harian siswa yang belum mencapai KKM sebesar 40% atau terdapat sekitar 12 siswa yang belum tuntas dari total 32 siswa pada satu kelas. Sehingga nilai siswa diremidial sampai siswa dapat mencapai batas KKM untuk standar SMP Negeri 37 Semarang yang tentunya soal remedial dibuat lebih mudah.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang membuat siswa lebih tertarik dengan mata pelajaran bahasa Inggris dengan media yang

menyenangkan. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran materi bahasa Inggris dengan menggunakan iSpring yang dipadukan dengan beberapa software pendukung sehingga pada media yang dikemas tersebut memuat tampilan yang lebih menarik yang disertai dengan audio visual bersamaan dengan slide power point serta terdapat beragam jenis evaluasi sehingga siswa dapat diarahkan untuk lebih fokus dan diajak berinteraksi dengan sesama sehingga penggunaan media iSpring lebih maksimal serta siswa lebih mudah untuk menangkap dan memahami materi belajar menggunakan media tersebut. Selain itu media iSpring juga dapat membantu guru agar lebih mudah dalam menerangkan materi pelajaran dan mengkondisikan suasana siswa yang kondusif tanpa mengambil alih peran utama guru sebagai pengajar. Penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan iSpring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang.”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang dapat menjadi pokok pada penelitian adalah:

- 1.2.1 Bagaimanakah prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis iSpring pada mata pelajaran bahasa Inggris?
- 1.2.2 Bagaimanakah keefektifan penggunaan media pembelajaran iSpring untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Inggris di kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang?



### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan:

- 1.3.1 Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis iSpring pada mata pelajaran bahasa Inggris.
- 1.3.2 Untuk mengukur keefektifan penggunaan media pembelajaran iSpring untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Inggris di kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, manfaat penelitian ini antara lain :

1. Untuk memberikan informasi mengenai ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya dalam hal mengembangkan media pendidikan yang interaktif.
2. Menjadi dasar dan rujukan bagi penelitian lebih lanjut.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Siswa
  - a. Diharapkan mampu mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran.
  - b. Menambah wawasan siswa dalam belajar serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik.

## 2. Bagi Guru

- a. Membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dalam proses pembelajaran.
- b. Memudahkan guru dalam menyajikan materi kepada siswa.

## 3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan manfaat yang positif dalam meningkatkan proses pembelajaran.
- b. Menambah masukan kepada pendidik dalam penyampaian materi yang baik agar siswa dapat memahami materi dengan mudah.

## 4. Bagi Jurusan

- a. Menjadi masukan bagi pihak jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dalam upaya meningkatkan kemampuan dan kompetensi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan.
- b. Mampu menambah referensi dalam mengembangkan media yang lebih inovatif dan interaktif ke depannya.

## 1.5 Pembahasan Istilah

Untuk mempertegas ruang lingkup permasalahan, maka istilah - istilah dalam judul penelitian ini diberi batasan, yaitu:

### 1.5.1 Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan, pembangunan secara

bertahap dan teratur, dan yang menjurus ke sasaran yang dikehendaki. Dari pengertian diatas dapat dikatakan bahwa pengembangan adalah suatu perilaku untuk menjadikan sesuatu ke arah yang dikehendaki agar mendapatkan sesuatu yang lebih baik.

### 1.5.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran (Rusman, 2013:162).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk merangsang perhatian peserta didik, pola pikir yang kritis, dan perasaan senang peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### 1.5.3 iSpring

iSpring merupakan perangkat untuk membuat media pembelajaran yang bersifat presentasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang memuat aspek media pada audio, visual, audio visual, dan beragam jenis evaluasi yang sudah disediakan. Selain itu, iSpring dapat mengkonversi file powerpoint menjadi bentuk flash yang atraktif sehingga *user* dapat menggunakannya baik secara langsung maupun dioptimalkan untuk pembelajaran dalam

bentuk e-learning. berinteraksi langsung terhadap materi yang disampaikan ditambah dengan materi-materi pokok dalam power point.

#### **1.5.4 Mata Pelajaran Bahasa Inggris**

Sebagai mata pelajaran yang dijadikan materi pelajaran dalam pembuatan media pembelajaran iSpring.

#### **1.5.5 Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2013:3).

Berdasarkan penegasan istilah-istilah di atas, dapat dijelaskan bahwa maksud dari penelitian tersebut adalah memanfaatkan dan mengimplementasikan media pembelajaran alternatif berupa iSpring untuk mata pelajaran Bahasa Inggris SMP Negeri 37 Semarang kelas VIII. Adapun target dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar di kelas menggunakan iSpring sebagai media perantara penyaluran suatu materi pembelajaran.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Teknologi Pendidikan**

Teknologi pendidikan merupakan sebuah disiplin ilmu yang fokus mengatasi segala permasalahan dalam pendidikan sehingga dapat tercapai apa yang menjadi tujuan pendidikan melalui kawasan atau ruang lingkup desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian (Sheel & Richey, 1994). Secara lebih konkrit ruang lingkup desain, permasalahan dalam pendidikan dapat diselesaikan dengan melakukan pendesainan ulang kurikulum.

Secara historis, bidang tersebut disebut baik sebagai Teknologi Pembelajaran ataupun sebagai Teknologi Pembelajaran. Bagi mereka yang beranggapan bahwa Pendidikan lebih tepat digunakan merujuk pada aneka ragam lingkungan belajar, termasuk belajar di rumah, di sekolah, maupun di tempat kerja. Sedangkan bagi mereka yang beranggapan dengan kata Pembelajaran merujuk pada hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan sekolah saja (Sheel & Rickey, 1994: 3).

##### **2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan**

Teknologi Pendidikan yang memiliki peran penting telah berkembang dari tahun ke tahun. Setelah tahun 1994 meluncurkan definisi terbaru, pembaharuannya mengalami pemunculan definisi baru di tahun 2004. AECT mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai berikut:

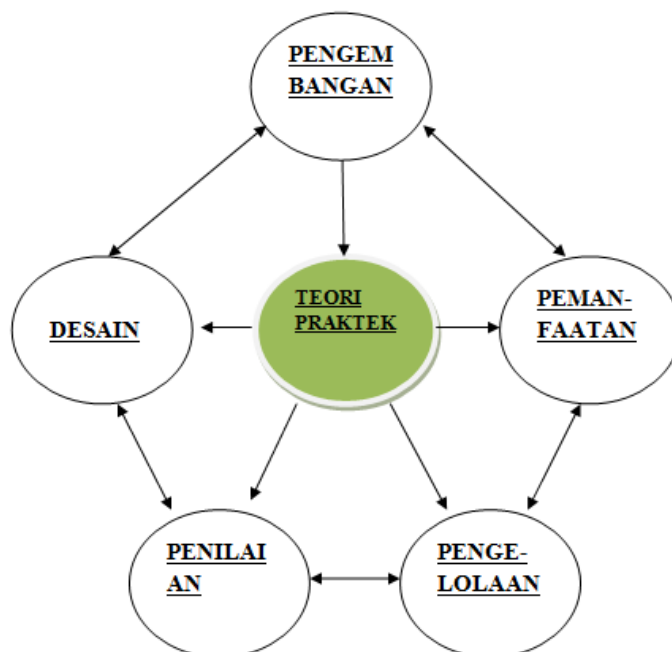
Secara historis definisi teknologi pendidikan selalu mengalami perkembangan dari tahun ke tahun. Teknologi pendidikan (AECT, 1994) adalah teori dan praktek dalam desain pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar.

Sedangkan Definisi terkini yang dikemukakan oleh AECT 2004 (The Association for Educational Communication and Technology) dalam terjemahan bahasa Indonesia mempunyai arti yaitu Teknologi Pembelajaran, adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat.

### **2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan**

Pengembangan perumusan definisi sebuah bidang dilakukan seiring bertambahnya kebutuhan untuk mengidentifikasi hubungan dari setiap teori dan praktek yang dikembangkan. Definisi tahun 1994 dirumuskan dengan berlandaskan lima bidang garapan, yaitu: Desain, Pengembangan, Pemanfaatan, Pengelolaan, dan Penilaian. Kelima bidang garapan tersebut memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya karena antar kawasan tersebut memiliki dampak pada tahap selanjutnya setelah tahap tersebut dilakukan.

Hubungan antar kawasan dalam bidang garapan dapat dilihat dalam gambar berikut:



Bagan 2.1 Hubungan antar Kawasan dalam Bidang Kajian

(Sheel & Rickey, 1994: 29)

Gambar tersebut dapat dijelaskan lebih terperinci sebagai berikut:

1. Kawasan Desain

Yang dimaksud dengan desain adalah proses untuk menentukan kondisi belajar. Kawasan desain paling tidak meliputi empat cakupan utama dari teori dan praktek yang meliputi studi mengenai desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, dan karakteristik pembelajar.

2. Kawasan Pengembangan

Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Kawasan pengembangan

dapat diorganisasikan dalam empat kategori : teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan teknologi terpadu. Pada dasarnya kawasan pengembangan dapat dijelaskan dengan adanya:

- Pesan yang didorong oleh isi;
- Strategi pembelajaran yang didorong oleh teori; dan
- Manifestasi fisik dari teknologi – perangkat keras, perangkat lunak dan bahan pembelajaran.

### 3. Kawasan Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Fungsi pemanfaatan penting karena membicarakan kaitan pemelajar dengan bahan atau sistem pembelajaran. Dengan demikian pemanfaatan menuntut adanya penggunaan, deseminasi, difusi, implementasi, dan pelembagaan yang sistematis. Proses pemanfaatan media merupakan pengambilan keputusan berdasarkan spesifikasi desain pembelajaran. Prinsip-prinsip pemanfaatan dikaitkan dengan karakteristik pebelajar, bahan pembelajaran, serta pola dan model pembelajaran (Barbara, 1994).

### 4. Kawasan Pengelolaan

Pengelolaan merupakan hasil dari penerapan suatu sistem ahli dan merupakan salah satu kunci keberhasilan yang essensial. Secara singkat, ada empat kategori yang tergolong dalam



kawasan pengelolaan pengendalian Teknologi Pembelajaran yang meliputi pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan sistem penyampaian, serta pengelolaan informasi.

#### 5. Kawasan Penilaian

Kawasan penilaian tumbuh bersamaan dengan berkembangnya bidang penelitian atau metodologi. Penilaian memiliki arti sebagai proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar. Penilaian dimulai dengan analisis masalah. Dalam kawasan penilaian terdapat empat subkawasan yang mencakup : (1) analisis masalah; (2) pengukuran acuan patokan; (3) penilaian formatif; dan (4) penilaian sumatif.

Berdasarkan penjelasan kelima kawasan tersebut menurut definisi AECT 1994, penelitian ini termasuk ke dalam kawasan desain dan pengembangan, di mana peneliti membuat serangkaian dokumen mengenai desain atau rancangan untuk media tersebut kemudian mengembangkan suatu media pembelajaran menggunakan software atau perangkat lunak yang sudah ada untuk dikembangkan menjadi sebuah produk media pembelajaran yang kemudian dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Definisi kawasan TP 2004 mengandung pengertian adanya empat komponen dalam teknologi pembelajaran (Subkhan, 2013:14-16), yaitu:

1. Proses (*processes*). Pada aktivitas atau dimensi kreasi, wujud proses adalah metode dan proses perumusan desain pembelajaran atau yang sering disebut sebagai *instructional design* dan *learning design*, sampai pada teknis proses produksi media dan metode pembelajaran.
2. Sumber (*resouecess*). Sumber belajar dalam definisi teknologi pendidikan AECT tahun 2004 berupa sumber- sumber teknologis (*technological resources*).
3. Kreasi (*creating*). Aktivitas kreasi dapat dipahami sebagai aktivitas awal dalam rangkaian praktik teknologi pendidikan, hal itu karena pada dimensi kreasi inilah desain pembelajaran (*learning design*) dirumuskan dan disusun sebagai acuan utama dalam implementasi atau proses pembelajaran nantinya
4. Penggunaan (*using*). Dimensi atau aktivitas penggunaan istilah lainnya adalah dimensi implementasi dari desain pembelajaran yang sudah disusun pada aktivitas kreasi sebelumnya. Jadi, penggunaan yang dimaksud di sini adalah implementasi desain pembelajaran, penggunaan media dan metode pembelajaran, dan juga proses evaluasi pembelajaran
5. Pengelolaan (*managing*).  
Lingkup pengelolaan dalam bidang kajian dan praktik teknologi pendidikan adalah mengelola aktivitas kreasi (penyusunan desain

pembelajaran, juga metode dan evaluasi pembelajaran serta produksi media) dan implementasinya (proses pembelajaran).

Berdasarkan fungsi dan definisi TP 2004, penelitian ini termasuk dalam penciptaan (*creating*) dan penggunaan (*using*). Penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 37 Semarang adalah membuat produk media pembelajaran yang kemudian dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

## **2.2 Media Pembelajaran**

### **2.2.1 Definisi Media Pembelajaran**

Menurut Heinich (dalam Rusman, 2013:159), media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini terlihat adanya hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*).

Yamin (2009:176) mengatakan media dalam komunikasi merupakan bagian dari komponen yang tidak dapat tidak mesti ada, yaitu; komunikator, komunikan, pesan, dan media yang saling terintegrasi.

Sementara itu menurut Rusman (2013:160) media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana

fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.

Berdasarkan beberapa pandangan yang ada di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat/perantara yang dapat digunakan untuk menyajikan materi serta membawa pesan sehingga memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dalam waktu yang relatif lama dibandingkan dengan penyampaian suatu materi yang hanya disajikan dalam bentuk ceramah tanpa bantuan alat bantu maupun media pembelajaran.

### **2.2.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran**

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002: 12) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

#### **1. Ciri Fiksatif (*Fixativw Property*)**

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah

kapan saja yang diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

## 2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Pada rekaman gambar hidup (video, motion film) kejadian dapat diputar mundur. Guru hanya menampilkan bagian-bagian penting/utama dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian dengan memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan sehingga dapat mengubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan. Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu.

## 3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama

mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu.

### **2.2.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Rusman (2013:162) media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Ada beberapa fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran di antaranya:

1. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah penyampaian pesan sehingga inti materi pelajaran secara utuh dapat disampaikan pada para siswa.
2. Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang mana di dalamnya memiliki sub-sub komponen di antaranya adalah komponen media pembelajaran.
3. Sebagai pengaruh dalam pembelajaran yang akan disampaikan, atau kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki siswa.
4. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa karena dapat mengakomodasi semua kecapakan siswa dalam belajar.

5. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran. Secara kualitas dan kuantitas media pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran.

6. Mengurangi terjadinya verbalisme.

Verbalisme dalam dunia pendidikan memiliki kandungan bahwa pendidik mendidik anak untuk banyak menghafal. Sehingga jika siswa hanya dituntut untuk bisa menghafal saja akan mudah untuk lupa pada jangka lama. Sehingga untuk meminimalisir tersebut media diperlukan untuk mengurangi konsep bahwa pelajaran hanya untuk dihafal saja dengan menjelaskan pesan secara ilustratif.

7. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.

Dengan adanya media, suatu bahan pelajaran yang membutuhkan perangkat besar dapat disimulasikan dengan menggunakan media yang dibuat baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi.

Dale (dalam Arsyad, 2002: 23) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru-siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan modern saat ini. Guru selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat berikut ini dapat terealisasi:

1. Dapat meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas;
2. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa;
3. Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa;
4. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa;
5. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar;
6. Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari;
7. Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan;
8. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat;
9. Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.



#### 2.2.4 Klasifikasi dan Jenis Media Pembelajaran

Rusman (2013:173) menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik pemakaiannya.

1. Berdasarkan sifatnya, media dapat dibagikan ke dalam:
  - a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang memiliki unsur suara.
  - b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.
  - c. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
2. Berdasarkan kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagikan ke dalam:
  - a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak.
  - b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu.
3. Berdasarkan cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
  - a. Media yang diproyeksikan.
  - b. Media yang tidak diproyeksikan.

Sedangkan menurut Wahono (2008) multimedia pembelajaran menurut kegunaannya dibagi menjadi dua jenis:

1. Multimedia Presentasi Pembelajaran: Alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan. Berupa pointer-pointer materi yang disajikan (*explicit knowledge*) dan bisa saja ditambahi dengan *multimedia linear* berupa film dan video untuk memperkuat pemahaman siswa. Dapat dikembangkan dengan software presentasi seperti: *OpenOffice Impress*, *Microsoft PowerPoint*, dsb.
2. Multimedia Pembelajaran Mandiri: Software pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri alias tanpa bantuan guru. Multimedia pembelajaran mandiri harus dapat memadukan *explicit knowledge* (pengetahuan tertulis yang ada di buku, artikel, dsb) dan *tacit knowledge* (know how, rule of thumb, pengalaman guru). Tentu karena menggantikan guru, harus ada fitur assesment untuk latihan, ujian dan simulasi termasuk tahapan pemecahan masalahnya. Kita juga bisa menggunakan software yang mudah seperti *OpenOffice Impress* atau *Microsoft Power Point*, asal kita mau jeli dan cerdas memanfaatkan berbagai efek animasi dan fitur yang ada di kedua software tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian yang diambil oleh peneliti cenderung memadukan antara multimedia presentasi pembelajaran dan multimedia pembelajaran mandiri karena di dalam media yang dikembangkan memuat fitur pembahasan materi, presentasi virtual, serta fitur-fitur yang bertujuan sebagai latihan.

### **2.2.5 Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif**

Media didefinisikan oleh Haffost (dalam Feldmans, 1995) sebagai suatu sistem komputer yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik, animasi, dengan suara, teks, dan data yang dikendalikan dengan program komputer.

Media presentasi virtual presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan grup belajar yang cukup banyak. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa (Rusman, 2013:147).

Dengan adanya penggunaan media interaktif sebagai media pembelajaran dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah sebab cukup efektif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa terutama yang memanfaatkan perangkat komputer.

### 2.2.6 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

Walker & Hess (dalam Arsyad, 2002:206) memberikan kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas, di antaranya:

#### 1. Kualitas isi dan tujuan

##### a. Ketepatan

Maksud dari ketepatan kualitas adalah media yang akan digunakan dipilih berdasarkan isi dan tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan kesesuaian terhadap dalam segi tingkat pemahaman, dan hal-hal yang mendukung isi yang digunakannya media pengajaran

##### b. Kepentingan

Artinya media yang digunakan sebagai perantara pengantar pembelajaran akan lebih baik jika sasaran dan tujuan dari media yang dibuat adalah murni untuk kepentingan peningkatan pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran.

##### c. Kelengkapan

Kelengkapan merupakan hal utama yang menjadi faktor penting keberhasilan suatu media karena kelengkapan

materi, isi, dan aspek-aspek media pembelajaran guna mengembangkan suatu media.

d. Keseimbangan

Artinya bahwa dalam pembuatan media hal penting harus dijadikan pedoman adalah antara isi dan keinteraktifan media haruslah seimbang, dengan kata lain tidak boleh hanya mengutamakan aspek medianya saja tanpa mengutamakan isi materi dan sebaliknya.

e. Minat/perhatian

Media yang sejatinya menjadi perantara agar siswa dapat lebih tertarik untuk mengikuti suatu pelajaran. Oleh karena itu, pembuatan media memiliki fungsi untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat meningkatkan belajarnya dengan mengoptimalkan media yang tersedia.

f. Keadilan

Media yang digunakan akan lebih baik apabila disesuaikan dengan semua jenis tingkat keaktifan siswa dalam belajar.

Ini berarti media tersebut jika digunakan untuk siswa yang memiliki tingkat belajar yang sudah *expert* dan memiliki

kesulitan belajar dapat sama-sama berfungsi bagi keduanya.

- g. Kesesuaian dengan situasi siswa

Media yang digunakan akan lebih baik jika dapat digunakan untuk siswa dalam proses pembelajaran.

## 2. Kualitas instruksional

- a. Memberikan kesempatan belajar

Artinya media yang digunakan memiliki peran aktif bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk mau belajar.

- b. Memberikan bantuan untuk belajar

Yang artinya tujuan dari adanya belajar dapat digunakan sebagai alat baik bagi guru maupun siswa untuk proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan keaktifan siswa untuk belajar lebih sungguh-sungguh.

- c. Kualitas memotivasi

Dengan adanya media yang diberikan untuk siswa dapat digunakan untuk memotivasi siswa agar lebih termotivasi dengan membuat semenarik mungkin media yang dibuat.

- d. Fleksibilitas instruksionalnya

Fungsi dari media adalah untuk memberikan suatu gambaran dalam bentuk elektronik. Sehingga perintah-perintah dan tujuan dari suatu media dapat digunakan untuk guru

- e. Hubungan dengan program pembelajaran lainnya

f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya

Artinya tujuan dari suatu pembelajaran dengan menggunakan media dapat dijadikan bantuan guru untuk mengembangkan kemampuan siswa agar lebih aktif antar siswa

g. Kualitas tes dan penilaiannya

Adanya kelengkapan evaluasi menjadi faktor penting dalam pembuatan media sehingga di akhir pembelajaran dengan media, kemampuan siswa dapat diukur dengan adanya pemahaman untuk menjawab soal-soal.

h. Dapat memberikan dampak bagi siswa

Diharapkan dengan bantuan media tentu dapat membantu segala permasalahan dalam hal belajar sehingga siswa akan mendapatkan banyak keuntungan dengan adanya media tersebut

i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.

Dengan adanya media tersebut dapat memudahkan guru dalam memberikan materi kepada siswa agar tidak hanya terfokus pada ceramah yang diberikan oleh guru.

### 3. Kualitas Teknis

#### a. Keterbacaan

Artinya media yang dibuat harus jelas dari segi tata bahasa, penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan jenjang pendidikan.

#### b. Mudah digunakan

Media yang baik adalah media yang sederhana akan tetapi mudah digunakan oleh baik guru, siswa, maupun user.

#### c. Kualitas tampilan/tayangan

Yang dimaksud di sini adalah media tersebut dapat terlihat dengan jelas dan hasil tampilannya jelas

#### d. Kualitas penanganan jawaban

Artinya media tersebut dalam penambahan suatu evaluasi soal di media tersebut juga diberikan jawaban yang benar sehingga siswa dapat mengetahui jawaban yang benar

#### e. Kualitas pengelolaan programnya

Artinya media yang digunakan mengutamakan keuntungan baik bagi pembuat media maupun pengedit media dalam mengembangkan suatu media yang interaktif

#### f. Kualitas pendokumentasiannya

Artinya di dalam media tersebut lengkap berisikan dokumentasi maupun lampiran-lampiran yang dibutuhkan untuk kelengkapan suatu media pembelajaran.



## 2.3 Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini mencakup tiga tahapan yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi (Ibrahim, dkk.: 2000).

- 2.3.1 Tahap pra produksi, yang meliputi kegiatan mempersiapkan perangkat-perangkat software yang dibutuhkan. Dalam hal ini peneliti menyiapkan laptop dan beberapa software seperti microsoft Power point, iSpring pro yang merupakan software utama pembuatan media, dan Cyberlink Power Director dan Sparkol Videoscribe yang semuanya sudah dipastikan terinstal dengan baik di laptop yang digunakan peneliti. Di samping itu, peneliti juga membuat peta kompetensi, peta materi, GBIM, dan naskah media yang disesuaikan dengan materi yang bersangkutan.
- 2.3.2 Tahap produksi, merupakan tahap di mana peneliti mengimplementasikan bahan-bahan media yang sudah disiapkan, peta kompetensi hingga naskah media yang sudah terancang untuk dibuat ke dalam tampilan media pembelajaran yang dibuat.
- 2.3.3 Tahap pasca produksi, meliputi kegiatan *me-review* dan mengevaluasi media yang telah diproduksi kembali untuk meneliti kesalahan-kesalahan yang telah dibuat sebelum diimplementasikan ke dalam penelitian yang sebenarnya. Apabila langkah tersebut sudah siap, maka media dijadikan sebagai eksperimen penelitian di kelas yang dijadikan kelompok eksperimen

## **2.4 Belajar dan Hasil Belajar**

### **2.4.1 Belajar**

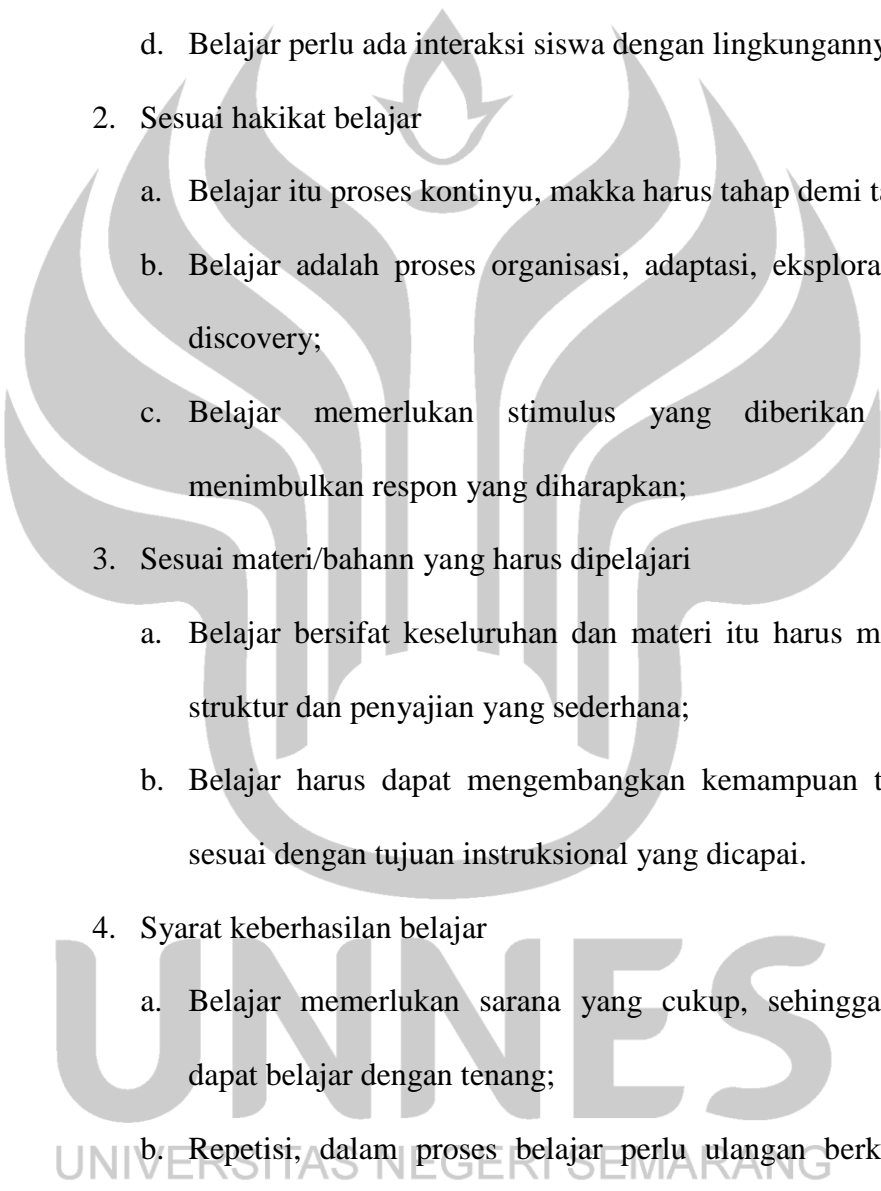
Menurut Slameto (2013:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.

Dari pengertian belajar tersebut, maka dapat dipahami bahwa belajar adalah proses kontinu seseorang dalam usaha menjadikan diri sendiri menuju ke arah perubahan tingkah laku yang baik. Perubahan tersebut didapatkan dengan cara menguasai dan mengembangkan ilmu, serta mengamalkan ilmu yang dikuasai untuk memberikan keteladanan yang baik kepada masyarakat.

### **2.4.2 Prinsip-Prinsip Belajar**

(Slameto:2013:27) Guru diharapkan harus bisa menciptakan kondisi-kondisi di mana siswa dapat belajar secara efektif dan dapat mengembangkan daya eksplorasinya. Oleh karena itu guru seharusnya dapat menyusun sendiri prinsip-prinsip belajar. Penyusunan prinsip-prinsip belajar disusun berdasarkan berbagai aspek yakni:

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
  - a. Siswa diusahakan untuk berpartisipasi secara aktif;

- 
- b. Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa;
- c. Belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi;
- d. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
2. Sesuai hakikat belajar
- a. Belajar itu proses kontinyu, makka harus tahap demi tahap;
- b. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan discovery;
- c. Belajar memerlukan stimulus yang diberikan untuk menimbulkan respon yang diharapkan;
3. Sesuai materi/bahann yang harus dipelajari
- a. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur dan penyajian yang sederhana;
- b. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang dicapai.
4. Syarat keberhasilan belajar
- a. Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang;
- b. Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/ketrampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

### 2.4.3 Penilaian Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2013:3).

Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Dalam penilaian ini dilihat sejauh mana keefektifan dan efisiennya dalam mencapai tujuan pengajaran atau perubahan tingkah laku siswa. Oleh sebab itu, penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain sebab hasil merupakan akibat dari proses.

Hasil belajar pada bangun segiempat dari siswa SMP yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif handep lebih tinggi dari siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (Demitra, 2015). Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa dapat menjadi lebih meningkat bila diberikan perlakuan tambahan.

Gagne (dalam Sudjana, 2013:22) membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) ketrampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) ketrampilan motoris. Sedangkan Bloom secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah

kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni *knowledge* (pengetahuan, dan ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), *evaluation* (menilai), dan *application* (menerapkan) (Hamalik, 2007:23).

Penjelasan keenam jenjang atau aspek yang dimaksud adalah:

- a. Pengetahuan (Knowledge). Jenjang yang paling rendah dalam kemampuan kognitif meliputi pengingatan tentang hal-hal yang bersifat khusus atau universal, mengetahui metode dan proses, pengingatan terhadap suatu pola, struktur atau seting
- b. Pemahaman (Comprehension). Jenjang setingkat di atas pengetahuan ini akan meliputi penerimaan dalam komunikasi secara akurat, menempatkan hasil komunikasi dalam bentuk penyajian yang berbeda, mereorganisasikannya secara setingkat tanpa merubah pengertian dan dapat mengekporasikan.

- c. Aplikasi (*application*) atau penggunaan prinsip atau metode pada situasi yang baru. Kata-kata yang dapat dipakai antara lain: interpretasikan, terapkan, laksanakan, gunakan, demonstrasikan, praktekan, ilustrasikan, operasikan, jadwalkan, sketsa dan kerjakan.
- d. Analisa (*analysis*). Jenjang keempat ini akan menyangkut terutama kemampuan anak dalam memisah-misah (*breakdown*) terhadap suatu materi menjadi bagian-bagian yang membentuknya, mendeteksi hubungan di antara bagian-bagian itu dan cara materi itu diorganisir. Kata-kata yang dapat dipakai: pisahkan, analisa, bedakan, hitung, cobakan, test bandingkan kontras, kritik, teliti, debatkan, inventarisasikan, hubungkan, pecahkan dan kategorikan.
- e. Sintesa (*synthesis*). Jenjang yang satu tingkat lebih sulit dari analisa ini adalah meliputi anak untuk menaruhkan/menempatkan bagian-bagian atau elemen satu/bersama sehingga membentuk suatu keseluruhan yang koheren. Kata-kata yang dapat dipakai: komposisi, desain, formulasi, atur, rakit, kumpulkan ciptakan, susun, organisasikan, manage, siapkan, rancang dan sederhanakan. Salah satu hasil belajar kognitif dari jenjang sintesis ini adalah: peserta didik dapat menulis karangan tentang pentingnya kedisiplinan sebagaimana telah diajarkan oleh islam.

f. Evaluasi (*evaluation*). Jenjang ini adalah yang paling atas atau yang dianggap paling sulit dalam kemampuan pengetahuan anak didik. Disini akan meliputi kemampuan anak didik dalam pengambilan keputusan atau dalam menyatakan pendapat tentang nilai sesuatu tujuan, idea, pekerjaan, pemecahan masalah, metoda, materi dan lain-lain. Dalam pengambilan keputusan ataupun dalam menyatakan pendapat, termasuk juga kriteria yang digunakan, sehingga menjadi akurat dan menstandar penilaian/penghargaan. Kata-kata yang dapat dipakai: putuskan, hargai, nilai, skala, bandingkan, revisi, skor dan perkiraan.

Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu prose untuk mencapai tujuan dalam bentuk hasil belajar. Dengan kata lain , hasil belajar didapatkan berdasarkan kesiapan siswa dalam proses belajar misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Hamalik (2001:183) menyebutkan perbedaan hasil belajar di kalangan para siswa disebabkan oleh berbagai alternatif faktor-faktor, antara lain:

- a. Faktor kematangan akibat dari kemajuan umur kronologis
- b. Latar belakang pribadi masing-masing
- c. Sikap dan bakat terhadap suatu bidang pelajaran yang diberikan.

Sudjana (2013:22) menyebutkan proses adalah kegiatan yang dilakukan siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari peningkatan kualitas yang didapatkan oleh siswanya. Pembelajaran yang baik sejatinya adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan nilai hasil belajar yang diwujudkan dalam bentuk hasil belajar kognitif yang meningkat. Di samping itu, dampak pemahaman oleh siswa terhadap materi yang sudah diajarkan adalah salah satu keberhasilan suatu pembelajaran.

Sudjana (2013:31) mengatakan bahwa tipe hasil belajar berkenaan dengan perasaan, minat, perhatian, keinginan, penghargaan. Misalnya bagaimana sikap siswa pada waktu belajar di sekolah, terutama pada waktu guru mengajar. Sikap tersebut dapat dilihat dalam hal:

1. Kemauannya untuk menerima pelajaran dari guru-guru

Sekolah mempunyai peran pada siswa sebagai tempat untuk mendapatkan ilmu. Terkadang ada mata pelajaran yang menjadi kesulitan sendiri bagi siswa. Sehingga pada saat di sekolah, sikap yang harus dimiliki siswa adalah siap untuk mengikuti segala proses pembelajaran agar dapat dengan mudah memahami materi.

2. Perhatiannya terhadap apa yang dijelaskan oleh guru



Perhatian menjadi faktor penting oleh siswa agar materi yang disampaikan guru dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Oleh karena itu fokus terhadap mata pelajaran yang sedang berlangsung menjadi faktor penting sebagai sikap siswa yang baik.

3. Keinginannya untuk mendengarkan dan mencatat uraian guru

Yang dimaksud adalah ada keinginan siswa untuk tidak hanya sekedar mengikuti pelajaran saja akan tetapi juga harus bisa mendengarkan dan mencatat uraian yang disampaikan guru sehingga materi yang sudah disampaikan tidak mudah lupa.

4. Penghargaannya terhadap guru itu sendiri

Penghargaan terhadap guru merupakan bentuk rasa hormat kepada guru. Guru diibaratkan sebagai orangtua murid di saat di sekolah sehingga siswa perlu menghormati guru baik di sekolah maupun di luar sekolah.

5. Hasratnya untuk bertanya kepada guru

Dengan bertanya kepada guru memberikan arti bahwa siswa memperhatikan dengan seksama materi yang diajarkan oleh guru.

Sedangkan sikap siswa setelah pelajaran selesai dapat dilihat dalam hal:

1. Kemauannya mempelajari bahan pelajaran lebih lanjut
2. Kemauannya untuk menerapkan hasil pelajaran dalam praktek kehidupannya sesuai dengan tujuan dan isi yang terdapat dalam mata pelajaran tersebut
3. Senang terhadap guru dan mata pelajaran yang diberikannya

## **2.5 Peranan Mata Pelajaran Bahasa Inggris**

Belajar bahasa asing termasuk salah satu ciri orang yang berpikir antisipatif, ia mampu mendeskripsikan tantangan masa depan dan menyiapkan sejak sekarang, sehingga selalu siap menghadapinya, kapan pun dan di mana pun. Di era globalisasi sekarang ini, bahasa Inggris khususnya sudah menjadi kebutuhan pokok yang tidak bisa ditawar –tawar lagi. Orang yang ingin berkiprak dalam skala global, bahkan nasional pun, harus mampu berbicara bahasa Inggris. Kalau tidak mampu, ia dikatakan ketinggalan zaman, ia akan mengalami kesulitan berkomunikasi dan mengembangkan jaringan. Hal ini akan semakin mempersulit diri mencapai hasil maksimal dalam karier hidup (Asmani,2009: 169).

Terdapat perbedaan signifikan antara pemahaman membaca siswa yang diajar dengan menggunakan teknik STAD dibandingkan dengan hasil pemahaman membaca siswa yang diajar dengan menggunakan teknik konvensional (Lestari, 2016). Dengan demikian, untuk dapat meningkatkan

kemampuan membaca siswa diperlukan adanya perlakuan tambahan yang tidak hanya sekedar diajar secara konvensional.

Berdasarkan pentingnya peran pemahaman bahasa Inggris, baik secara langsung maupun tidak langsung mengharuskan dunia untuk bisa memahami bahasa Inggris yang pelaksanaannya dapat diwujudkan dalam berbagai hal, salah satunya dengan pendidikan bahasa Inggris. Akan tetapi, bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki tingkat kesulitan tersendiri bagi masyarakat Indonesia. Hal ini dikarenakan bahasa Inggris bukanlah bahasa ibu atau *mother tongue* bagi sebagian masyarakat Indonesia sehingga penggunaan dalam berbagai dialog di kehidupan sehari-hari masih jarang dioptimalkan. Di samping itu, tata bahasa atau *grammar* yang jauh berbeda dari tata bahasa Indonesia membuat bahasa Inggris semakin susah untuk dipelajari.

Mata pelajaran bahasa Inggris bukanlah mata pelajaran yang dapat dihafal hanya dalam satu malam. Perlu adanya pembiasaan dalam penggunaannya atau yang biasa disebut dengan *practicing skills* yang menunjang kelancaran berbahasa Inggris.

Kim (2008) telah melakukan penelitian di Myungin Middle School di kota Seoul negara Korea Selatan yang notabene dalam berbicara tidak menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa nasional. Dalam penelitiannya jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia memberikan hasil bahwa penggunaan media visual mendukung pemahaman kosakata dan membantu meningkatkan score yang didapat. Siswa lebih termotivasi pada

pembelajaran kosakata saat teks dan visual dipresentasikan dibandingkan dengan grafis teks saja yang tidak dapat menerjemahkan secara penuh arti bagi peserta didik.

Berdasarkan teori diatas maka pembelajaran bahasa Inggris merupakan suatu proses atau kegiatan untuk mencapai tujuan dengan berinteraksi antara sumber atau media belajar, guru, dan siswa, yang dapat dilakukan baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Serta, untuk mencapai berbagai kompetensi atau keterampilan berkomunikasi seperti mendengar dan berbicara, membaca dan menulis atau kemampuan didalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan dengan menggunakan bahasa Inggris.

Oleh sebab itu perlu adanya pembelajaran yang membuat siswa nyaman dan menarik dalam memahami bahasa Inggris sehingga pelajaran bahasa Inggris tidak menjadikan beban bagi siswa dalam belajar.

## **2.6 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan Media Pembelajaran**

Teknologi terutama teknologi digital, tidak lagi sekedar menjadi alat bantu untuk mempermudah proses pembelajaran. Namun menjadi bagian yang niscaya bagi kelangsungan proses pembelajaran. Teknologi bukan sekedar alat, tetapi sudah menjadi bagian dari “perpanjangan” tubuh kita.

Berbagai perangkat lunak yang memungkinkan presentasi dikemas dalam bentuk media pembelajaran yang dinamis dan sangat menarik. Perkembangan perangkat lunak didukung oleh perkembangan sejumlah perangkat keras penunjangnya. Tentu saja hal ini menyebabkan perubahan

besar tren metode presentasi saat ini, dan dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan dalam bidang teknologi.

Tahap produksi pengembangan media pembelajaran berbasis iSpring ini menggunakan perangkat lunak pendukung sebagai berikut.

### **2.6.1 iSpring**

Salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, di mana pendidikan memuat informasi-informasi mengenai berbagai pengetahuan yang diperlukan bagi informan khususnya bagi peserta didik. Untuk dapat memberikan informasi kepada peserta didik, pendidik dituntut untuk mempunyai pengetahuan yang luas sebagaimana menyalurkan pesan kepada peserta didik.

Isjoni (2008:12) mengatakan bahwa penggunaan ICT mempunyai hubungan yang signifikan dalam bidang berbagai kecerdasan atau 'multiple-intelligences' yang mencorakkan budaya pembejaran yang tidak lagi terikat kepada pembelajaran konvensional.

iSpring adalah adalah alat yang memberikan beberapa fitur pada power poiny yang di dalamnya termasuk terdapat karakter simulasi dialog yang realistik dengan tambahan fitur evaluasi penilaian. Hasil dari pembuatan media pembelajaran menggunakan iSpring dapat dikonversikan dalam bentuk format flash, power point, HTML5, dan MP4 video, atau bahkan bisa dijadikan sebagai media berbasis mobile (Bauman, 2016).

*“In my opinion, iSpring is the only tool that supports triggers, animations and other key features of PowerPoint. iSpring can create conversation simulations to practice your team’s communication skills. The built-in TalkMaster tool includes a library of backgrounds and characters to develop realistic dialogue simulations with branching and assessment.....”* (Bauman, 2016)

Pengertian di atas memberikan gambaran umum bahwa iSpring merupakan salah satu tool yang kompatibel serta mampu diintegrasikan ke dalam microsoft Power Point. Beberapa fitur iSpring pro, di antaranya:



*Gambar 2,1 Tampilan Interface iSpring*

Dari berbagai fitur di atas, dapat disebutkan bahwa iSpring memiliki berbagai kegunaan, di antaranya:

- a. Dapat menyisipkan berbagai bentuk media diantaranya adalah dapat merekam suara, video presenter, video pembelajaran, menambahkan Flash dan video YouTube, mengimpor atau merekam audio, menambahkan informasi pembuat presentasi dan logo pendidikan, membuat materi dalam bentuk buku 3 dimensi, serta membuat navigasi dan desain yang menarik.

- b. Mudah dikonvert dalam format flash tanpa harus membuatnya dari software adobe flash player, serta dapat juga dipublish di halaman web secara offline.
- c. Dapat membuat kuis dengan beragam jenis pertanyaan/soal yang menarik, seperti : True/False, Multiple Choice, Multiple response, Type In, Matching, Sequence, numeric, Fill in the Blank, Multiple Choice Text.
- d. Pembuatannya yang mudah dan hasil output yang tidak membutuhkan kapasitas besar sehingga tidak memberatkan laptop atau komputer.

iSpring bekerja sebagai add-ins PowerPoint sehingga penempatan iSpring ada di dalam microsoft power point dengan kata lain peneliti juga menggunakan microsoft power point sebagai dasar pemberian materi-materi garis besarnya saja karena mengingat apabila menggunakan power point saja dirasa masih kurang interaktif.

Software iSpring sudah banyak digunakan dalam berbagai bidang seperti bidang pemasaran, video simulasi, interaksi kursus, hingga pada pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan proses pembuatannya yang mudah tetapi dapat menciptakan karya yang inovatif dan menarik.

*“There are numerous benefits that students derive from the use of audio-visual aids, but quick understanding weighed more (Ashaver, 2013).*

Definisi dari Ashaver yang jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia mengatakan bahwa murid akan lebih banyak mendapatkan manfaat dengan adanya penggunaan alat bantu audio-visual.

Media iSpring memiliki fitur yang dapat menerapkan kemampuan indera penglihatan dan pendengaran karena di dalamnya dapat memuat video presenter, animasi, dan beragam fitur evaluasi yang dapat digabung dengan power point sehingga dirasa mampu memahami kemampuan pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam pembuatan media, peneliti memfokuskan media yang dapat digunakan sebagai pembelajaran klasikal sehingga format luaran yang dihasilkan oleh media berupa .swf.

### **2.6.2 Microsoft Office Power Point**

Tjokro (2009:52) mengatakan penggunaan Power Point untuk presentasi mempunyai banyak keuntungan seperti:

- a. Sebagai bagian dari Microsoft Office, yang sudah seumuran Word dan Excel dalam setiap komputer, bisa dipastikan file presentasi kita hampir selalu bisa dipresentasikan di manapun.
- b. Karena diproduksi oleh perusahaan yang melahirkan operating system Windows, program ini jauh lebih stabil di berbagai processor.



- c. Di antara semua program presentasi, Powerpoint adalah salah satu yang terancang.
- d. Program ini sangat fleksibel. Sistem *data-entry*-nya memungkinkan presenter untuk bisa menggantinya dengan mudah bila keadaan darurat. Dengan demikian presenter tidak perlu sepenuhnya bergantung pada desainer.
- e. Penggunaannya cukup mudah dengan banyak fitur dan templates.

Di lain pihak, kelebihan power point dalam hal templates sekaligus menjadi kelemahannya karena semua background, outline, dan hiasan teksnya terlalu *overused*. Akibatnya semua presentasi yang dilihat dewasa ini seperti sudah pernah dipresentasikan sebelumnya.

### **2.6.3 Cyberlink Power Director dan Sparkol Videoscribe untuk Membuat Video**

Cyberlink Power Director adalah editor video fitur-packed. Ini adalah perangkat lunak editing video tercepat dan paling fleksibel di dunia. Didukung oleh mesin TrueVelocity 64-bit, PowerDirector memberikan kecepatan yang tak tertandingi dalam memberikan video HD - termasuk dukungan untuk 4K UltraHD dan H.265 / HEVC format terbaru. PowerDirector menyediakan alat desain yang paling mudah dan paling fleksibel untuk merancang dan menyesuaikan transisi dan judul efek untuk video kalian.

1. Menu utama, terdiri dari :

- a. capture → untuk membuat atau mengambil gambar melalui kamera depan laptop atau PC.
- b. Edit → untuk mengedit video yang akan di edit.
- c. Produce → untuk memproduksi video yang telah selesai di buat atau di edit
- d. Create Disc → untuk memasukan hasil produce kedalam kaset CD atau DVD.

2. Menu edit, terdiri dari :

- a. media → berisi gambar, video dan audio yang telah ditambah dari PC.
- b. efek → untuk menambahkan filter dengan tekstur efek tertentu
- c. PIP object → untuk menambahkan gambar dan animasi diatas bagian video
- d. Title → untuk memasukan atau menambahkan teks
- e. Transisi → untuk menambahkan transisi pada video
- f. Audio Mixing → untuk mengatur nada audio
- g. Voice Recording → untuk membuat suara audio
- h. Chapter → untuk menghimpun video
- i. Subtitle → untuk menambahkan judul atau teks pada video

3. Magic tools : peralatan untuk memberi efek magic, terdiri dari:

- a. magic cut => untuk mengedit cepat dan kotor

- b. magic fix =. untuk menghapus beberapa objek gemetar
- c. clean magic =. untuk pencahayaan, warna dan white balance dengan mudah

Sparkol Videoscribe dapat digunakan untuk membuat video marketing yang luar biasa, pembicaraan instruksional, menambahkan visual untuk bicara atau cerita, membawa ilustrasi untuk hidup, menampilkan teks, logo atau foto dan menyimpan semua penonton terpicat.

## **2.7 Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan ditujukan sebagai pedoman dalam penelitian yang akan dilakukan sehingga peneliti mendapatkan hubungan yang sinkron terhadap penelitian terdahulu. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah:

Penelitian terdahulu yang relevan adalah penelitian yang sudah dilakukan oleh Dian Wulandari seorang mahasiswa Universitas Bung Hatta Padang. Jurnal yang telah dibuat pada tahun 2013 memiliki judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point iSpring Presenter pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk SMA. Penelitian tersebut dijelaskan bahwa guru TIK kelas X SMA N 4 Pariaman belum pernah menggunakan multimedia pembelajaran power point iSpring dan selama ini hanya menggunakan bahan ajar yang berupa media sederhana, buku cetak, lembaran kerja siswa (LKS), dan modul yang terfokus pada aspek kognitif saja. Guru tersebut belum mengembangkan media pembelajaran sendiri karena keterbatasan waktu.

Oleh karena itu, salah satu pemecahan masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran iSpring.

Pada penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa media pembelajaran iSpring dikatakan layak sebagai media pembelajaran interaktif. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai kevalidan media iSpring dengan nilai rata-rata 85,6. Variabel materi/isi yang diujikan kepada ahli media sudah dinyatakan valid dengan nilai 84,0% yang tergolong tinggi dengan pemenuhan SK, KD, dan indikator yang sesuai dengan KTSP. Di samping itu, hasil analisis uji praktikalitas media iSpring dinyatakan berkategori praktis oleh siswa dengan nilai rata-rata 86,5%.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan diteliti adalah media pembelajaran utama yang digunakan adalah media iSpring. Tetapi perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang dijadikan penelitian dan juga tujuan di mana pada penelitian terdahulu ditujukan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa sedangkan pada penelitian ini adalah untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian terdahulu lainnya yang relevan adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Aldi Sugari mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Surabaya. Jurnal tersebut berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ketrampilan Elektronika di SMP Negeri 1 Mantup Lamongan. Pada penelitian ini dipilih pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif untuk mengukur daya rangsang pikiran, perasaan,

perhatian, dan minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa. Persamaan dengan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah peneliti mengembangkan media pembelajaran pada siswa SMP.

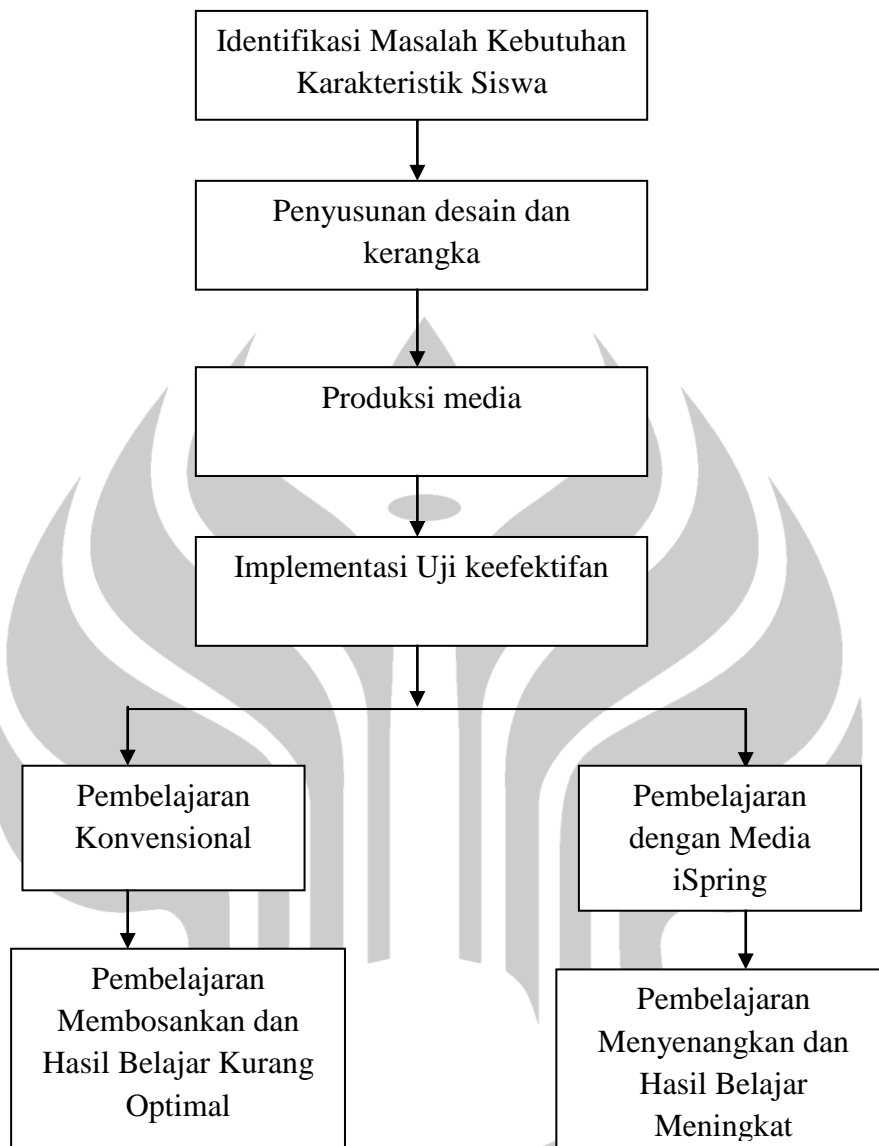
## **2.8 Kerangka Berfikir**

Sasaran tempat penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah SMP Negeri 37 Semarang yang berada di jalan Sompok Nomor 43 Semarang kelas VIII. Proses pembelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 37 Semarang masih belum optimal. Hal ini terlihat dari media yang masih terbatas dan lebih sering guru yang menerangkan dengan papan tulis sehingga siswa masih merasakan kesulitan memahami materi bahasa Inggris.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis iSpring berdasarkan kerangka berfikir. Berikut adalah tampilan skema kerangka berpikir peneliti:



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



*Bagan 2.3 Skema Kerangka Berpikir*

Pada tahap identifikasi masalah kebutuhan, merupakan tahap awal yang meliputi kendala dan analisis kebutuhan karakteristik siswa serta dokumen berupa perangkat pembelajaran bahasa Inggris yang terdapat di SMP Negeri 37 Semarang,

Pada tahap penyusunan desain, peneliti menetapkan hal-hal yang diperlukan dan menjadi patokan dalam pembuatan media ke depannya,

seperti tahap di mana peneliti membuat dan menjabarkan mulai dari peta konsep sampai dengan pembuatan naskah.

Produksi pembuatan iSpring merupakan lanjutan pelaksanaan dari rancangan desain ke dalam real pembuatan media pembelajaran dengan bersumber pada kebutuhan dan keefektifannya yang kemudian menjadi sebuah produk yang kemudian diujicobakan kevalidannya melalui validator media dan validator materi.

Pada tahap implementasi uji keefektifan, merupakan tahap memperkenalkan produk yang dibuat untuk diujicobakan kelayakannya kepada sampel yang sebelumnya sudah melalui proses kelayakan media dari validator media dan validator materi yang kemudian direvisi hingga terbentuk produk revisi yang siap diimplementasikan.

Pada tahap implemementasi, peneliti memperlakukan kedua kelompok dengan treatmen yang berbeda di mana kelompok kontrol diperlakukan secara konvensional dengan hanya menggunakan media dari guru yang sederhana dan kelompok eksperimen diperlakukan dengan menggunakan media yang dibuat oleh peneliti kemudian untuk menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar. Hasil analisa tersebut kemudian diolah dan diukur tingkat kelayakan dari segi media dan materi untuk membuktikan adanya perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok tersebut.

Proses produksi media pembelajaran iSpring menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan*

*vEvaluation*. Peneliti menggunakan model ADDIE dikarenakan sistemnya yang sederhana. Hal ini diperkuat dengan pendapat Pawana (dalam Maharani 2013) model ADDIE cocok digunakan dalam penelitian ini karena luaran utama yang akan dihasilkan berupa sebuah perangkat lunak yang didesain untuk membantu proses pembelajaran



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Ashaver, D., & Igyuve, S.M. (2013). "The Use of Audio-Visual Materials in the Teaching and Learning Processes in Colleges of Education in Benue State-Nigeria. *IOSR-JRME*. Vol 1 Issue 6 e-ISSN: 2320-7388. Retrived 11 September, 2016.
- Barbara, B & Richey Rita C. 1994. *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan UNJ
- Branch, R.M. 2009. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. London : Springer.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Definisi AECT <http://teknopenduny.blogspot.co.id/2013/12/definidi-aect-1994.html> diakses tanggal 30 Agustus 2016
- Demitra, J.W.(2015). "Hasil Belajar Matematika dan Motivasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif dan STAD Jurnal Teknologi Pendidikan Vol 3, No. 2 (2015). Edisi April 2015.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hernawati Kuswari (2010). *Modul Pelatihan iSpring Presenter*. (Online), (<http://staff.uny.ac.id/>) Diakses tanggal 19 Maret 2016
- Ibrahim, dkk. 2000. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Isjoni & Arif Ismail. 2008. *Pembelajaran Virtual: Perpaduan Indonesia-Malaysia*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Jihad, A dkk. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Kim, D., & Gilman, D. A. (2008). "Effects of Text, Audio, and Graphic Aids in Multimedia Instruction for Vocabulary Learning. *Educational Technology & Society*, 11 (3), 114-126. Retrieved 20 April, 2016, proquest database.
- Maharani, Y.S. (2015). Efektifitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Jurnal Teknologi Pendidikan Vol 3, No. 1 (2015). Edisi April 2015*.

Munib, Ahmad. 2009. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT MKK UNNES.

Pengertian iSpring <http://www.ispringsolutions.com/> diakses 10 Maret 2016

Pengertian dan Kegunaan Cyberlink Power Director <http://ardyantz.blogspot.co.id/2014/05/cyberlink-powerdirector.html> diakses pada 11 Agustus 2016

Prawiradilaga, D.S. 2009. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta:Kencana

Rahayu, Slamet. (2013). Keefektifan Antara Media Animasi Flash dengan Power Point dalam Pembelajaran Biologi Kelas VII di SMP Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Teknologi Pendidikan Vol 1, No. 2 (2013). Edisi November 2013.*

Rombepajung, J.P. 1998. *Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Asing : Sebuah Kumpulan Artikel*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta

Sadirman, dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta:Rineka Putra

Subkhan, Edi. 2013. *Pengantar Teknologi Pendidikan Prespektif Paradigmatik dan Multimensional*. Yogyakarta: Deepublish

Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Sugari, Aldi. (2014). “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Ketrampilan Elektronika di SMP Negeri 1 Mantup Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Vol 3, No. 1 (2014).*

Sugiyono. 2007. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Tjokro, Sutanto. 2009. *Presentasi yang Mencekam*. Jakarta: PT Gramedia

Wahono, R.S (2008). *7 langkah mudah membuat multimedia pembelajaran*. (Online), (<http://romisatriawahono.net/2008/03/03/7-langkah-mudah-membuat-multimedia-pembelajaran>). Diakses tanggal 18 Maret 2016.

Wulandari, Dian (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point iSpring Presenter pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk SMA. *Vol 1, No. 1 (2014)*.

Yamin, H.M. 2009. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG