

## **EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MODEL SAVI BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DIBANDINGKAN MODEL KONVENSIONAL UNTUK PENINGKATAN KOMPETENSI DASAR KOMPUTER JARINGAN**

### ***EFFECTIVENESS OF LEARNING SAVI MODELS ASSISTED INTERACTIVE MULTIMEDIA COMPARED WITH ENHANCE COMPETENCY MODELS OF CONVENTIONAL NETWORK COMPUTER BASICS***

Oleh : Sidik Nurcahyo (09518244034), Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, nurcahyosidik@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dengan model SAVI berbantuan multimedia interaktif. (2) Nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dengan model konvensional. (3) Persepsi siswa terhadap kualitas pelaksanaan model SAVI berbantuan multimedia interaktif. (4) Skor *gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol. (5) Perbedaan kompetensi dasar merencanakan kebutuhan dan spesifikasi PC antara pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif dibandingkan dengan model konvensional. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen desain *non-equivalent control group design*. Populasi penelitain ini siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Karanganyar yang berjumlah 4 kelas. Pengambilan sampel dengan *purposive sampling* yang diambil sampel adalah siswa kelas X1 TKJ dan X2 TKJ sejumlah 64 siswa. Hasil penelitian diketahui bahwa: (1) Rerata nilai *pretest* model SAVI berbantuan multimedia interaktif termasuk kategori kurang dan *posttest* termasuk kategori tinggi. (2) Rerata nilai *pretest* model konvensional termasuk kategori cukup dan *posttest* termasuk kategori tinggi. (3) Persepsi siswa tentang pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif termasuk kategori tinggi. (4) Efektivitas dilihat dari skor *gain* kelas eksperimen lebih besar dari skor *gain* kelas kontrol. (5) Model SAVI berbantuan multimedia interaktif lebih baik meningkatkan kompetensi dasar dari pada model konvensional, dilihat dari uji-t satu arah.

Kata kunci: model SAVI berbantuan multimedia interaktif, model konvensional, dan kompetensi

#### **Abstract**

*This study aims to determine : (1) The value of pretest and posttest experimental class with the SAVI-aided models of interactive multimedia. (2) The value of pretest and posttest control group with conventional models. (3) Students' perceptions of the quality of the implementation of the models-assisted interactive multimedia SAVI. (4) Score gain experimental classes and control classes. (5) Differences merencanakan basic competency requirements and specifications of the PC between the learning models of SAVI-aided interactive multimedia compared with conventional models. This study was a quasi-experimental research design of non-equivalent control group design. The population of the research students of class X TKJ SMK Negeri 1 Karanganyar which consists of 4 classrooms. Sampling was purposive sampling with a sample taken is class X1 and X2 TKJ TKJ number of 64 students. The results reveal that: (1) The mean value of pretest interactive multimedia-aided models SAVI less category and posttest were high. (2) The mean value of the conventional models pretest and posttest categorized fairly high category. (3) Students' perceptions of the learning models of SAVI-assisted interactive multimedia including high category. (4) Effectiveness seen from the experimental class gains a score greater than a score gain control class. (5) The models-assisted interactive multimedia SAVI better on the conventional models, seen from the one-way t-test.*

*Keywords: SAVI-aided models of interactive multimedia, the conventional models, and competence.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan salah satu proses pokok dalam pendidikan. Melalui pembelajaran siswa dapat memahami lingkungan sekitar. Siswa mampu melakukan atau mewujudkan tingkah laku tertentu yang merupakan cerminan dari belajarnya. Mengenal berbagai model dalam proses pembelajaran adalah sesuatu yang sangat penting untuk diketahui oleh pendidik. Pentingnya model-model ini tentu merupakan suatu hal yang sangat penting bagi insan pendidikan kita. Dunia pendidikan kita seperti kehilangan arah pembelajaran dan pengajaran akibat terlalu banyak kepentingan yang terjadi di dalamnya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang disediakan sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa media tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien, meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Disamping itu mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Jadi dapat dikatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran dan komponen penting di dalam proses pembelajaran di sekolah.

Fakta permasalahan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung di SMK Negeri 1 Karanganyar. Guru memberikan materi ajar menggunakan model konvensional sehingga siswa cenderung pasif dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini

ditunjukkan dengan sikap siswa yang ramai sendiri pada saat pelajaran berlangsung, beberapa siswa diam-diam menggunakan handphone, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan kurang respon terhadap materi. Penggunaan model pembelajaran tersebut kurang maksimal dan belum efektif. Media pembelajaran yang digunakan guru tergolong masih konvensional. Media yang digunakan masih menggunakan LKS, buku dan papan tulis. Hal itu membuat siswa merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran karena siswa kurang ikut berpartisipasi, hanya duduk, mendengar, mencatat dan menghafal. Siswa merasa media yang digunakan guru saat pembelajaran kurang menarik. Siswa cenderung menjadi penurut, pendengar dan menerima begitu saja materi yang disajikan guru.

Masih rendahnya nilai kompetensi siswa pada ranah kognitif. Dari hasil observasi 15 November 2013 diketahui bahwa nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh guru SMK Negeri 1 Karanganyar kelas X TKJ pada mata pelajaran merakit personal komputer kompetensi dasar merencanakan kebutuhan dan spesifikasi sebesar 75. Pada saat ulangan tengah semester (UTS) di ketahui bahwa kompetensi siswa masih rendah. Hal ini terbukti dari dua kelas dengan jumlah 64 siswa, hanya 45,22% atau 29 siswa yang tuntas memenuhi Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) dan 54,68% atau 35 siswa belum tuntas memenuhi Kriteria Kelulusan Minimal (KKM).

Menghadapi permasalahan seperti di atas semestinya siswa aktif belajar sehingga memahami materi ajar yang disampaikan guru. Guru memiliki peranan yang sangat penting untuk terciptanya proses belajar yang efektif dan dapat mengantarkan siswa ke tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi akan menimbulkan gairah belajar siswa dan memungkinkan interaksi anak didik dengan guru, sehingga siswa

dapat belajar dengan baik. Seorang guru harus mempunyai strategi dalam kegiatan pembelajaran. Dari berbagai macam model dan media pembelajaran yang ada, peneliti menerapkan pembelajaran dengan model SAVI berbantuan multimedia interaktif, karena model dan media tersebut belum pernah diterapkan. Pembelajaran menggunakan model SAVI berbantuan multimedia interaktif diharapkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Semestinya guru merubah gaya mengajar agar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, supaya tercapai kompetensi yang diharapkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terkait dalam judul penelitian ini diantaranya sebagai berikut: (1) model pembelajaran yang diterapkan di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Karanganyar belum efektif, sehingga perlu adanya model pembelajaran yang efektif; (2) model SAVI berbantuan multimedia interaktif di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Karanganyar belum pernah diterapkan; (3) model konvensional membuat siswa kurang diberi kesempatan untuk mengembangkan diri dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran; (4) masih rendahnya nilai kompetensi siswa yang belum sesuai dengan standar kompetensi yang diharapkan.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui : (1) tingkat hasil belajar nilai *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas eksperimen dengan pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif; (2) tingkat hasil belajar nilai *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas kontrol dengan model konvensional; (3) Persepsi siswa terhadap kualitas pelaksanaan model SAVI berbantuan multimedia interaktif; (4) Skor *gain* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol; (5) Keefektifan model SAVI berbantuan multimedia interaktif dibandingkan model konvensional untuk peningkatan kompetensi dasar

merencanakan kebutuhan dan spesifikasi PC.

Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila kegiatan pembelajaran tersebut dapat membangkitkan proses belajar (Hamzah & Nurdin, 2011: 173-174). Penentuan pembelajaran dapat dikatakan efektif atau tidak yaitu terletak pada ketuntasan hasil belajar. Yusuf (1993) menjelaskan bahwa pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada siswa melalui penggunaan prosedur yang tepat. Pembelajaran yang berhasil dilakukan oleh siswa sesuai dengan kehendak guru. Efektivitas pembelajaran merupakan taraf ketercapaian suatu tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai dan bermanfaat bagi siswa dalam (Hamza & Nurdin, 2011: 173).

Meier (2000: 90) menjelaskan bahwa konsep guru mengenai siapa manusia yang diajarinya (siswa) menentukan sekali terhadap kegiatan belajar yang direncanakan dan dikelolanya. Meier mengkritik kecenderungan pendidikan di Barat yang memandang manusia hanya sebagai tubuh dan pikiran. Aktivitas tubuh dan pikiran dipisahkan dalam kegiatan belajar, pembelajaran sangat kaku, selain itu pembelajaran individual amat ditekankan, cara berpikir ilmiah pun sangat diutamakan, dan peranan media cetak dalam belajar seperti buku sumber utama sangat ditekankan.

Meier berpendapat bahwa manusia memiliki empat dimensi yakni: tubuh atau *somatic* (S), pendengaran atau auditori (A), penglihatan atau *visual* (V), dan pemikiran atau *intelektual* (I). Bertolak dari pandangan ini Dave Meier mengajukan model pembelajaran aktif yang disingkat SAVI. Dengan pemahaman ini beliau mengajukan sejumlah prinsip pokok dalam belajar, yakni: (1) Belajar melibatkan seluruh tubuh dan pikiran supaya siswa bisa belajar dengan baik dan maksimal. (2) Belajar adalah berkreasi, bukan mengkonsumsi maksudnya siswa

diharapkan lebih aktif dalam kegiatan belajar di kelas. (3) Kerjasama antara guru dan siswa dapat membantu proses belajar mengajar berjalan dengan baik. (4) Emosi positif yang terjadi dalam pemikiran siswa dapat membantu dalam proses pembelajaran. (5) Otak-citra siswa dapat menyerap informasi secara langsung ketika dalam kegiatan belajar berjalan kondusif.

Meier (2000: 91) menjelaskan unsur-unsur model pembelajaran SAVI mudah diingat, yaitu: (1) belajar dengan bergerak dan berbuat; (2) belajar dengan berbicara dan mendengar; (3) belajar dengan mengamati dan menggambarkan; (4) belajar dengan memecahkan masalah dan merenung. Model SAVI berbantuan multimedia interaktif menganut teori kognitif modern yang menyatakan bahwa belajar yang baik adalah melibatkan emosi, seluruh tubuh, dan semua indera. Daryanto (2010: 51) mengatakan multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Konsep multimedia berkembang menjadi suatu pengintegrasian lebih dari satu media, teks, grafik, suara, video, animasi, dimana siswa dapat mengendalikan penyampaian dari elemen-elemen multimedia yang beragam (Sunaryo, 2006: 116).

Pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif harus melibatkan emosi, seluruh tubuh, dan semua indera dalam menggunakan komputer sebagai media dalam menyampaikan mata pelajaran dengan menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Pembelajaran ini dalam menyajikannya, siswa berinteraksi langsung dengan guru untuk mendapatkan respon yang diinginkan agar tercapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran. Pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif menekankan pada keaktifan guru dan siswa supaya tercapai tujuan yang diharapkan.

Januari (2013) mengatakan bahwa “konvensional adalah tradisional”,

selanjutnya tradisional diartikan sebagai “sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun”, oleh karena itu, model konvensional dapat juga disebut sebagai model tradisional. Model konvensional, pengajar memegang peranan utama dalam menentukan isi dan urutan langkah dalam menyampaikan materi tersebut kepada siswa. Sementara siswa mendengarkan secara teliti serta mencatat pokok-pokok penting yang dikemukakan pengajar, sehingga pada pembelajaran ini kegiatan proses belajar mengajar didominasi oleh pengajar. Hal ini mengakibatkan siswa bersifat pasif, karena siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh pengajar, akibatnya siswa mudah jenuh, kurang inisiatif, dan bergantung pada pengajar.

Bahan pengajaran konvensional sangat terbatas, karena yang menjadi tulang punggung kegiatan instruksional di sini adalah pengajar. Pengajar menyajikan isi pelajaran dengan urutan model, media dan waktu yang telah ditentukan dalam strategi instruksional. Kegiatan instruksional ini berlangsung dengan menggunakan pengajar sebagai satu-satunya sumber belajar sekaligus bertindak sebagai penyaji isi pelajaran. Pelajaran ini tidak menggunakan bahan ajar yang lengkap, namun berupa garis besar isi pada pelajaran yang disampaikan. Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut dengan cara mendengar ceramah dari pengajar, mencatat, dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh pengajar. Pembelajaran dengan model konvensional menempatkan pengajar sebagai sumber tunggal (Subaryana, 2005: 9).

Kelebihan model pembelajaran konvensional, yaitu: (1) Dapat menampung kelas yang besar, tiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk mendengarkan. (2) Bahan pengajaran dapat diberikan lebih urut. (3) Pengajar dapat memberikan tekanan terhadap hal-hal yang penting, sehingga waktu dan

energi dapat digunakan sebaik mungkin. (4) Isi silabus dapat diselesaikan dengan lebih mudah, karena pengajar tidak harus menyesuaikan dengan kecepatan belajar siswa. (5) Kekurangan buku dan alat bantu pelajaran, tidak menghambat dilaksanakannya pengajaran dengan model ini. Kelemahan model konvensional, yaitu: (1) Proses pembelajaran berjalan membosankan dan siswa menjadi pasif, karena siswa tidak beri kesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang diajarkan. (2) Kepadatan konsep-konsep yang diberikan dapat berakibat siswa tidak mampu menguasai bahan yang diajarkan. (3) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini lebih cepat terlupakan. (4) Ceramah menyebabkan belajar siswa menjadi belajar menghafal yang tidak mengakibatkan timbulnya pemahaman (Purwoto, 2003: 67).

Kualitas proses belajar merupakan salah satu titik tolak ukur yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Perlu peneliti tegaskan disini bahwa ukuran berkualitas atau tidaknya suatu sekolah adalah relatif, karena tolak ukur yang digunakan terus menerus akan senantiasa mengalami perubahan sesuai dengan perubahan tantangan era atau zaman. Proses pembelajaran mengindikasikan adanya dua kegiatan yang sama-sama aktif baik dari siswa maupun guru. Dina Mustafa (2004: 4-5) ada sejumlah kriteria yang dapat digunakan untuk menilai proses pembelajaran di sekolah atau dunia pendidikan, yaitu: (1) konsistensinya dengan kegiatan yang terdapat dalam program pengajaran; (2) perhatian yang harus diperlihatkan siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung; (3) keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. (4) kesempatan yang diberikan untuk menerapkan hasil pembelajaran dalam situasi yang nyata; (5) kesempatan dan kualitas bimbingan individual yang diberikan pada siswa; (6) pola interaksi antara guru dan siswa; (7)

kesempatan untuk mendapatkan umpan balik secara berlanjut.

Beberapa unsur yang sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah kompetensi guru, karakteristik kelas, dan karakteristik sekolah. Kompetensi guru mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah satu proses yang terjadinya interaksi antara pendidik dan siswa, salah satu yang mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah guru (dalam hal ini adalah kompetensi yang dimilikinya). Dengan asumsi, bahwa guru adalah sutradara dan sekaligus aktor dalam proses pembelajaran.

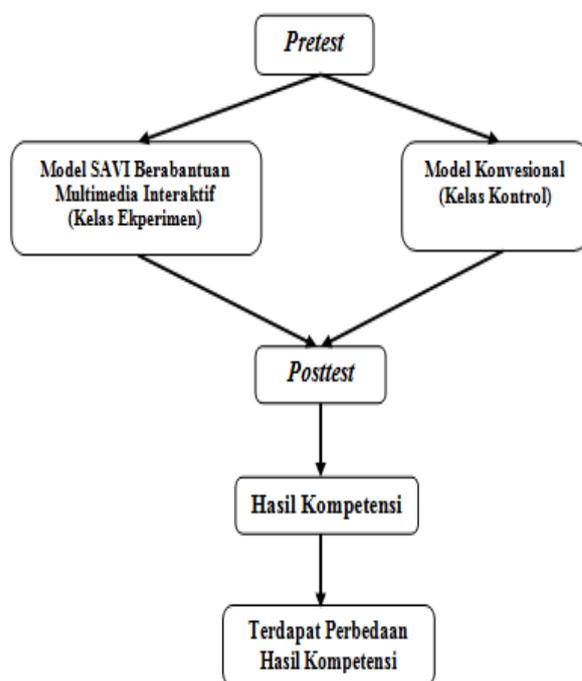
Kompetensi yang diukur dalam penelitian ini adalah kompetensi ranah kognitif. Muhaimin (2009: 48) kompetensi adalah kemampuan bersikap, berpikir, dan bertindak secara konsisten sebagai perwujudan dari pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki siswa. Zainal (2011: 153) kompetensi merupakan integrasi pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kebiasaan berpikir dan bertindak secara konsisten dan terus menerus memungkinkan seseorang menjadi kompeten, dalam arti memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai dasar untuk melakukan sesuatu. Kompetensi juga di artikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa, sehingga dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif dengan sebaik-baiknya. Wina (2008: 146) menjelaskan Kompetensi Dasar (KD) merupakan kemampuan minimal yang harus dicapai siswa dalam penguasaan materi pelajaran yang diberikan dalam kelas pada jenjang pendidikan tertentu.

Hall dan Jones menjelaskan kompetensi menjadi lima jenis, yaitu : (1) Kompetensi kognitif, yang meliputi pengetahuan, pemahaman, dan perhatian siswa. (2) Kompetensi afektif, yang meliputi nilai, sikap, minat, dan apresiasi. (3) Kompetensi penampilan, yang meliputi

demonstrasi keterampilan fisik atau psikomotorik. (4) Kompetensi produk, yang meliputi keterampilan yang melakukan perubahan. (5) Kompetensi eksploratif atau ekspresif, yang menyangkut pemberian pengalaman yang mempunyai nilai kegunaan dalam aspek kehidupan dalam (Masnur Muslich, 2011: 20).

Novan (2013: 108) menjelaskan Kompetensi Dasar (KD) merupakan kompetensi yang terdiri atas pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus dikuasai siswa Wina Wina (2008: 146) menjelaskan Kompetensi Dasar (KD) merupakan kemampuan minimal yang harus dicapai siswa dalam penguasaan materi pelajaran yang diberikan dalam kelas pada jenjang pendidikan tertentu. Dengan demikian, dalam mata pelajaran terdapat beberapa kompetensi dasar yang harus dicapai sebagai kriteria pencapaian standar kompetensi. Pemahaman ini diperlukan untuk memudahkan dalam merancang strategi pembelajaran.

Skema kerangka berpikir dalam penelitian ini agar lebih mudah dipahami dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Pikir

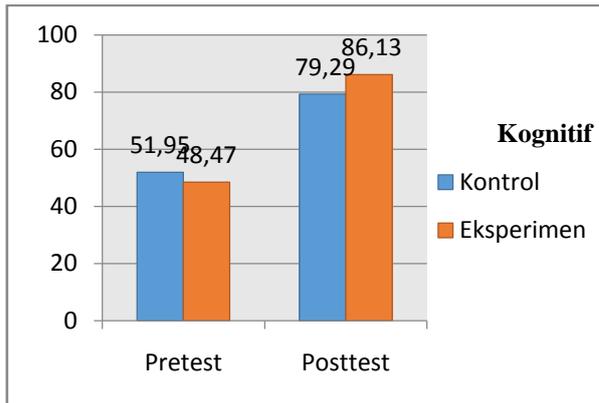
## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan peneliti adalah termasuk penelitian kuasi eksperimen. Kuasi eksperimen adalah desain penelitian yang mempunyai kelompok kontrol namun tidak dapat mengontrol secara penuh variable-variabel luar yang mempengaruhinya. Metode penelitian kuasi eksperimen termasuk dalam metode penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif mempunyai ciri khas tersendiri, terutama dengan adanya kelompok kontrol. Desain penelitian ini menggunakan *non-equivalent control group design* yang menggunakan *pretest-posttest control group design*. Tes awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal hasil belajar kedua kelompok, sedangkan tes akhir (*posttest*) digunakan untuk mengetahui hasil belajar setelah dikenai perlakuan (*treatment*). Desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Populasi penelitain ini siswa kelas X TKJ yang berjumlah 4 kelas, tempat penelitian di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Karanganyar. Pengambilan sampel dengan *purposive sampling* yang diambil sampel adalah siswa kelas X1 TKJ dan X2 TKJ sejumlah 64 siswa. Kelas X2 TKJ sebanyak 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X1 TKJ sebanyak 32 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes dan angket. Uji prasyarat analisis yang digunakan adalah uji normalitas dan uji homogen. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t (*Independent Test*).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian ini disajikan mengenai besaran nilai *mean* dan skor *gain* dari *pretest* dan *posttest* yang dilakukan. Hasil analisis rerata *pretest-posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dirangkum pada Gambar 2.



Gambar 2. Pretest-Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Berdasarkan analisis rerata pada Gambar 2 menunjukkan rerata *pretest* kelas eksperimen sebesar 48,47 dari maksimum 100 termasuk kategori kurang dan rerata *pretest* kelas kontrol sebesar 51,95 dari maksimum 100 termasuk kategori cukup. Nilai rerata *posttest* kelas eksperimen sebesar 86,13 dari maksimum 100 termasuk kategori tinggi dan rerata kelas kontrol sebesar 79,29 dari maksimum 100 termasuk kategori tinggi. Dari data rerata kelas eksperimen terdapat peningkatan sebesar 37,66 dan peningkatan untuk kelas kontrol sebesar 27,34.

Persepsi siswa tentang pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif dilihat dari hasil angket. Angket diberikan pada kelas eksperimen dianalisis dengan hitungan rerata. Hasil sebaran data berdasarkan kategori persepsi siswa pada model SAVI berbantuan multimedia interaktif dirangkum pada Tabel 1.

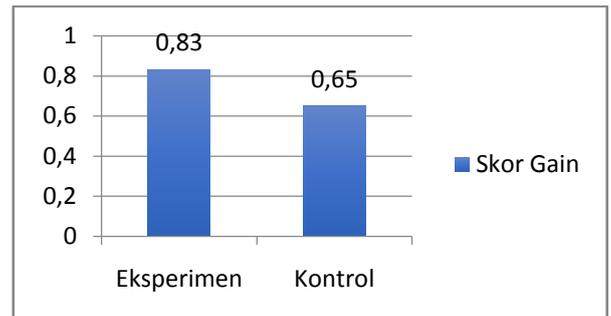
Tabel 1. Kategori Persepsi Siswa.

Rentang Skor	Kategori	Jumlah Siswa
>65 – 80	Tinggi	30
>50 – 65	Cukup	2
>35 – 50	Kurang	0
20 – 35	Rendah	0
Jumlah		32

Berdasarkan hasil analisis diperoleh sebanyak 30 siswa dengan nilai rerata 68.46 dari maksimum 80 termasuk kategori tinggi. Jadi dapat dikatakan data angket terbukti dapat menilai dan menukur

minat siswa terhadap pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif.

Efektivitas pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif dan model konvensional dicari dengan skor *gain* pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Skor *gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol dirangkum pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Skor *Gain* Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Berdasarkan Gambar 3 menunjukkan skor *gain* kelas eksperimen (0,83) lebih besar dari skor *gain* kelas kontrol (0,65). Jadi dapat dikatakan pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif lebih efektif dibandingkan model konvensional. Penelitian ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Arrofiqi Hafid (2013) dengan judul Efektivitas Penggunaan Visualisasi Pembelajaran Berbasis *Video Compact Disc* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK Materi Perangkat Keras Komputer SMP Negeri 1 Kartasura. Penelitian tersebut diketahui nilai *gain* pada kelas yang menggunakan pembelajaran VCD (0,73) lebih besar dari skor *gain* kelas yang menggunakan model konvensional (0,56). Jadi dapat dikatakan bahwa pembelajaran berbasis *Video Compact Disc* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran model konvensional.

Apakah terdapat perbedaan kompetensi dasar merencanakan kebutuhan dan spesifikasi PC antara pembelajaran model SAVI dengan model konvensional. Kompetensi yang diukur oleh peneliti hanya kompetensi pada ranah kognitif. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji-t (*Independent Test*) satu

arah dengan taraf signifikansi 5%. Pengujian hipotesis dilakukan jika sampel berasal dari sampel yang homogen dan sampel juga terdistribusi secara normal. Hasil dinyatakan signifikan apabila  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dan nilai  $p$  lebih kecil dari 0,050. Berdasarkan hasil uji-t diketahui  $t_{hitung}$  (2,215) >  $t_{tabel}$  (1,669), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan kompetensi dasar merencanakan kebutuhan dan spesifikasi PC antara pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif dibandingkan dengan model konvensional. Berarti pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif lebih baik meningkatkan kompetensi dasar merencanakan kebutuhan dan spesifikasi PC dari pada menggunakan pembelajaran model konvensional.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian rerata *posttest* sebesar 86,13 kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rerata *posttest* kelas kontrol sebesar 79,30. Hasil penelitian juga didukung skor *gain* kelas eksperimen sebesar 0,83 dalam kategori tinggi dari skor *gain* sebesar 0,65 dalam kategori sedang. Persepsi siswa juga mendukung dalam penelitian ini dengan pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif menghasilkan nilai rerata 68,46 dari maksimum 80 termasuk kategori tinggi.

Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dedy Prasetya (2011) dengan judul "Perbandingan Antara Penggunaan Multimedia Interaktif Dan Modul Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 3 pada Pembelajaran *Automatic Main Failure (AMF) Power System* di SMK Negeri 3 Yogyakarta". Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk kelas kontrol hasil belajar nilai rerata *pretest* sebesar 57,44 dan *posttest* sebesar 81,25, sedangkan untuk kelas eksperimen hasil rerata *pretest* sebesar 55,56 dan *posttest* sebesar 86,67 dan hasil uji hipotesis menyatakan  $t_{hitung}$  (6,214) >  $t_{tabel}$

(2,000). Jadi dapat disimpulkan bahwa peningkatan kompetensi belajar menggunakan multimedia interaktif lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan modul.

Pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif memberikan variasi baru bagi siswa dalam menerima pembelajaran, karena pembelajaran ini dirancang khusus untuk menunjang keberhasilan proses belajar siswa supaya tercapai standar kompetensi yang diharapkan, diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, dan selangkah demi selangkah. Pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif cocok diterapkan pada proses pembelajaran, karena: (1) Sistem pembelajaran yang intensif, sebab siswa dapat saling berinteraksi dengan guru. (2) Melatih siswa untuk bertanya. (3) Membangkitkan keingintahuan siswa dalam proses pembelajaran. (4) Mengembangkan interaksi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru. (5) Dapat memancing kegiatan pembelajaran yang lebih menarik siswa sehingga dapat mendukung proses pembelajaran.

Hal yang menjadi kendala untuk mencari hasil kompetensi ranah kognitif antara kelas kontrol dan eksperimen adalah soal tes yang sama antara dua kelas tersebut. Hal ini memungkinkan terjadinya kebocoran dari kelas yang lebih dulu mendapatkan ujian kepada kelas yang mendapatkan ujian setelahnya. Ini terjadi karena ada jeda waktu istirahat ketika pergantian jam antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Namun hal ini dapat diantisipasi dengan cara menarik kembali soal-soal yang telah dikerjakan oleh siswa.

Keterbatasan alat pendukung pembelajaran di kelas bukan menjadi alasan guru dalam menyampaikan pelajaran. Guru harus mampu memberikan variasi model pembelajaran yang baru agar siswa bersemangat dan tidak cepat bosan. Dalam proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan model SAVI berbantuan multimedia interaktif untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan meningkatkan

kompetensi, terutama pada kompetensi dasar merencanakan kebutuhan dan spesifikasi PC.

## SIMPULAN DAN SARAN

### SIMPULAN

1. Rerata hasil *pretest* model SAVI berbantuan multimedia interaktif adalah 48,44 dari maksimum 100 termasuk kategori kurang dan *posttest* 86,13 dari maksimum 100 termasuk kategori tinggi.
2. Rerata hasil *pretest* model konvensional adalah 51,95 dari maksimum 100 termasuk kategori cukup dan *posttest* 79,30 dari maksimum 100 kategori tinggi.
3. Persepsi siswa tentang pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif menghasilkan nilai rerata 68,46 dari maksimum 80 termasuk kategori tinggi.
4. Pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif lebih efektif dibandingkan dengan model konvensional. Efektivitas dilihat dari skor *gain* kelas eksperimen (0,83) lebih besar dari skor *gain* kelas kontrol (0,65).
5. Pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif lebih baik meningkatkan kompetensi dasar merencanakan kebutuhan dan spesifikasi PC dari pada model konvensional. Perbedaan ini dilihat dari uji-t satu arah dengan taraf signifikansi 5%.

### SARAN

1. Untuk proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif, karena terbukti untuk meningkatkan kompetensi. Dalam menerapkan pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif hendaknya guru mempersiapkan masalah-masalah yang masih relevan.
2. Pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif membutuhkan perhatian khusus dalam hal peningkatan kompetensi siswa, karena pembelajaran ini sangat cocok untuk

meningkatkan kompetensi dasar pada ranah kognitif.

3. Penelitian yang lebih lanjut dapat dilakukan menggunakan pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif, sehingga diperoleh informasi lebih luas tentang efektivitas pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif.
4. Bagi pengawas hendaknya membantu dan membimbing kepala sekolah guru supaya pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan pembelajaran model SAVI berbantuan multimedia interaktif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2009). *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif & Inovatif*. Jakarta : AV Publisher.
- Dina Mustafa. (2004). *Strategi Praktis Evaluasi Program Pembelajaran Online*. Jakarta: PAU UT
- Meier, Dave. (2000). *The Accelerated Learning Handbook : Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*. (Penerjemah: Rahmani Astuti). Bandung: Kaifa.
- Hamzah B. Uno & Nurdin Mohamad. (2011). *Belajar Dengan Pendekatan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Masnur Muslich. 2011. *Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi*. Bandung: Rafika Aditama.
- Muhaimin, Sutiah & Sugeng lustyo Prabowo. (2009). *Pengembangan Model KTSP pada Sekolah dan Madrasah*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Muhammad Jainuri. (2013). *Pembelajaran Konvensional*. Diunduh dari [https://www.academia.edu/6942550/Pembelajaran\\_Konvensional](https://www.academia.edu/6942550/Pembelajaran_Konvensional). Pada tanggal 12 September 2014, jam 7:47 WIB.
- Novan Ardy Wiyanti. (2013). *Desain Pembelajaran Pendidikan: Tata Rancang Pembelajaran Menuju*

- Pencapaian Kompetensi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Purwoto Agus. (2003). *Panduan Laboratorium Statistik Inferensial*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Subaryana. (2005). *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: IKIP PGRI Wates.
- Sunaryo Soenarto. (2006). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Praktik Kendali Terprogram*. Inotek: Jurnal Edukasi Elektro Volume 2, Nomor 3, Mei 2006.
- Wina Sanjaya. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Persada.
- [1] Zainal Arifin. (2011). *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya