

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CLICK MULTIMEDIA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *SELF-DIRECTED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2 DIMENSI JURUSAN MULTIMEDIA DI SMK PGRI PLOSO

Happy Indra Chusnuraafi

S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: happychusnuraafi@gmail.com

Bambang Sujatmiko

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Email : bambangsujatmiko@unesa.ac.id

Abstrak

Proses dalam pembelajaran di kelas memiliki hambatan-hambatan yang dapat mempengaruhi pembelajaran, diantaranya siswa pasif dan tidak tertarik dalam kegiatan belajar mengajar. Di SMK PGRI Ploso sudah memiliki fasilitas berupa laboratorium komputer dan internet serta jaringan *wifi*, tetapi tidak dimanfaatkan siswa secara maksimal. Penerapan strategi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Web Based Learning* dapat menarik siswa sehingga mudah memahami dan menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, dibutuhkan model pembelajaran efektif yang memungkinkan siswa untuk menyadari diri sendiri serta meningkatkan gagasan dan kerja seperti model pembelajaran *Self-Directed Learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Click Multimedia berbasis *Web Based Learning* dengan model pembelajaran *self-directed learning* guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Animasi 2 Dimensi dengan materi Animasi Komputer. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan penelitian eksperimen serta menggunakan model pembelajaran *Self-Directed Learning*. Sedangkan rancangan penelitian pengembangan menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Multimedia SMK PGRI Ploso. Dengan sampel sebanyak dua kelas, kelas XI Multimedia 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI Multimedia 2 sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar kelas eksperimen sebesar 90,62% dan ketuntasan hasil belajar kelas kontrol sebesar 62,5%. Hal ini dapat disimpulkan hasil pembelajaran siswa yang menggunakan Click Multimedia berbasis *Web Based Learning* dengan model pembelajaran *Self-Directed Learning* lebih baik dari pada hasil belajar yang tidak menggunakan media Click Multimedia berbasis *Web Based Learning* dengan model pembelajaran *Self-Directed Learning*.

Kata Kunci : *Self-Directed Learning, Web Based Learning, ADDIE, Click Multimedia, Hasil Belajar*

Abstract

The process of learning in the classroom has obstacles that can affect learning, including passive students and not interested in teaching and learning activities. In SMK PGRI Ploso already has facilities such as computer laboratory and wifi network, but not used by the students maximally. Web-Based Learning can attract learners to be easily understood and become active in classroom learning activities. In addition, effective learning models are needed that enable students to self-esteem and enhance ideas and work such as the *Self-Directed Learning*. This research has goal to develop Multimedia Based Web Based Learning media with self-directed learning model in order to improve students' learning result especially on 2 Dimensional Animation subject with Computer Animation material. This research uses quantitative approach with research design and learning model of self-directed learning. While the research design using ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Population in this research is student of class XI Multimedia SMK PGRI Ploso. With a sample of two classes, class XI Multimedia 1 as an experimental class and class XI Multimedia 2 as a control class. The result of this research shows that the exhaustiveness of experimental class learning result is 90,62% and the completeness of control class learning result is 62,5%. It can be concluded that student learning result using Multimedia media based on web based learning with better self-directed learning model of the learning results that do not use media Click Multimedia based web based learning with self-directed learning learning model.

Keyword : *Self-Directed Learning, Web Based Learning, ADDIE, Click Multimedia, Learning Result*

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri sendiri setiap orang sepanjang hidupnya (Arsyad, 2014). Sedangkan menurut Musfiqon (2012) belajar merupakan aktivitas penting dalam kehidupan manusia dan setiap orang mengalami belajar dalam hidupnya. Menurut Kherid (2009) mengemukakan sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi belajar seseorang. Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan.

Pendidikan dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 ayat bahwa : “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Perkembangan pendidikan tidak lepas dipengaruhi oleh perkembangan teknologi saat ini yang semakin maju, khususnya dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). TIK saat ini telah banyak memberikan kontribusi yang signifikan dalam penyebaran informasi khususnya penyebaran informasi pendidikan. TIK yang dikembangkan harus data mengangkat harkat dan nilai kemanusiaan dengan menciptakan layanan pendidikan yang lebih bermutu dan efisien. Hal tersebut untuk memenuhi kebutuhan manusia di era globalisasi sekarang ini yang telah memberi pengaruh terhadap proses pembelajaran.

Masih adanya penggunaan metode pengajaran tradisional yang masih kurang efektif jika dibandingkan dengan metode pengajaran *modern*, serta motivasi belajar yang minin. Guru dapat menghemat waktu saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa lebih mudah mendapatkan materi yang akan diajarkan oleh gurunya, siswa dapat dengan mudah mengetahui materi pembelajaran apa yang akan diajarkan dan siswa bisa dengan mudah berinteraksi dengan guru dan menjadi sebuah peningkatan kualitas pendidikan, karena guru memiliki andil yang besar. Oleh karena itu keberhasilan guru untuk menyampaikan materi suatu pelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini menjadi salah satu alasan untuk menerapkan strategi pembelajaran media pembelajaran berbasis *web based learning* sebagai sumber belajar dengan begitu peserta didik akan tertarik, mudah memahami dan menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yaitu fasilitas internet yang berada di sekolah merupakan

salah satu pendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *web* (*Web Based Learning / WBL*) merupakan sumber belajar yang dikembangkan berisi semua materi yang ada pada mata pelajaran dengan disusun semenarik mungkin agar peserta didik lebih semangat dalam belajar yang dapat di akses dengan PC atau laptop milik peserta didik. Untuk menjalankan media pembelajaran berbasis *web based learning* sebagai sumber belajar yang sudah dibuat dengan menggunakan perangkat lunak berbasis *web* yang dapat diakses menggunakan *web browser* secara *online*.

Miftahul Huda (2013 : 263) *Self-directed learning* merupakan metode pendekatan pembelajaran efektif yang memungkinkan siswa untuk menyadari diri sendiri dan meningkatkan gagasan dan kerja. *Self-directed learning* memiliki 4 tahap pembelajaran sebagai sintaknya, yakni perencanaan (*planning*), penerapan (implementasi), pengawasan (*monitoring*) dan penilaian (evaluasi).

SMK PGRI Ploso dipilih sebagai tempat penelitian karena sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah di Jombang yang sudah mempunyai fasilitas berupa laboratorium komputer dan internet serta jaringan *wifi*. Namun penulis telah mengobservasi sekolah yang bersangkutan melalui salah satu guru pengajar multimedial bahwasanya proses belajar mengajar didalam kelas sebagian besar masih menggunakan metode konvensional dengan begitu pembelajaran di kelas kurang berjalan secara optimal. Hal tersebut menyebabkan proses dalam pembelajaran di kelas memiliki hambatan-hambatan yang dapat mempengaruhi pembelajaran, diantaranya siswa menjadi pasif dan tidak tertarik dalam kegiatan belajar mengajar. Menggunakan dan memaksimalkan fasilitas yang ada di SMK PGRI Ploso menjadi salah satu alternatif untuk merubah dan meningkatkan karakter siswa dalam pembelajaran dikelas. Diharapkan dari media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Melalui penelitian ini akan dicari suatu bukti bahwa dengan media pembelajaran berbasis *web based learning* akan membantu peserta didik dalam mengembangkan kreativitas, dan dengan kreativitasnya akan mudah menguasai kopetensi dalam bidang komputer serta sebagai aplikasinya diharapkan dapat membantu pencapaian kompetensi dalam mata pelajaran lainnya.

Penelitian ini dilakukan oleh Dewi Oktifa Rachmawati yang berjudul “Penerapan Model *Self-Directed Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemandirian Belajar Mahasiswa”. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa, meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa, dan mendeskripsikan tanggapan mahasiswa terhadap model *self-directed learning* di kelas. Penelitian ini dilaksanakan di Jurusan Pendidikan Fisika FMIPA

Undiksha yang melibatkan 7 orang mahasiswa semester genap tahun ajaran 2008/ 2009. Penelitian terdiri dari 2 siklus tindakan. Data hasil belajar mahasiswa dikumpulkan menggunakan tes dan kontrak belajar. Kemandirian belajar mahasiswa dan tanggapan mahasiswa dikumpulkan dengan angket kuisioner. Data dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dan kemandirian belajar mahasiswa setelah diterapkan model *self-directed learning*. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan respon positif mahasiswa terhadap implementasi model *self-directed learning*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut: (1) apakah media Click Multimedia berbasis *Web Based Learning* dengan model pembelajaran *self-directed learning* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran animasi 2 dimensi? (2) bagaimana kelayakan media Click Multimedia berbasis *Web Based Learning* dengan model pembelajaran *self-directed learning* pada mata pelajaran animasi 2 dimensi?

Sehingga didapatkan tujuan penelitian sebagai berikut: (1) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada media Click Multimedia berbasis *Web Based Learning* dengan model pembelajaran *self-directed learning* pada mata pelajaran animasi 2 dimensi sebagai pendukung metode konvensional; (2) mengetahui kelayakan pengembangan media Click Multimedia berbasis *Web Based Learning* dengan model pembelajaran *self-directed learning* pada mata pelajaran animasi 2 dimensi sebagai pendukung metode konvensional.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan jenis kuantitatif yang diambil dari hasil belajar siswa dengan cara siswa mengerjakan kuis yang terdapat di dalam media Click Multimedia. Hasil angket validasi dari ahli media dan ahli materi, sedangkan rancangan penelitiannya menggunakan penelitian eksperimen.

Model pengembangan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Tujuannya agar media pembelajaran berbasis web ini dikembangkan secara sistematis, mudah dipahami dan dipelajari. Tahapan prosedur penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE menurut Patmanthara (2015:112) yang terdiri atas *analysis* (analisa), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Uji coba produk perlu dilakukan agar produk yang dihasilkan dapat berguna dan sesuai dengan tujuan dan sasaran yang sebelumnya sudah ditentukan. Tujuan dan sasaran dari pengembangan produk dapat tercapai jika sudah di uji kelayakannya oleh ahli media, ahli materi, dan siswa selaku pengguna dari produk yang dikembangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu perangkat pembelajaran dengan mengembangkan produk Click Multimedia berbasis *Web Based Learning* dengan menggunakan model pendekatan *self-directed* pada mata pelajaran animasi 2 dimensi kelas XI Multimedia di SMK PGRI Ploso.

Prosedur penelitian yang disajikan ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran *Web Based Learning* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, diantaranya yaitu: (1) Analisis, yaitu analisis kurikulum dan materi, analisis kebutuhan pengguna, analisis isi program, analisis spesifikasi, analisis kerja; (2) Desain, yaitu perancangan data, dan perancangan tampilan; (3) Pengembangan; (4) Implementasi (4) Evaluasi

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut: (1) lembar validasi media; (2) lembar validasi rencana pelaksanaan pembelajaran; (3) lembar validasi butir soal; (4) hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni validasi dan tes. Validasi digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan dari perangkat pembelajaran, sedangkan tes digunakan untuk mengetahui tingkat prestasi hasil belajar siswa. Uji coba instrumen yang dilakukan berupa analisis butir soal praktikum.

Teknik analisis data sangat berkenaan dengan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan. Berikut teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) analisis kelayakan media, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan butir soal digunakan untuk memperoleh hasil data dari penilaian; (2) analisis hasil belajar, analisis hasil belajar siswa dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan nilai dari kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka digunakan *Independent sample t-test* dengan prasyarat uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

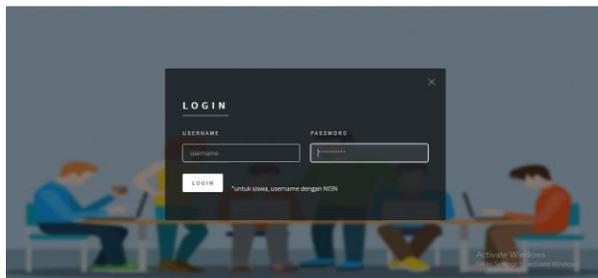
Hasil Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada penelitian ini adalah Click Multimedia berbasis *Web Based Learning*. Di dalam Click Multimedia berisi materi animasi komputer. Berikut adalah tampilan dari media pembelajaran Click Multimedia:



Gambar 1 Tampilan awal dari Click Multimedia

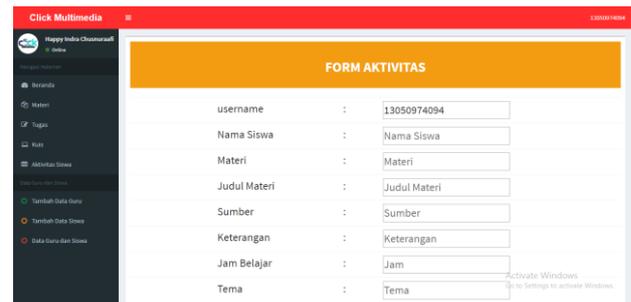
Dalam tampilan ini memiliki tombol “log In” untuk memasuk ke dalam menu log in.



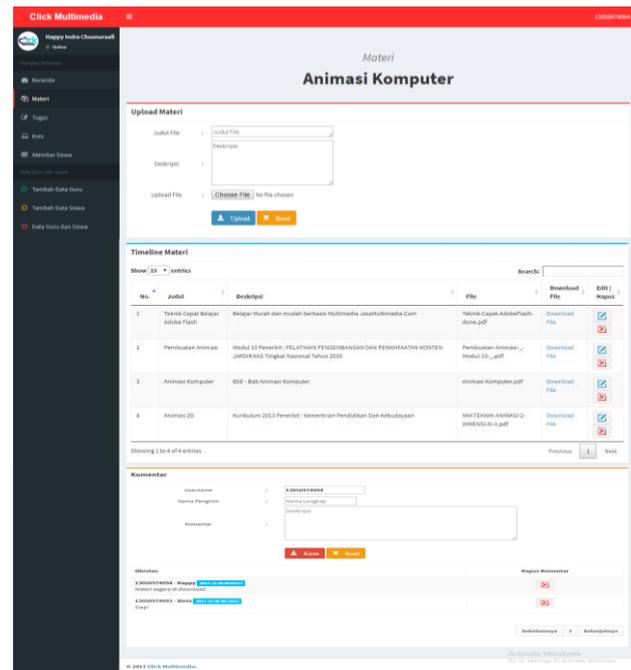
Gambar 2 Tampilan log in Click Multimedia

Dalam tampilan dibawah ini diharapkan guru atau murid mengisi username dan password pada kolom yang disediakan. Tombol “log in” untuk memulai masuk ke dalam web Click Multimedia.

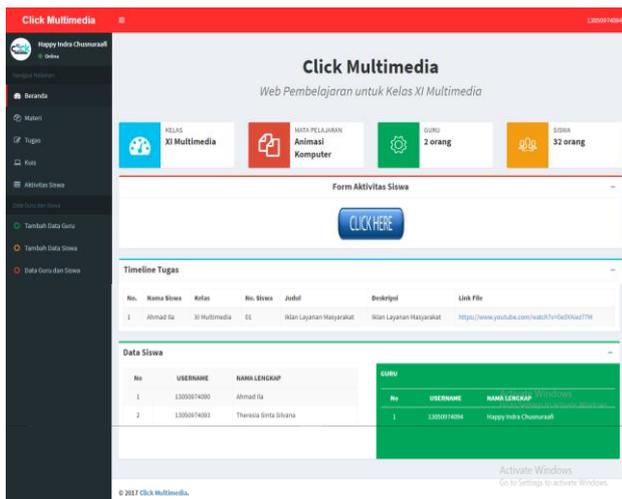
Multimedia. Ini bertujuan agar guru lebih memantau siswa dalam belajar di luar kelas.



Gambar 4 Tampilan Materi pada Click Multimedia



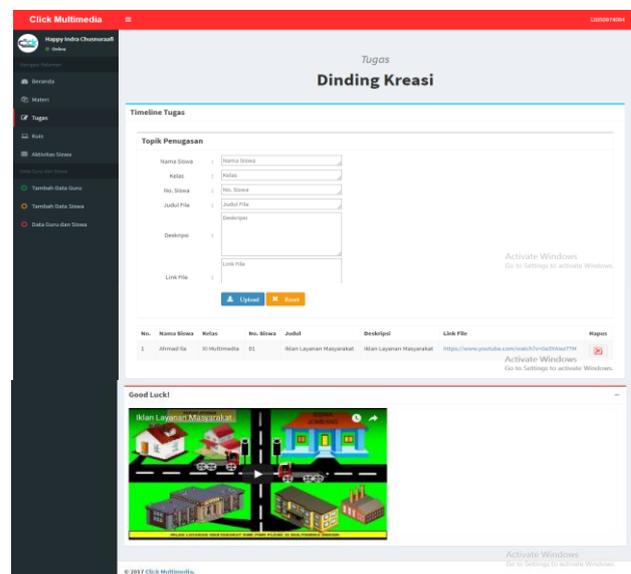
Gambar 5 Tampilan Materi pada Click Multimedia



Gambar 3 Tampilan Beranda pada Click Multimedia

Tampilan beranda guru dan siswa memiliki tampilan yang hampir sama, akan tetapi tampilan beranda guru dapat mengakses beranda, materi, tugas, kuis, aktivitas siswa, tambah data siswa, tambah data guru, dan data guru dan siswa. Sedangkan tampilan murid hanya dapat mengakses beranda, materi, tugas, dan kuis saja.

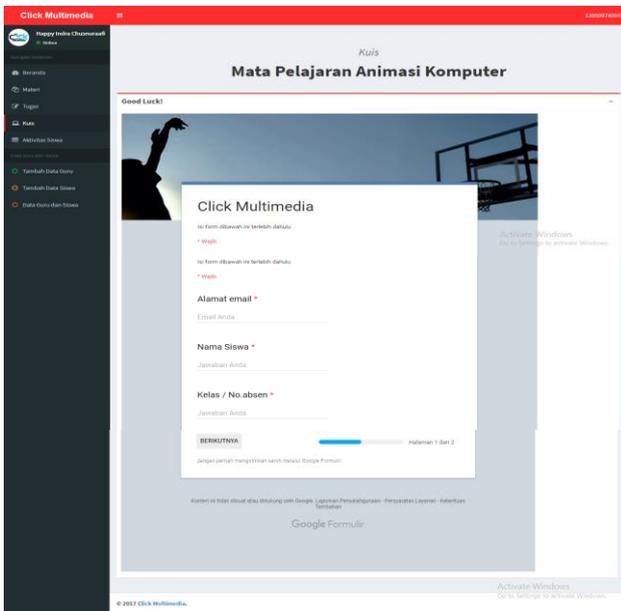
Pada tampilan form aktivitas siswa diharapkan untuk mengisi form aktivitas siswa saat membuka Click



Gambar 6 Tampilan Tugas pada Click Multimedia

Tampilan materi ini guru dapat mengakses upload materi, timeline materi, dan komentar. Sedangkan murid hanya bisa *download* materi pada time line materi dan juga bisa mengakses obrolan. Diharapkan terdapat komentar murid dan guru saling berkomunikasi.

Pada tampilan guru dan murid memiliki tampilan yang sama. Disini murid dapat melihat hasil karya mereka. Setelah murid meng-*upload* ke *youtube*, murid harus mengisi timeline tugas dan tidak lupa untuk menambah *link youtube* mereka pada kolom link file.



Gambar 7 Tampilan kuis pada Click Multimedia

Pada tampilan untuk mengukur kemampuan murid seberapa jauh mereka faham dan mengerti tentang mata pelajaran animasi komputer.

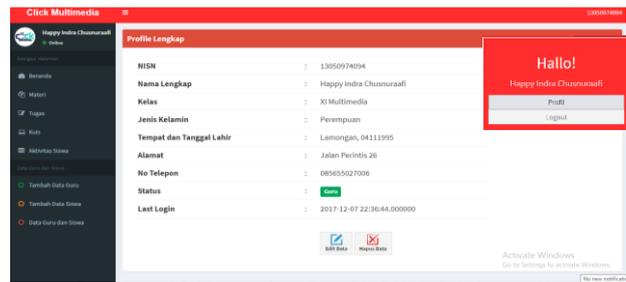


Gambar 8 Tampilan Aktivitas Click Multimedia



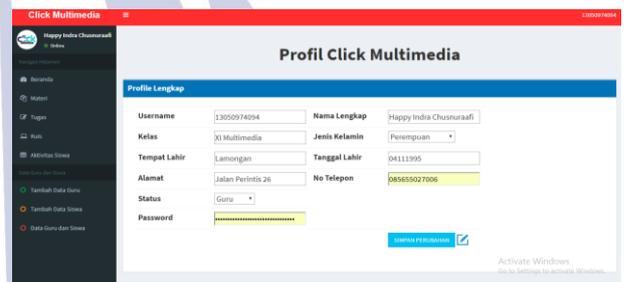
Gambar 9 Tampilan Aktivitas Tiap Click Multimedia

Pada tampilan hanya bisa dilihat oleh guru saja, jadi guru dapat melihat aktivitas murid di dalam *web* Click Multimedia.



Gambar 10 Tampilan Profil Click Multimedia

Tampilan ini muncul ketika mengeklik pojok kanan atas. Terdapat tombol "profil" dan "logout" untuk keluar dari web Click Multimedia. Data profil ini hanya dapat dihapus oleh guru.



Gambar 11 Tampilan Edit Profil Click Multimedia

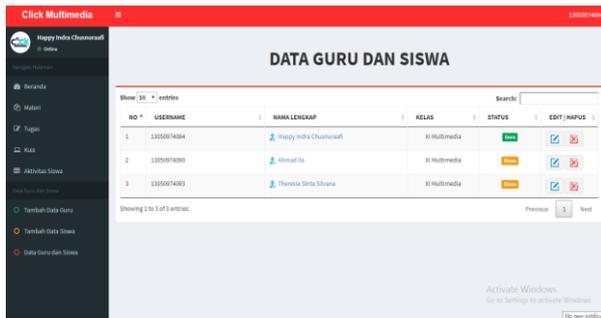
Setelah menekan tombol edit pada tampilan sebelumnya akan muncul tampilan seperti diatas. Setelah mengubah atau mengedit data bisa klik "simpan perubahan".



Gambar 12 Tampilan Form Tambah Guru Click Multimedia



Gambar 13 Tampilan Form Tambah Siswa Click Multimedia



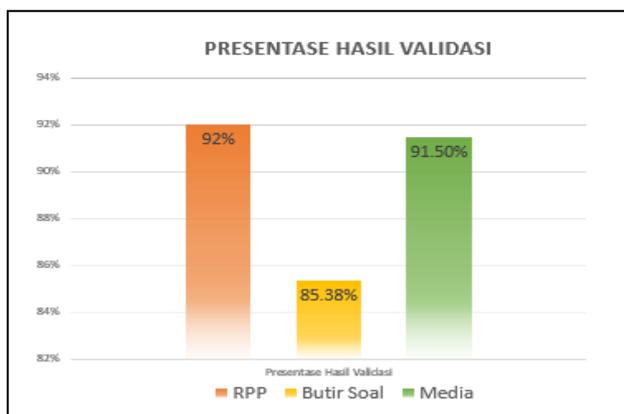
Gambar 14 Tampilan Form Murid dan Guru Click Multimedia

Tampilan ini hanya bisa diakses oleh guru yang memegang web Click Multimedia (admin). Jadi hanya admin yang bisa menambah akun pengguna dalam Click Multimedia.

Setelah siswa sudah mendaftarkan akunnya pada pendaftaran form siswa atau menambahkan akun dari form tambah siswa dan murid admin akan mengetahui siapa saja akun yang dapat mengakses Click Multimedia.

Hasil dan Pembahasan Validasi

Hasil validasi digunakan sebagai acuan kelayakan penggunaan instrumen dalam proses penelitian. Terdapat 3 validator yaitu 2 dosen Teknik Informatika Universitas Negeri Surabaya dan 1 guru Multimedia SMK PGRI Ploso. Berikut presentase hasil validasi yang dilakukan oleh validator.



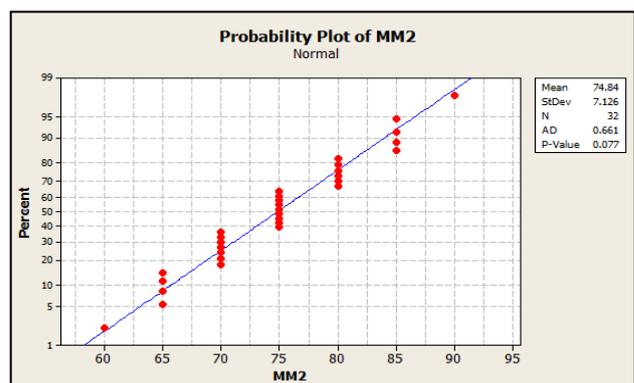
Gambar 15 Presentase hasil validasi

Berdasarkan hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dari beberapa validator dikategorikan sangat valid dengan presentase 92%. Untuk hasil validasi soal dari beberapa validator dikategorikan sangat valid dengan presentase 85,58%. Dan hasil dari media Click Multimedia dari beberapa validator dikategorikan sangat valid dengan presentase 91,5%.

Pembahasan Hasil Belajar

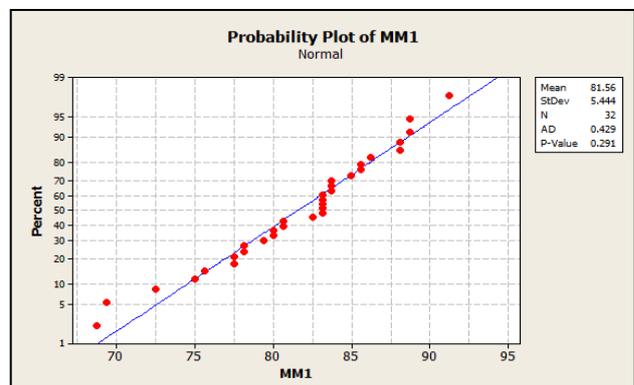
Hasil belajar siswa digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum membandingkan perbedaan hasil belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka penilaian individu diambil dari nilai psikomotor pada penelitian ini.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau juling (tidak normal). Uji normalitas dilakukan pada hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Proses analisis uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program aplikasi Minitab. Jenis uji normalitas pada penelitian ini adalah *Anderson Darling*.



Gambar 16 Hasil uji normalitas kelas kontrol

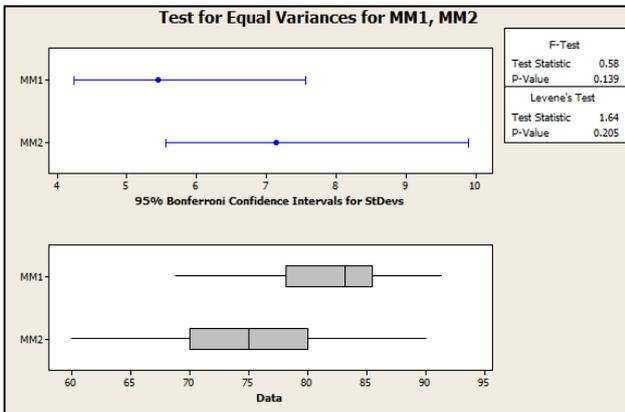
Berdasarkan hasil uji normalitas *posttest* pada kelas kontrol diketahui bahwa P-Value menunjukkan angka 0,77 (di atas 0,05). Dengan demikian data nilai *posttest* pada kelas kontrol berdistribusi normal.



Gambar 17 Hasil uji normalitas kelas eksperimen

Berdasarkan hasil uji normalitas *posttest* pada kelas eksperimen diketahui bahwa P-Value menunjukkan angka 0,291 (di atas 0,05). Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa data nilai *posttest* pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

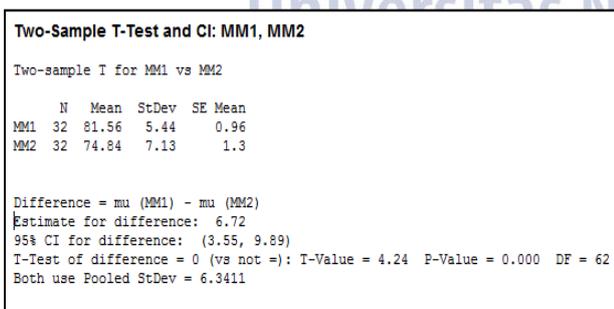
Uji homogenitas dilakukan untuk membuktikan data yang diperoleh dari hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kemampuan yang sama (homogen) atau berbeda (heterogen). Uji homogenitas menggunakan nilai *P-Value F-Test* yang akan menentukan apakah kedua data homogen atau tidak. Hasil dari uji homogenitas menggunakan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 18 Hasil uji homogenitas

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada kelas kontrol dan eksperimen diketahui bahwa *P-Value F-Test* menunjukkan angka 0.139 (di atas 0.05). Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa data nilai *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varians yang sama (homogen).

Uji hipotesis dilakukan menggunakan *Independent sample t-test* dengan prasyarat data kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Dari data hasil kedua uji tersebut, diperoleh data hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Hasil dari uji hipotesis menggunakan *Two-Sample T-Test* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 19 Hasil uji hipotesis

Berdasarkan hasil *Two-Sample T-Test*, bahwa rata-rata dari kelas XI Multimedia 1 (kelas Eksperimen) adalah 81,56 dengan standart deviasi 5,44, sedangkan

rata-rata dari kelas XI Multimedia 2 (kelas kontrol) adalah 74,84 dengan standart deviasi 7,13. Dengan demikian menunjukkan bahwa rata-rata kelas XI Multimedia 1 (kelas eksperimen) lebih tinggi daripada kelas XI Multimedia 2 (kelas kontrol) dengan selisih 6,72.

Hasil nilai *t* hitung sebesar 4,24 pada *degree of freedom* (df) 62 dengan nilai *P* value sebesar 0,000 lebih kecil dari batas kritis ($\alpha = 0,05$). Sedangkan nilai *t*_{tabel} dapat diketahui dengan cara melihat tabel distribusi *t*, dengan menggunakan taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan (dk)=*n*₁+*n*₂-2. Dari hasil penelitian ini, derajat kebebasan (dk)=32+32-2=62 didapatkan *t*_{tabel} sebesar 1,66980 dan nilai *t*_{hitung} sebesar 4,24 menunjukkan bahwa nilai *t*_{value} lebih besar dari *t*_{tabel}, maka *H*₀ yang menyatakan “Tidak ada peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Click Multimedia berbasis *web based learning* dengan model pembelajaran *self-directed learning*.” ditolak, sedangkan *H*₁ yang menyatakan “Ada peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Click Multimedia berbasis *web based learning* dengan model pembelajaran *self-directed learning*.” diterima.

Dengan demikian, nilai akhir hasil belajar pada kedua kelas yang diteliti mempunyai perbedaan hasil belajar yang signifikan. Dan dari hasil analisis tiga uji data di atas disimpulkan bahwa : Ada peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Click Multimedia berbasis *web based learning* dengan model pembelajaran *self-directed learning*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji-t didapatkan hasil nilai *P*_{value} sebesar 0,000 lebih kecil dari batas kritis $\alpha = 0,05$. Dan terbukti bahwa nilai *t*_{value} sebesar 4,71 sedangkan nilai *t*_{tabel} sebesar 1,66980. Dengan semikian *t*_{value} > *t*_{tabel} atau 4,71 > 1,66980 berarti *H*₀ ditolak dan *H*₁ diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Click Multimedia berbasis *web based learning* dengan model pembelajaran *self-directed learning*.

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran Click Multimedia dari beberapa validator dikategorikan sangat valid dengan rata-rata hasil rating sebesar 91,5%. Untuk hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dari beberapa validator dikategorikan sangat valid dengan nilai rata-rata hasil rating sebesar 92% sedangkan berdasarkan hasil validasi butir soal dari beberapa validator dikategorikan sangat valid dengan prosentase 85,38%. Sehingga media pembelajaran Click Multimedia

telah dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai perangkat media pendukung belajar pada mata pelajaran Animasi 2 Dimensi jurusan Multimedia di SMK PGRI Ploso.

Saran

Untuk referensi penelitian berikutnya bisa menambahkan lebih dari satu mata pelajaran di dalam media pembelajaran Click Multimedia.

Hasil pengembangan media pembelajaran Click Multimedia selanjutnya diharapkan bisa dikembangkan lagi dari sisi status online siswa saat membuka media pembelajaran Click Multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Oktofa, Dewi Rachmawati. 2010. "Penerapan Model Self-Directed Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemandirian Belajar Mahasiswa". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* jilid 43 (3), 177-184.
- Patmanthara, S. 2015. *Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Kherid, A.Y. Zaitun. 2009. *Sumber Belajar dari Berbagai Macam Sumber*. Teknologi Pendidikan, PPs UNJ. Jakarta.