

PENGEMBANGAN MEDIA CD INTERAKTIF PADA MODEL PEMBELAJARAN *EXPLICIT INSTRUCTION* MATA PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG DI KELAS XI SMK NEGERI 3 SURABAYA

Bagus Juniawan

Mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: bagusjuniawan@mhs.unesa.ac.id

Hendra Wahyu Cahyaka

Dosen Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui; (1) kelayakan media Cd Interaktif; (2) ketuntasan hasil belajar siswa setelah memperoleh pembelajaran menggunakan media CD Interaktif; (3) keterlaksanaan pembelajaran dengan media CD Interaktif.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; uji coba produk. Objek penelitian CD *Interaktif* pada mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung. Sampel penelitian adalah siswa kelas XI DPIB 1 SMK Negeri 3 Surabaya tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 30 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi perangkat pembelajaran, lembar validasi media pembelajaran, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kelayakan perangkat pembelajaran, analisis keterlaksanaan pembelajaran, analisis hasil belajar.

Hasil penelitian ini adalah (1) hasil kelayakan media sebesar CD Interaktif sebesar 4,38; (2) Hasil penilaian tes hasil kerja rata-rata yang diperoleh seluruh siswa adalah 80,21% dengan jumlah 30 siswa mencapai KKM (tuntas) dan 2 siswa berada di bawah KKM (tidak tuntas). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar >75% (3) Hasil keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan 1 sebesar 4,43, pada pertemuan 2 sebesar 4,51 dan pada pertemuan 3 sebesar 4,47, sehingga dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran pertemuan 1,2, dan 3 diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,47 dalam kategori sangat layak.

Kata Kunci : *Explicit instruction, Cd Interaktif, Hasil Belajar Siswa*

Abstract

The purpose of this study is to find out; (1) the feasibility of Interactive CD media; (2) completeness of student learning outcomes after obtaining learning using Interactive CD media; (3) the implementation of learning with Interactive CD media.

The research method used Research and Development (R&D) with the following steps: (1) potential and problems; (2) data collection; (3) product design; (4) design validation; (5) design revisions; product trial. Interactive CD research objects on construction and utility subjects. The research sample was students of class XI DPIB 1 of SMK Negeri 3 Surabaya in the 2019/2020 school year, totaling 30 students. The research instrument used was a learning device validation sheet, a learning media validation sheet, an observation sheet of learning achievement, a learning outcome test sheet. The data analysis technique used is the analysis of the feasibility of learning tools, analysis of the feasibility of learning, analysis of learning outcomes.

The results of this study are (1) the results of the feasibility of the media of Interactive CDs of 4.38; (2) The results of the assessment of the test results of the average work obtained by all students is 80.21% with the number of 30 students reaching the KKM (complete) and 2 students under the KKM (incomplete). Thus it can be concluded that the average value of learning outcomes > 75% (3) The results of the implementation of learning at meeting 1 amounted to 4.43, at meeting 2 amounted to 4.51 and at meeting 3 amounted to 4.47, so it can be concluded that the implementation of learning meeting 1,2, and 3 obtained an average value of 4,47 in the very feasible category.

Keywords: Explicit instruction, Interactive CD, Student Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan rangkaian komunikasi antara siswa dan guru. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi transfer belajar yaitu materi yang disajikan guru dapat diserap dalam tiga struktur ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik siswa (Khaerotun, 2012:47). Siswa dapat mengetahui materi tersebut tidak hanya terbatas ingatan saja tanpa pengertian tetapi bahan pelajaran dapat diserap secara bermakna. Agar terjadi transfer belajar yang efektif maka kondisi fisik dan psikis dari setiap individu siswa harus sesuai dengan materi yang dipelajari tersebut.

Menurut Khaerotun, Nisa (2012:50), menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran menggambarkan dengan perangkat lunak masih menggunakan model konvensional, menyebabkan siswa kurang tertarik dan berimbas pada waktu praktik, siswa mengalami kesulitan dan hasilnya kurang maksimal. Setelah dilakukan penelitian lebih lanjut menggunakan media CD Interaktif, Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan pembelajaran menggunakan media CD Interaktif dapat meningkatkan kemampuan siswa baik pada siklus I maupun siklus II. Rincian nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 69, presentase tuntas belajar sebesar 69,44 % dan keaktifan siswa dalam pembelajaran juga berkategori baik sebesar 2,6 diatas indikator 2,50. Siklus ke II nilai rata-rata kelas meningkat 79, presentase tuntas belajar 100 % dan skor keaktifan siswa 2,9 berkategori baik dan suda diatas 2,50.

Studi awal di SMK Negeri 3 Surabaya menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran produktif tentang mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung. Bagi siswa (SMK) jurusan DPIB masih memerlukan penjelasan yang lebih detail untuk memberikan pemahaman yang mudah bagi siswa, karena proses penyampaian mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung masih menggunakan metode ceramah. Penggunaan metode ini masih belum bisa dipahami oleh semua siswa yang ada dikelas, jadi banyaknya siswa yang masih kurang jelas memahami materi hasilnya terdapat nilai 11 dari 33 siswa kelas XI DPIB terdapat 33,33% siswa masih di bawah KKM yaitu dengan nilai di bawah 75, dan seharusnya nilai ketuntasan yang dicapai yaitu minimal 85%. Penggunaan media yang tepat akan sangat membantu untuk menjelaskan materi, baik secara simulasi maupun penyampaian latihan soal secara lebih menarik dan menyenangkan.

Menurut Hackbarth dalam Nugroho (2011:24), adalah media berbasis komputer yang merupakan gabungan dari beberapa media dalam menyampaikan informasi berupa teks, animasi, grafis, *movie*, dan audio.

Nugroho (2011:24), media pembelajaran interaktif (CD Interaktif) adalah suatu sistem penyampaian pengajaran dimana materi video rekaman disajikan dengan kendali komputer kepada penonton (peserta didik) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara akan tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon tersebut yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Debylita (2010:5), CD Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya dimana user (pengguna) dapat menavigasikan program tersebut Dari segi fungsi dan tujuannya CD Interaktif dibedakan menjadi beberapa jenis, anatar lain CD interaktif *company profile*, pembelajaran, tutorial, simulasi, portofolio, dan *catalog product*.

Pembelajaran interaktif adalah presentasi yang menggunakan kombinasi grafik, teks, suara, video, dan atau animasi sehingga penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang dapat menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran serta mampu mengolah informasi dan memberikan umpan balik seketika berupa informasi baru kepada pengguna. Sutopo dalam Nugroho (2011:3-14), menjelaskan bahwa media interaktif atau juga disebut non-linear multimedia dalam banyak aplikasi, pengguna dapat memilih yang akan dikerjakan selanjutnya, bertanya, dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya. Mawardianto (2014:13), media interaktif dipilih karena media ini memiliki ciri-ciri yang membangkitkan minat peserta didik untuk belajar antara lain bentuk dan warna menarik, membuat peserta didik tertarik untuk mempelajarinya, memperjelas konsep bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, timbul pemikiran untuk melakukan penelitian yang

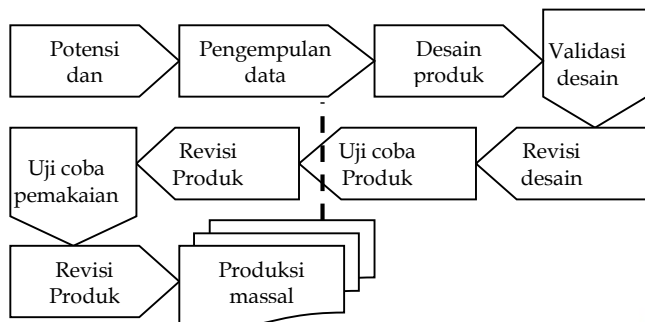
berjudul “Penerapan media CD interaktif pada model pembelajaran *Explicit Instruction* mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung di kelas XI DPIB SMK Negeri 3 Surabaya.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D) dimana metode penelitian ini untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297). Penelitian ini diarahkan pada pengujian model melalui pengembangan suatu produk perangkat media pembelajaran berupa *CD Interaktif*. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran yang berupa *CD Interaktif* untuk kompetensi dasar

Menggambar kamar mandi / WC di SMK Negeri 3 Surabaya.

Berikut ini merupakan rancangan penilitan yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 1 Rancangan Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1. Validasi kelayakan media CD Interaktif dan perangkat pembelajaran ditinjau oleh para ahli

Validasi kelayakan media CD Interaktif dan perangkat pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kelayakan media CD Interaktif. Dan perangkat pembelajaran Hasil evaluasi dijadikan sebagai dasar perbaikan sebelum media CD Interaktif dan perangkat pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran. Lembar ini berisi indikator dan skala penilaian *Likert* 1 sampai 5 dengan keterangan 1=Sangat tidak layak, 2=Tidak layak, 3=Cukup, 4=Layak, 5=Sangat layak. Lembar ini diisi oleh para ahli dari Dosen Teknik Sipil Universitas Negeri Surabaya dan Guru mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung dengan memberikan checklist (✓) pada kolom yang tersedia dengan jawaban yang sesuai. Kolom saran dan komentar dapat diisi berupa komentar dari validator.

2. Lembar tes hasil belajar sebagai tinjauan kelayakan modul

Penilaian ini menggunakan tes hasil belajar yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dan mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan dengan menggunakan bahan ajar media CD Interaktif. Bentuk tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah praktikum menggambar (hasil produk).

3. Keterlaksanaan pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran adalah upaya yang dilakukan guru untuk melakukan langkah-langkah pembelajaran yang mengacu pada indikator-indikator yang akan dicapai dalam perangkat pembelajaran rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Skala penilaian *Likert* 1 sampai 5 dengan keterangan 1=Sangat tidak layak, 2=Tidak layak, 3=Cukup layak, 4=Layak, 5=Sangat layak.

Lembar ini diisi oleh pengamat, yaitu guru mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung dan mahasiswa UNESA dengan memberikan checklist (✓) pada kolom yang tersedia dengan jawaban yang sesuai. Kolom saran dan komentar dapat diisi berupa komentar dari observer.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Kuisioner Checklist

Metode angket ini digunakan untuk mendapatkan data yang digunakan pada analisis data. Terdapat 2 angket yang akan digunakan yaitu: (1) Angket lembar validasi perangkat pembelajaran; (2) Angket lembar validasi media CD Interaktif;

2. Metode Tes

Metode Tes hasil belajar adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai hasil belajar setelah siswa mendapat materi setelah menggunakan media CD Interaktif.

3. Metode Observasi

Metode Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk observer menggunakan skala *likert*. Hasil observasi digunakan sebagai bahan masukan dalam pembahasan.. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kelayakan media CD Interaktif ditinjau Oleh Para Ahli

Analisis dilakukan dengan cara menghitung nilai rata-rata dari hasil validasi. Penilaian menggunakan kriteria sebagai berikut : 5=Sangat Layak, 4=Layak, 3=Cukup Layak, 2=Tidak Layak, 1=Sangat Tidak Layak. Hasil validasi kemudian dihitung rata-ratanya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P(\%) = \frac{\sum F}{N \times I \times R} \times 100\% \quad \dots (1)$$

Hasil perhitungan skor rata-rata dapat diinterpretasikan sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Kelayakan media CD Interaktif dan Bobot Skor.

Penilaian kuantitatif	Bobot Skor	Penilaian Kualitatif
<4,20	5	Sangat Layak
3,41-4,20	4	Layak
2,61-3,40	3	Cukup Layak
1,81-2,60	2	Kurang Layak
<1,80	1	Tidak Layak

Sumber : (Riduwan, 2013:41)

2. Analisis Hasil Belajar

Analisis hasil belajar ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa baik secara individu maupun klasikal.

Ketuntasan klasikal =

$$\frac{\text{jumlah jawaban benar siswa}}{\text{jumlah total soal}} \times 100 \% \quad \dots(2)$$

Ketuntasan klasikal =

$$\frac{\text{jumlah siswa yang tidak tuntas}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100 \% \quad \dots(3)$$

3. Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran

Analisis dilakukan dengan cara menghitung skor rata-rata dari tiap indikator. Penilaian menggunakan kriteria sebagai berikut : 5=Sangat Layak, 4=Layak, 3=Cukup Layak, 2=Tidak Layak, 1=Sangat Tidak Layak Hasil pengamatan kemudian dihitung prosentasenya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P(\%) = \frac{\Sigma F}{N \times I \times R} \times 100\% \quad \dots (4)$$

Hasil perhitungan skor rata-rata dapat diinterpretasikan sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Interpretasi Keterlaksanaan Pembelajaran dan Bobot Skor

Penilaian kuantitatif	Bobot Skor	Penilaian Kualitatif
<4,20	5	Sangat Layak
3,41-4,20	4	Layak
2,61-3,40	3	Cukup Layak
1,81-2,60	2	Kurang Layak
<1,80	1	Tidak Layak

Sumber : (Riduwan, 2013:41)

4. Analisis Kelayakan Perangkat Pembelajaran

Analisis dilakukan dengan cara menghitung skor rata-rata dari hasil validasi. Penilaian menggunakan kriteria sebagai berikut : 5=Sangat Layak, 4=Layak, 3=Cukup Layak, 2=Tidak Layak, 1=Sangat Tidak Layak. Hasil validasi kemudian dihitung skor rata-ratanya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Hasil perhitungan skor rata-rata dapat diinterpretasikan sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria Interpretasi Kelayakan Perangkat dan Bobot Skor

Penilaian kuantitatif	Bobot Skor	Penilaian Kualitatif
<4,20	5	Sangat Layak
3,41-4,20	4	Layak
2,61-3,40	3	Cukup Layak
1,81-2,60	2	Kurang Layak
<1,80	1	Tidak Layak

Sumber : (Riduwan, 2013:41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Deveploment*) dengan hasil produk berupa CD Interaktif pada mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung di SMK Negeri 3 Surabaya. Adapun hasil penelitian yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Potensi dan masalah

Metode yang digunakan untuk menemukan permasalahan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran kontruksi dan utilitas gedung kelas XI DPIB SMK Negeri 3 Surabaya. Dari observasi dan wawancara tersebut ditemukan permasalahan yang kemudian akan dicari potensi yang ada sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Masalah yang timbul pada penelitian ini adalah siswa kesulitan menangkap materi, dikarenakan sebagian besar materi dari mata pelajaran kontruksi dan utilitas gedung adalah yang dilakukan oleh guru sebagian besar disajikan dengan model pembelajaran langsung atau ceramah dan sedikit disertai dengan tanya jawab dan pemberian tugas menyebabkan banyaknya nilai siswa yang belum mencapai KKM.

Salah satu yang perlu diperhatikan untuk memperbaiki permasalahan tersebut adalah ketika proses belajar mengajar, seorang pengajar (guru) dituntut untuk memilih media belajar dengan model pembelajaran yang sesuai dan variatif sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, mandiri dan lebih mudah memahami setiap materi yang diberikan. Salah satu solusi yang tepat dalam mengatasi masalah tersebut adalah media CD Interaktif.

2. Pengumpulan data

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengumpulkan data yang dapat dijadikan sebagai sumber pembuatan media pembelajaran Cd *Interaktif* seperti yang terdapat dalam metode penelitian. Data-data yang dikumpulkan berupa Buku ajar tentang kamar mandi/Wc, RPP, dan silabus digunakan untuk menjabarkan standar kompetensi.

Media Cd *Interaktif* ini merupakan media yang menampilkan materi tentang kamar mandi/Wc dan menggambar Detail kamar mandi/Wc.

Adapun alat yang dibutuhkan peneliti agar pembuatan Cd *Interaktif* dapat menghasilkan produk terbaik, akan dijelaskan dibawah ini :

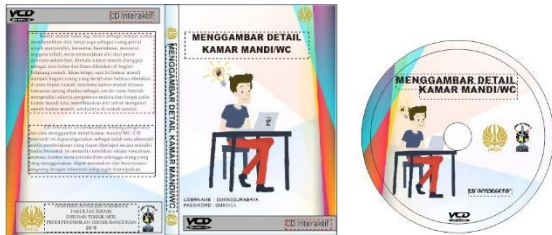
- 1 buah Pc/Laptop yang berspesifikasi tinggi
- Program autoplay
- Program AutoCAD

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam peleitian ini berupa CD Interaktif. Cover CD akan dibuat dengan menggunakan program *corel draw* . Isi dalam CD akan dibuat dengan menggunakan program Autoplay media studio 8 dan Autocad 2007. Autocad 2007 digunakan untuk membuat video gambar denah dan detail kamar mandi/WC yang akan dicantumkan dalam CD.

Hasil desain pertama modul adalah sebagai berikut:

- a. Bagian cover CD terdiri dari cover yang mempresentasikan judul KD mata pelajaran, gambar karakter pendukung, identitas sekolah Smkn 3 Surabaya, user name dan password untuk membuka aplikasi serta logo unesa dan logo SMK Negeri 3 Surabaya dibuat menggunakan aplikasi CorelDraw x6.



Gambar 2 Cover CD

- b. Bagian pendahuluan Bagian pendahuluan CD terdiri dari *login Username* dan *password*, Menu yang berisi panduan penggunaan, pendahuluan, materi evaluasi, tentang saya, keterangan.



Gambar 3 Bagian Pendahuluan

- c. Bagian isi berisi tentang kegiatan belajar siswa materi 1 (mengenal kamar mandi/Wc, tipe tipe kamar mandi/Wc, luas kebutuhan kamar mandi/Wc), materi 2 (lantai dinding dan langit-langit kamar mandi/Wc, keramik lantai kamar mandi/Wc), materi 3 (kran, bak penampungan air, bathtub, wastafel, shower), materi 4 (kloset), materi 5 (pencahaya dan penghawaan kamar mandi/Wc), dan materi 6 adalah video tutorial mengambar denah dan detail kamar mandi, evaluasi kegiatan belajar siswa dengan materi yang terdapat pada kompetensi dasar menggambar detail kamar mandi/WC.



Gambar 4 Isi

- d. Bagian penutup berisi tentang profil pembuat media, dan keterangan aplikasi media pembelajaran interaktif menggambar detail kamar mandi/WC.

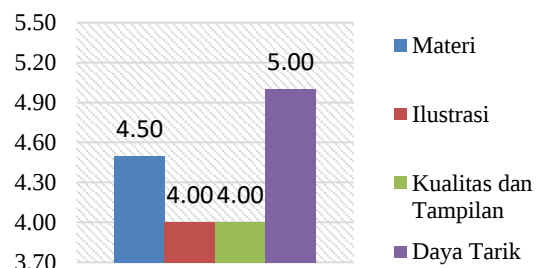


Gambar 5 Penutup

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk dalam hal ini akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang telah dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain produk tersebut, sehingga selanjutnya akan diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi

Validasi Media *Cd Interaktif* dilakukan oleh para ahli validator yang terdiri dari satu orang Dosen Teknik Sipil Universitas Negeri Surabaya dan satu orang Guru mata pelajaran Deain Permodelan Informasi Bangunan di SMK Negeri 3 Surabaya.. Hasil validasi modul dapat dilihat pada Gambar 6 berikut ini



Aspek yang Dinilai

Gambar 6 Diagram rerata kelayakan tiap indikator pada validasi media CD Interaktif

Sesuai dengan kriteria interpretasi kelayakan perangkat pada Tabel 3.2, Nilai rata-rata diperoleh 4,38 atau prosentase 87,78% berada pada interval >4,20. Artinya, hasil penilaian validator terhadap Media berada pada kategori **sangat layak** dan dapat digunakan dengan revisi yang mengacu pada kritik serta saran dari validator.

5. Revisi Desain

Revisi desain merupakan perbaikan media yang dilakukan berdasarkan saran dari tim

validasi agar media tersebut menjadi lebih baik dari sebelumnya. Adapun kritik dan saran dari validator yaitu perletakan tombol *exit* sebaiknya hanya berada di menu awal saja, dan warna tulisan yang berwarna merah sebaiknya di ganti dengan warna lainnya. Revisi desain dilakukan oleh peneliti hanya satu kali revisi, dikarenakan media *Cd Interaktif* yang di uji cobakan kepada siswa telah mendapat respon yang sangat baik dari siswa dan siswa sangat antusias mengikuti pelajaran menggunakan Media *Cd Interaktif* yang telah di hasilkan.

Tabel 4 revisi sebelum dan sesudah revisi.

NO	Revisi Validator	Sesudah Di revisi
1	Tombol <i>Exit</i> sebaiknya hanya ada di menu <i>Home</i> .	Tombol <i>Exit</i> sudah di ganti pada menu <i>Home</i> saja.
2	Tulisan yang berwarna Merah sebaiknya di ganti dengan tulisan berwarna hitam.	Semua tulisan yang berwarna merah sudah di ganti dengan tulisan berwarna hitam semua.

6. Uji coba produk

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu Media *Cd Interaktif* yang telah melewati tahap validasi dan revisi desain sebelumnya, selanjutnya diuji cobakan kepada siswa kelas XI DPIB 1 SMK Negeri 3 Surabaya melalui kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran *Explicit Instruction* menggunakan media *Cd Interaktif* pada materi menggambar detail Kamar mandi/Wc. Pada setiap pertengahan tatap muka dilakukan tes kinerja untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa.

a. Hasil belajar siswa

Penilaian keterampilan (Hasil Produk) dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan kreatifitas siswa yang diterapkan pada materi menggambar detail Kamar Mandi/Wc. Penilaian ini menggunakan 2 soal tes menggambar denah kamar mandi/WC dan detail lkamar mandi/WC yang diberikan di pertemuan ketiga. diketahui bahwa hasil belajar siswa yang mencapai KKM (tuntas) mendapat skor rata-rata 80,66 dengan prosentase 93,33% sedangkan siswa berada di bawah KKM (tidak tuntas) mendapat skor rata-rata 74,00 dengan prosentase 6,67%.

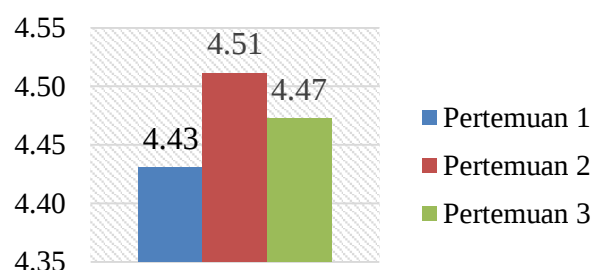
b. Hasil keterlaksanaan pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model *Explicit Instruction* menggunakan Media *Cd Interaktif* pada mata pelajaran Deain Permodelan Informasi Bangunan SMK Negeri 3 Surabaya dapat dilihat dari hasil pengamatan atau

observasi. Penilaian keterlaksanaan pembelajaran diperoleh dari lembar observasi yang meliputi aspek kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dinilai oleh 1 orang observer dari mahasiswa UNESA dan 1 orang guru dari SMK Negeri 3 Surabaya. Penilaian dilakukan pada setiap pertemuan pembelajaran

Hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 8 berikut ini:



Hasil Pengamatan

Gambar 8 Hasil Observasi keterlaksanaan pembelajaran

. hasil keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata 4,43 atau prosentase 88,61% kegiatan pertemuan 1, nilai rata-rata 4,51 atau 90,22% pada kegiatan pertemuan 2 dan nilai rata-rata 4,47 atau 89,44% pada kegiatan pertemuan 3. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata 4,47 atau prosentase 89,42% yang berada pada interval >4,20. Artinya, hasil penilaian validator terhadap keterlaksanaan pembelajaran berada pada kategori **sangat baik**.

Ucapan Terima Kasih`

Terima kasih kepada Bapak Hendra Wahyu Cahyaka, S.T., M.T. yang telah membimbing dan memberikan pengarahannya dalam penyusunan skripsi ini dan semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan sesuai dengan yang direncanakan.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil kelayakan media *cd interaktif* dinyatakan sangat layak dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 4,38 atau prosentase 87,78% maka media *cd interaktif* dinyatakan **sangat layak** untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada materi menggambar detail kamar mandi/WC kelas XI Desain Permodelan dan Informasi Bangunan 1 SMK Negeri 3 surabaya.

2. Ketuntasan belajar siswa yang dinilai dalam penelitian ini adalah aspek keterampilan (Hasil produk). dalam aspek keterampilan (hasil produk) ini dinilai dari hasil menggambar detail kamar mandi/Wc dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 80,66 dari sisiwa yang tuntas sebanyak 28 siswa dan 2 sisiwa tidak tuntas. dan termasuk dalam kategori **sangat baik**
3. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dalam mengembangkan media *cd interaktif* dengan model *Explicit Instruction* termasuk dalam kategori **sangat baik**, dengan perolehan nilai rata-rata 4,47 atau nilai prosentase 89,42% Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu menggambar detail kamar mandi/Wc setelah siswa mendapat pengalaman sebelumnya yang diberikan oleh guru dalam membuat desain rencana proyek. Maka penggunaan media *cd interaktif* dengan model *Explicit Instruction* pembelajaran sangat baik untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan, diajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Pemanfaatan media *cd interaktif* pada materi menggambar detail kamar mandi/Wc ini sudah teruji layak dan sebagian besar siswa mampu memenuhi ketuntasan belajar yang telah ditetapkan di SMK Negeri 3 surabaya, maka disarankan kepada guru mata pelajaran untuk memanfaatkan media *cd interaktif* agar siswa lebih berminat dalam belajar dan memenuhi hasil ketuntasan belajar.
2. Guru hendaknya berusaha meningkatkan kemampuan terutama yang berhubungan dengan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran inovatif sehingga ketika melakukan kegiatan belajar mengajar bisa lebih memotivasi belajar siswa.
3. Diharapkan adanya inovasi berkelanjutan agar mutu dari media pembelajaran semacam media pembelajaran interaktif mempunyai kualitas lebih baik sehingga pencapaian hasil belajar siswa lebih maksimal.

Siswa Kelas X SMK Negeri 5 Semarang
Tahun Ajaran

- Khotiajah, Siti. 2013. Meningkatkan Keterampilan dan Hasil Belajar dengan Model Explicit Instruction pada Pokok Bahasan Penyimpanan Arsip Sistem Nomor Kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah Magelang. *Skripsi tidak diterbitkan*. Semarang: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang.
- Mawardianto, Agus Hayadi. 2014. Penerapan Media Pembelajaran CD Interaktif dan Latihan Terbimbing pada Kompetensi Dasar Menggambar dengan Perangkat Lunak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 1 Jenangan Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi tidak diterbitkan*. Surabaya: Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya.
- Nugroho, Rizki Septian Adi. 2011. Keefektifan Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Kombinasi Media CD Interaktif dan Lembar Kerja Peserta Didik terhadap Hasil Belajar Matematika dalam Materi Garis Singgung Lingkaran di SMPN 3 Cepiring. *Skripsi tidak diterbitkan*. Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang.
- Permendikbud, 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 81A Tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta.
- Riduwan, 2016. *Skala Pengukuran Variabel – variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Randy Permana Dahlan, S.Ds, Yogie Candra Bhumi, S.Ds 2011. *MAKE OVER Kamar Mandi*. Jakarta
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendektan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung :Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2004. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.

DAFTAR PUSTAKA

- Debylita, Ike. 2010. Pembuatan CD Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Jurusan Kecantikan di SMK Negeri 6 Yogyakarta. *Naskah Publikasi diterbitkan*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM.
- Ir. Imelda Akmal, M. Bus. M., Cert. INT. 2006. PT Gramedia Pustaka Utama. JAKARTA
- Khaerotun, Nisa. 2012. Pemanfaatan Metode Pembelajaran Audio Visual pada Mata Pelajaran menggambar dengan perangkat lunak