

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN LANGSUNG PADA STANDAR KOMPETENSI MEREKAM AUDIO DI
STUDIO DI SMKN 2 SURABAYA**

Yulianto

S1 Pendidikan Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : juliant.anto@gmail.com

Edy Sulisty

Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : edy.unesa@yahoo.co.id

Abstrak

Latar belakang diadakannya penelitian ini adalah masih digunakannya model pembelajaran langsung pada lembaga pendidikan. Pada model pembelajaran langsung, siswa kurang dituntut untuk menguasai materi secara aktif sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pada pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran yang berbeda, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa dapat belajar secara aktif.

Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D). dalam penelitian ini terdapat 7 (tujuh) tahapan yaitu : (1) tahap analisi masalah, (2) tahap pengumpulan data, (3) tahap desain produk, (4) tahap validasi desain, (5) tahap revisi desain, (6) tahap uji produk dan (7) tahap analisa dan pelaporan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang digunakan pada model pembelajaran Guided Teaching dinyatakan baik dengan hasil rating 74,185% dan respon siswa terhadap pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model pembelajaran Guided Teaching dinyatakan baik dengan hasil rating 82,85%. Rata-rata Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 80,981% dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 71,635%. Sedangkan perhitungan menggunakan uji t didapat nilai t hitung 3,501 dan t tabel pada taraf signifikan 5% (0,05) adalah 1,67. Berdasarkan hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kelas yang menggunakan pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model pembelajaran guided teaching mempunyai nilai hasil belajar yang lebih baik daripada kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung.

Kata kunci: Model Pembelajaran Langsung, Perangkat Pembelajaran.

Abstract

Background of this research is still the use of direct learning models in institute education. In the direct learning model, students are required to master the material is less active so that have an in with the result learn the student. At development of study peripheral use the Direct instructional model, expected can improve the result learn the student and student can learn actively.

Research method is using research and development (R & D). In research there are seven stages) namely: (1) the stage analisi problem, (2) the stage data, (3) the stage design a product, (4) the stage validation design, (5) the stage revision design, (6) the step of experiment products and (7) phase analysis and reporting.

The tests show that the development of learning tools using the learning model of Guided Teaching is declared good with the results of 74,185% rating and students response to development of learning tools using Guided Teaching otherwise good learning model with the rating of 82.85%. The average results of student learning in the classroom experiment at 80,981% and the average value of the control class at 71,635%. While the calculations obtained using t test t value 3.501 and t tables at the significant level of 5% (0.05) is 1,67. Based on the above results, it can be concluded that the class that uses the development of learning tools using a model of the Guided Teaching has the value of learning a better learning results than the class using direct learning models.

Keywords: Direct Instructional Model, Study Peripheral.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia yang membawa kita kedalam era persaingan global yang semakin ketat. Agar kita mampu berperan dalam persaingan global, maka sebagai bangsa kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan syarat mutlak yang harus dilakukan secara terencana, terarah, intensif, efektif dan efisien dalam proses pembangunan.

Pemerintah telah berupaya dengan berbagai cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan, antara lain melalui pengembangan dan perbaikan kurikulum dan sistem evaluasi, perbaikan sarana pendidikan, pengembangan dan pengadaan materi bahan ajar, serta pelatihan bagi guru dan tenaga kependidikan lainnya namun hasilnya kurang memuaskan. Memperhatikan berbagai upaya pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan namun hasilnya kurang memuaskan tersebut di atas, maka peneliti berpendapat bahwa untuk meningkatkan mutu pendidikan diperlukan peningkatan mutu pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) II pembelajaran yang dilakukan Di SMK Negeri 2 Surabaya. Pada umumnya guru selalu menggunakan metode langsung dalam mengajar Merekam Audio Di Studio tanpa menyesuaikan dengan bahan ajar dan keadaan siswa. Model pembelajaran langsung pada dasarnya mentransfer pengetahuan secara utuh pada siswa, meskipun dianggap baik tetapi pada kenyataannya sering membuat siswa kurang berkembang karena pembelajaran yang berfokus pada guru. Selain itu motivasi pada diri peserta didik tentunya akan menjadi hal penting dalam suatu pembelajaran.

Sebagai upaya dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa, maka diperlukan lingkungan pembelajaran yang lebih optimal dari berbagai aspek pembelajaran terutama aspek model pembelajaran, mengingat hasil belajar yang dicapai siswa tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan guru terhadap materi pelajaran yang diajarkan, tetapi juga model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi beberapa masalah di atas dan sekaligus memberikan pengalaman langsung terhadap siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Langsung*.

Model pembelajaran *Langsung* adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara

maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis logis dan analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Sehingga model pembelajaran *Langsung* termasuk salah satu model pemrosesan informasi yang menekankan bagaimana seseorang berfikir dan bagaimana dampaknya terhadap cara-cara mengelolah informasi dalam memecahkan masalah (Gulo, 2008:84).

Mengacu pada urain tersebut di atas, penulis ingin meneliti dan mengembangkan perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran *Langsung* pada Standar Kompetensi Merekam Audio Di Studio Di SMK Negeri 2 Surabaya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Apakah perangkat pembelajaran dengan model Pembelajaran Langsung yang dikembangkan layak untuk digunakan? (2) Apakah perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran Langsung pembelajaran merekam audio di studio dapat meningkatkan hasil belajar siswa ?

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengembangkan dan menghasilkan instrumen perangkat pembelajaran merekam audio di studio yang valid (layak) digunakan terhadap pembelajaran siswa.(2) Mengetahui peningkatan hasil belajar dengan intrumen perangkat pembelajaran merekam audio di studio terhadap pembelajaran siswa.

Manfaat penelitian ini adalah: (1) Bagi sekolah yaitu: Hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai bahan kajian untuk memotivasi guru agar dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Langsung*. (2) bagi guru, Penggunaan instrumen pembelajaran menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan prestasi hasil belajar siswa. (3) bagi siswa, Dari hasil penelitian ini diharapkan agar siswa lebih memahami materi pelajaran, sehingga siswa dapat meningkatkan prestasi hasil belajar siswa.

Batasasn masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI TAV di SMK Negeri 2 Surabaya. (2) Materi yang akan disampaikan selama penelitian ini hanya pada standar kompetensi membuat rekaman audio di studio pada kompetensi dasar : a. Menjelaskan proses duplikasi, b. Mengoperasikan peralatan rekam, c. Merawat peralatan rekam (3) Hasil belajar siswa yang digunakan hanya pada ranah kognitif.

Istilah belajar banyak digunakan dalam kehidupan kita sehari-hari, seperti; belajar berenang, belajar silat, belajar berjalan, belajar menghitung, belajar membaca, dan sebagainya,

termasuk pada kegiatan belajar yang sifatnya lebih umum, dan tak mudah pula untuk diamati, seperti; belajar bersabar, belajar mandiri, belajar bermasyarakat, belajar berorganisasi, dan sebagainya.

Suparno (1997:16) mengemukakan bahwa belajar adalah kegiatan aktif siswa untuk membentuk pengetahuan. Selanjutnya Hamalik (2009:36) berpendapat belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan.

Sedangkan Arsyad (2009:1) mengemukakan belajar adalah proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antar seseorang dengan lingkungannya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu melalui interaksi dengan lingkungan sekitar.

Pembelajaran merupakan usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri seseorang. Dalam pembelajaran siswa merupakan subjek dan objek belajar. Menurut Yudhi (2008:4).

Hamalik (2009:57) mengemukakan pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Model pembelajaran langsung dirancang secara khusus untuk mengembangkan belajar siswa untuk pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah (Kardi 2000:5). Dalam hal ini yang dimaksud pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu sedangkan pengetahuan deklaratif adalah pengetahuan tentang sesuatu. Model Pengajaran Langsung merupakan suatu pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah (Wawan Setiawan,dkk:2010).

Kelebihan Model Pembelajaran Langsung sebagai berikut: (1) Dengan model pembelajaran langsung, guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa. (2) Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil. (3) Dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan.

Kekurangan Model Pembelajaran Langsung : (1) Model pembelajaran langsung bersandar pada kemampuan siswa untuk mengasimilasikan informasi melalui kegiatan mendengarkan, mengamati, dan mencatat. Karena tidak semua siswa memiliki keterampilan dalam hal-hal tersebut, guru masih harus mengajarkannya kepada siswa. (2) Dalam model pembelajaran langsung, sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan siswa. (3) Karena siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal mereka.

METODE

Dalam penelitian ini rancangan penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan menggunakan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan pretest-posttest control group design, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Paradigma penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut :

Adapun desain penelitian *Static Group Comparison* tersebut dapat dilihat seperti Tabel 1.

Tabel 3.1 Desain *Static Group Comparison*

Kelompok	Perlakuan (Variabel bebas)	Post-test (Variabel terikat)
E	X	Y ₁
K	-	Y ₂

Dimana:

E : Kelompok Eksperimen

K : Kelompok Kontrol

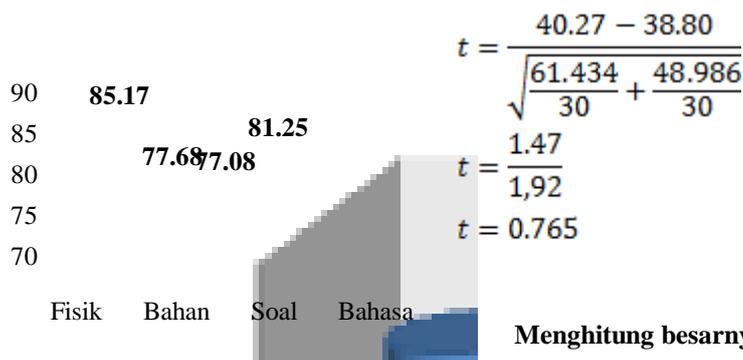
Y₁ : Observasi pada *post-test* kelompok eksperimen

Y₂ : Observasi pada *post-test* kelompok kontrol

X : Treatment (variabel bebas) yang diberikan, yaitu dengan Pengembangan perangkat Pembelajaran pada kelompok eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

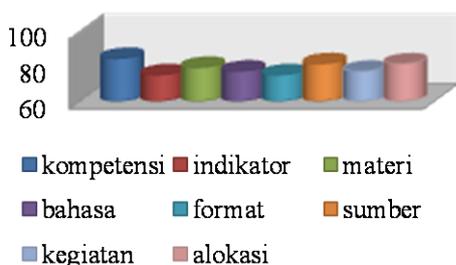
Berikut ini adalah adalah gambar grafik dari validasi buku ajar



Gambar 1 grafik hasil rating validasi buku ajar

Buku Ajar yang dirancang untuk standar kompetensi memahami sifat dasar sinyal audio dinyatakan baik dengan hasil rating sebesar 80,30%, sehingga buku ajar pada Standar Kompetensi merekam audio di studio dapat digunakan sebagai pembelajaran *Langsung* di SMK Negeri 2 Surabaya.

Berikut ini adalah gambar grafik dari validasi RPP:



Gambar 2 grafik hasil rating validasi RPP

RPP yang dirancang untuk standar kompetensi merekam audio di studio dinyatakan baik dengan hasil rating sebesar 79,75%, sehingga buku ajar pada Standar Kompetensi merekam audio di studio dapat digunakan sebagai pembelajaran *Langsung* di SMK Negeri 2 Surabaya.

Dari data perhitungan hasil *pretest* (menggunakan software SPSS versi 15.0) diperoleh hasil sebagai berikut:

- Rata-rata kelas XI TAV (eksperimen)
- Rata-rata kelas XI TAV (kontrol) : 40.27
- S₁ (eksperimen) : 6.999 : S₁² = 48.986
- S₂ (kontrol) : 7.838 : S₂² = 61.434
- n : 30

Dari data yang diperoleh, maka dapat diolah ke dalam rumus uji-t dari Sudjana, 2005: 239, dan diperoleh hasil sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$$t = \frac{40.27 - 38.80}{\sqrt{\frac{61.434}{30} + \frac{48.986}{30}}}$$

$$t = \frac{1.47}{1.92}$$

$$t = 0.765$$

Menghitung besarnya uji-t

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$$t = \frac{80.07 - 76.5}{\sqrt{\frac{24,7}{30} + \frac{31,29}{30}}}$$

$$t = \frac{3.57}{1,37}$$

$$t = 2.6$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi yang telah dibahas Tabel 4.15, maka dapat dilihat rata-rata nilai *pretest* kelompok kontrol dengan menerapkan pembelejaran langsung adalah sebesar 40,27, dan rata-rata nilai *pretest* kelompok eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran Langsung adalah sebesar 38,80. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelompok kontrol dengan menerapkan pembelajaran langsung adalah sebesar 76,5 dan rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen dengan menggunakan pengembangan perangkat model pembelajaran Langsung adalah sebesar 80,07.

PENUTUP
Simpulan

Pengembangan perangkat pembelajaran model pembelajaran: *Langsung* dapat dilihat melalui beberapa variabel yang telah diuraikan pada bab 4, diantaranya; 1) validasi buku ajar dengan hasil rating sebesar 81,25% ,validasi RPP dengan hasil rating sebesar 79,75% dan hasil belajar siswa. (2) Dari hasil analisis hasil belajar siswa nilai *pretest* kelas kontrol dengan menerapkan pembelejaran langsung adalah sebesar 40,27, dan rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen dengan menggunakan pengembangan perangkat pembelajaran Langsung adalah sebesar 38,80. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol dengan menerapkan pembelajaran langsung adalah sebesar 76,5 dan rata-rata nilai *posttest* kelas

eksperimen dengan menggunakan pengembangan perangkat pembelajaran Langsung adalah sebesar 80,07.

Saran

(1) Pengguna model pembelajaran (Guru) pembelajaran Langsung dapat digunakan sebagai salah satu model pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa di dalam proses belajar mengajar. (2)Peneliti selanjutnya disarankan penelitian selanjutnya agar lebih diperdalam lagi tentang materi yang ada di dalamnya, sehingga dapat menghasilkan tampilan yang menarik dengan materi yang lebih lengkap dan sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gulo, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Grasindo
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Johnson, Elaine B. (2010). *Contextual Teaching and Learning: What is is and why it's here to stay*. Bandung : Kaifa.
- Kardi, Soeparman. 2000. *Pengajaran Langsung*. Surabaya:UNESA University Press.
- Khoirul Ahmadi, Iif. Dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu (Pengaruhnya Terhadap Konsep Pembelajaran Sekolah Swasta dan Negeri)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nurdin. 1999. *Implementasi Pendekatan CTL (Contextual Teaching And Learning) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Jurnal Administrasi Pendidikan Vol. IX No. 1 April 2009. 117.
- Raharjo, Puji. 2009. *Modul Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas (Pembuatan Media Audio Pembelajaran)*. Departemen Pendidikan Nasional: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.
- Riduwan. (2006). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, Wina. Dr. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta
- Slavin, R.E. 2000. *Educational Psychology:Theory adn Practice.Sixth Edition*.Boston:Allyn and Bacon
- Sudirman, dkk. 1987. *Ilmu Pendidikan*. Bandung : CV Remadja Karya.
- Sudjana, Nana.1991.*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2008. *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) Di Kelas*. Jakarta : Cerdas Pustaka Publisher
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (<http://www.sriudin.com/2009/11/download-uu-ri-nomor-20-tahun-2003.html>, diakses 30 Mei 2012 Pukul 07.10 AM)
- Uno, Hamzah B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wawan. Dkk. 2010. *Penerapan Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction) Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)*. Jurnal PendidikanTeknologi Informasi dan Komunikasi Vol.3 No.1 Juni 2010. 5.
- Wena, Made. 2009. *Strategi pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.