

## **KEEFEKTIFAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR BUSANA SISWA SMK NEGERI 6 SEMARANG**

**Zakiyatul Jamilah<sup>✉</sup>, Trijoko Raharjo, Samsudi**

Prodi Kurikulum dan Teknologi Pembelajaran, Program Pascasarjana  
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### **Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Januari 2012  
Disetujui Februari 2012  
Dipublikasikan Juni 2012

*Keywords:*  
Effectiveness  
Interactive Multimedia  
Students' Learning Result

### **Abstrak**

PTujuan penelitian ini adalah (1) untuk membuat multimedia interaktif untuk meningkatkan skor siswa dalam mata pelajaran menggambar mode, (2) untuk mengetahui efektivitas multimedia, (3) untuk mengetahui perbedaan nilai siswa, yang menggunakan multimedia dan yang tidak. Penelitian ini menggunakan pretest valid dan dapat diandalkan dan post test untuk mengetahui efektivitas multimedia. Multimedia ini telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian ini adalah (1) media yang tepat untuk digunakan di kelas mode gambar sesuai dengan uji validitas, (2) ini multimedia meningkatkan nilai siswa, (3) nilaikelas eksperimen siswa lebih baik bahwa kelas kontrol. Saya mengusulkan saran saya yaitu (1) lebih baik bagi guru untuk menggunakan multimedia interaktif untuk membuat proses pembelajaran aktif dan efektif untuk meningkatkan nilai siswa, (2) kepala sekolah harus memotivasi guru untuk membuat multimedia interaktif untuk membuat siswa mampu menggunakan teknologi informasi terbaru dalam hal peningkatan hasil belajar siswa.

### **Abstract**

*The purposes of this study are (1) to produce the interactive multimedia to improve the students score in drawing fashion subject matter, (2) to know the effectiveness of the multimedia, (3) to know the difference of the students' score, the one who used the multimedia and who did not. This study employs valid and reliable pretest and post test to know the effectiveness of the multimedia. This multimedia has been validated by material expert and media expert. The result of this study are (1) the media is appropriate to be used in fashion drawing class according to the validity test, (2) this multimedia improved the students score, (3) students' experimental class score is better that control class. I propose my suggestion namely (1) it is better for the teacher to use interactive multimedia to make learning process active and effective to improve the students score; (2) the headmaster should motivate the teacher to create multimedia interactive in order to make the students are able to use the latest information technology in case of improvement of students' learning result.*

© 2012 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:  
Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang, 50233  
Email: [pps@unnes.ac.id](mailto:pps@unnes.ac.id)

## Pendahuluan

Pembelajaran menggambar busana yang terjadi di SMK Negeri 6 Semarang kurang diminati oleh siswa. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher oriented*). Jika hal ini berlangsung terus menerus maka kreativitas siswa tidak berkembang. Mata pelajaran menggambar busana sebagai salah satu mata pelajaran kelompok estetika menetapkan cakupan yang diharapkan yakni mampu mengapresiasi keindahan dan harmoni.

Proses belajar mengajar, sebaiknya memberikan warna baru, tidak konvensional, yang menyebabkan siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran dirinya. Keadaan yang demikian diperlukan bagi siswa dalam berimajinasi menciptakan gambar busana yang kreatif dan terkini.

Model pembelajaran interaktif melalui multimedia interaktif yang disediakan oleh guru, diharapkan siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran baik di kelas maupun di rumah. Multimedia interaktif ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai potensi yang mereka miliki dengan situasi yang mendukung tanpa harus memaksakan dirinya dalam melakukan proses pembelajaran.

Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran menggambar busana dapat diukur melalui penilaian portofolio hasil karya siswa. Dokumen portofolio mengukur ranah psikomotor siswa. Sedangkan ranah pengetahuan diukur melalui tes, baik formatif maupun sumatif.

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh minat dan perhatian siswa terlibat semaksimal mungkin dalam proses pembelajaran. Jika pembelajaran berlangsung dinamis, menyenangkan dan tidak membosankan, maka siswa akan merasa senang terlibat dalam proses pembelajaran tersebut,

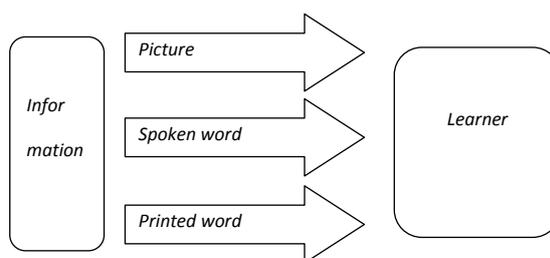
Mata pelajaran menggambar busana sebagai salah satu kelompok kategori estetika bertujuan: 1). membentuk karakter peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa seni dan pemahaman budaya. 2). Memanfaatkan lingkungan untuk kegiatan apresiasi dan kreasi seni. 3). Menunjukkan kegemaran membaca dan menulis karya seni. 4). Menghasilkan karya seni yang kreatif baik individu maupun kelompok.

Multimedia sebagai salah satu media pembelajaran yang berupa presentasi materi dengan menggunakan kata kata sekaligus gambar yang dikolaborasi dengan suara. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya pikir

dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian peserta terhadap materi yang sedang dibahas. Media adalah *software* berikut *hardware* yang digunakan dalam komunikasi pembelajaran.

Media pembelajaran yang efektif memiliki ciri lima hal yakni, 1); media pembelajaran harus mampu memberi kesempatan bagi guru dan siswa untuk melakukan analisa 2); media pembelajaran harus memberikan informasi yang riil/nyata. 3); media pembelajaran dalam penyajiannya harus inovatif, terpilih dan penuh modifikasi. 4). Media pembelajaran harus berdaya guna tinggi. 5); media pembelajaran harus memenuhi syarat respon atau tanggapan.

Berikut skema mengoptimalkan multimedia interaktif dalam pembelajaran menggambar busana yang memungkinkan peserta didik memperoleh informasi dengan menggunakan indera pendengaran dan indera penglihatan.



**Gambar 1.** *Three Delivery Paths to The Learner*

Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mata pelajaran menggambar busana dapat: 1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik; 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra; 3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; 4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya dan 5) memberi rangsangan sama, mempersamakan pengalaman.

Multimedia interaktif sebagai sumber belajar dalam mata pelajaran menggambar busana berfungsi untuk 1); Mempercepat pencapaian tujuan belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik. 2); Meringankan beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah peserta didik. 3); Melaksanakan pembelajaran yang sifatnya lebih individual. 4); Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan karakteristik gaya belajarnya. 5); Membuat perencanaan program pembelajaran yang lebih siste-

matris. 6); Meningkatkan kemampuan Guru dan siswa dalam penggunaan berbagai media teknologi komunikasi.

Tiga asumsi yang mendasari teori kognitif tentang *multimedia learning* termasuk di dalamnya multimedia interaktif sebagai sumber dan media pembelajaran dalam mata pelajaran menggambar busana yaitu: *dual-channel* (saluran ganda), manusia memiliki saluran terpisah untuk memproses informasi visual dan auditorial. *limited capacity* (kapasitas terbatas), bahwa manusia mempunyai keterbatasan dalam jumlah informasi yang bisa mereka proses dalam masing masing saluran pada waktu yang sama. dan *active-processing* (pemrosesan aktif), bahwa manusia belajar aktif memilih informasi yang sesuai.

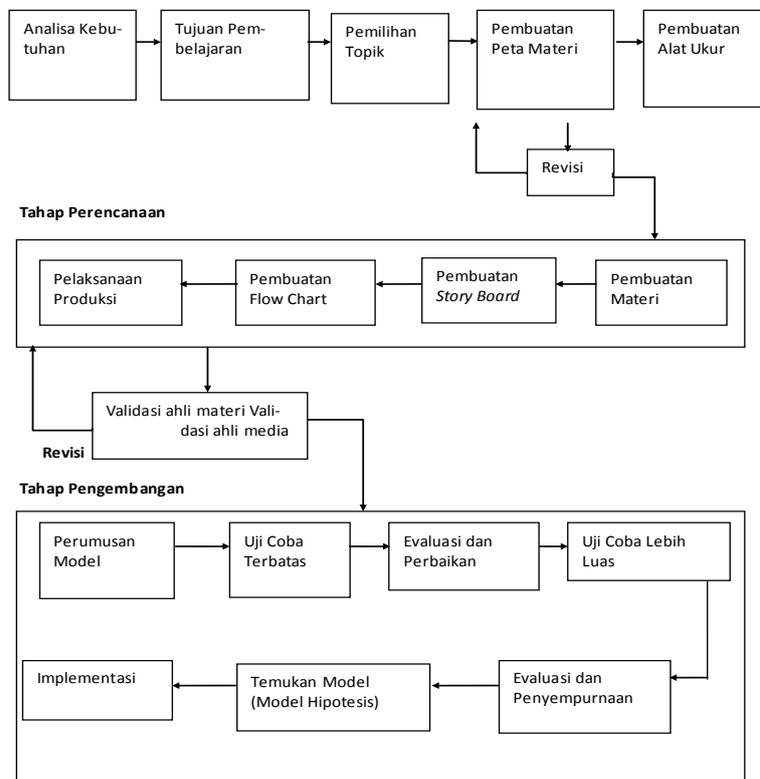
Agar pembelajaran lebih bermakna maka kita harus melibatkan diri dalam lima proses kognitif; 1)Memilih kata yang relevan; 2) memilih gambar yang relevan; 3) Menata kata terpilih; 4) Menata gambar terpilih; 5) Memadukan representasi berbasis kata dan gambar. Siswa yang menerima pesan melalui multimedia interaktif lebih mampu memahami pesan yang diterima. Agar pesan tersebut lebih mudah dipahami maka; 1) hindari kata dan gambar ekstra; 2) hindari suara atau musik yang tidak perlu; 3) Presentasi mul-

timedia interaktif harus padat, singkat langsung pada sasaran, sehingga siswa fokus pada elemen kunci.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif sangat aktif sebagaimana ditulis oleh Paul B Diedrich dalam Munir (2008 : 157) 1); *Visual activities*, misalnya membaca 2); *Oral activities*, misalnya bertanya, 3); *Writing activities*, menulis cerita, 4); *Listening activities*, mendengarkan 5); *Drawing activities*, menggambar, 6); *Motor activities*, membuat konstruksi 7); *Mental activities*, memecahkan masalah, 8); *Emotional activities*, menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah yang akan diteliti dapat diirumuskan sebagai berikut: 1).Bagaimanakah isi dan model multimedia interaktif yang tepat untuk pembelajaran menggambar busana?; 2.Seberapa besar keefektifan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa menggambar busana?; 3).Seberapa besar perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran menggambar busana yang menggunakan multimedia interaktif dengan yang tidak menggunakan multimedia interaktif ?

**Metode**



**Gambar 2.** Alur Pengembangan Multimedia Interaktif

Penelitian pengembangan ini menggunakan *pretest – posttest* sebagai instrument yang dipergunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Penelitian dilakukan di dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen, dilakukan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan multimedia interaktif.

Prosedur penelitian pengembangan multimedia pembelajaran menggambar busana dilakukan dalam tiga tahap yakni tahap penetapan, perencanaan dan pengembangan.

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi 2, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Dalam kuisioner diberikan empat pilihan untuk memberikan tanggapan tentang produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan, yaitu : sangat baik (4), baik (3), kurang baik (2), dan sangat kurang baik (1).

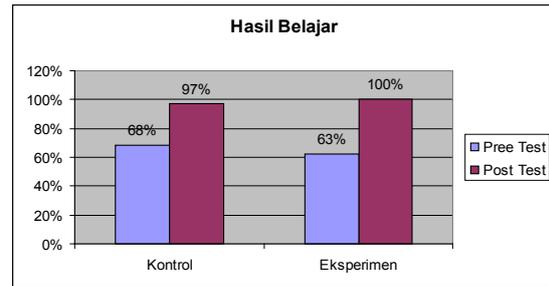
### Hasil dan Pembahasan

SMK Negeri 6 Semarang adalah berdiri sejak tanggal 1 Januari 1969, yang saat itu bernama Sekolah Kesejahteraan Keluarga Atas (SKKA ). Tahun 1977 terjadi perubahan kurikulum, dari kurikulum tahun 1969 kemudian berubah ke kurikulum tahun 1977. maka nama SKKA Negeri berubah menjadi SMKK ( Sekolah Menengah Kesejahteraan Keluarga ) Negeri Semarang. Pada perkembangan selanjutnya, tepatnya 20 tahun kemudian resmilah SMKK Negeri Semarang berganti nama menjadi SMK Negeri 6 Semarang sampai saat ini. Untuk menentukan apakah suatu soal layak dipakai dalam penelitian dapat dilihat dari uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soalnya. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Reliabilitas adalah jika alat ukur tersebut dapat memberikan hasil yang tetap (ajeg). Tingkat kesukaran adalah penggolongan soal dari yang mudah sampai yang sukar. Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (kemampuan rendah).

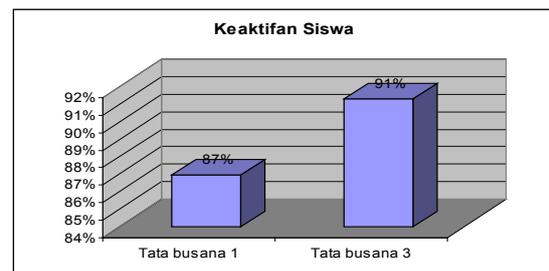
Rata rata skor hasil validasi ahli materi adalah 3, 533, dengan demikian maka produk multimedia interaktif yang dikembangkan dikategorikan sangat baik dalam aspek pembelajarannya maupun aspek materinya. Rerata dari validasi ahli media adalah 2,787, maka produk multimedia interaktif dikategorikan baik, dalam aspek tampilan dan aspek pemrograman

Untuk mengetahui apakah *pre test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kesetaraan atau tidak, maka digunakan rumus  $F$ ,  $H_0$  diterima jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ .

Dari perhitungan rata-rata hasil belajar untuk Kelas Eksperimen diperoleh rata-rata hasil *pre test* untuk siswa yang tuntas atau rata-rata hasil belajarnya di atas 75 sebanyak 25 orang atau (63%), sedangkan rata-rata hasil *post test* untuk siswa yang tuntas atau rata-rata hasil belajarnya di atas 75 sebanyak 40 orang (100%).



Gambar 3. Perbandingan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Gambar 4. Perbandingan Keaktifan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Instrumen penelitian, khususnya pada observasi keaktifan siswa dan validasi ahli materi dan ahli media seharusnya dilakukan uji validitas dan reliabilitas, namun karena keterbatasan penelitian maka hal ini belum dilakukan oleh peneliti.

### Simpulan

Multimedia interaktif yang dihasilkan dikategorikan sangat baik karena standar kompetensi sesuai dengan materi, petunjuk belajar jelas, uraian materi benar. Multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK Negeri 6 Semarang dalam mata pelajaran menggambar busana. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan multimedia interaktif dengan kelas yang tidak menggunakan multimedia interaktif.

Guru program produktif sebaiknya me-

manfaatkan kemajuan teknologi untuk mengembangkan multimedia interaktif. Kepala sekolah diharapkan memotivasi dan memfasilitasi bagi Guru untuk mengembangkan multimedia interaktif sebagai media maupun sumber belajar dalam proses pembelajaran, utamanya pada mata pelajaran menggambar busana.

#### Daftar Pustaka

- Mayer, Richard E. 2009 *Multimedia Learning*. Surabaya: its press
- Munir, 2006. *Etika Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, Bandung : UPI PRESS
- \_\_\_\_\_, 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta cv
- Nasution. 1994. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- \_\_\_\_\_, 1998, *Metode Penelitian Naturalistik-Kualitatif*, Bandung : Tarsito
- Samsudi. 2005. *Desain Penelitian Pendidikan*. Semarang: Pusat Penjamin Mutu Unnes
- Sugiyono. 1993. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung. Alfabeta
- Winarno, 2009 . *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Bandung:Genius Prima Media