

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIDEO-AUDIO* MENGUNAKAN *SOFTWARE LECTORA* TERHADAP HASIL BELAJAR FISIKA DITINJAU DARI GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK

Yaya Kamariah, Muh. Yusuf Hdayat

Jurusan Pendidikan Fisika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 082386037771, yqrahiel@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya interaksi antara media pembelajaran (media software *Lectora* dan media konvensional) dengan gaya belajar (visual dan auditorial) dalam pencapaian hasil belajar fisika peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Sulawesi Selatan. Dalam menjawab permasalahan tersebut, peneliti menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen dengan desain faktorial. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Sulawesi Selatan yang berjumlah 619 orang yang terbagi atas 18 kelas. Sampel penelitian berjumlah 46 orang terdiri atas dua kelas yang dipilih secara purposive sampling. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran (media software *Lectora* dan media konvensional) dengan gaya belajar (visual dan auditorial) dalam pencapaian hasil belajar fisika peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Sulawesi Selatan.

Kata kunci: *Software Lectora*, Gaya Belajar, Hasil Belajar, Quasi Eksperimen dan Desain Faktorial

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan berpengaruh terhadap perkembangan sistem pembelajaran yang berkualitas dan bermutu. Selain itu, permasalahan yang ada di dunia pendidikan semakin bertambah dan semakin kompleks karena pendidikan dituntut untuk mengalami kemajuan dari berbagai segi. Untuk mendapatkan hasil belajar yang berkualitas dan bermutu perlu dilakukan perbaikan, perubahan, pembaharuan dalam sistem pembelajaran.

Salah satu metode yang menarik adalah pembelajaran dengan menggunakan teknologi berbasis komputer. Komputer cocok digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan group belajar yang cukup banyak karena dapat dihubungkan dengan *projector* (LCD/Viewer). Komputer dapat menampilkan konsep-konsep fisika yang abstrak menjadi nyata dengan visualisasi statis maupun visualisasi dinamis karena komputer dengan bantuan *software* tertentu dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, gambar, grafik, dan suara menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik.

Salah satu *software* komputer yang dapat digunakan untuk membuat suatu materi pembelajaran *e-learning* adalah *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* adalah *software* yang mampu membuat presentasi interaktif, dengan mampu

menampung banyak *file* seperti *file* gambar, *file* musik, *file* video, dan *file* animasi, bahkan bisa membuat kuis dan pertanyaan. Interaktif dan sangat berguna bagi banyak bidang. *Lectora Inspire* adalah *software authoring tool* pertama yang bersertifikat di pasar yang memberikan *Lectora* kredibilitas yang dibutuhkan untuk mendapatkan penerimaan dalam industry *e-learning*. *Lectora* dikembangkan oleh Trivantis Corporation. Tahun 2011, *Lectora* memperoleh lima penghargaan dalam bidang produk *e-learning* inovatif, *authoring tool*, *tool* presentasi terbaik, dan teknologi *e-learning* terbaik. *Lectora* telah terintegrasi dengan beberapa *software* komputer yang lain seperti *Camtasia*, *Snagit*, dan *Flypaper* sehingga memungkinkan pengguna untuk memanfaatkan berbagai *file* multimedia untuk membuat konten presentasinya lebih menarik.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 1 Sulawesi Selatan, bahwa sarana dan prasarana pendidikan yang dimiliki cukup lengkap dan memadai namun belum dimanfaatkan dengan baik, terbukti dari hasil observasi diketahui bahwa selama ini dalam proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut pada umumnya masih menggunakan media konvensional seperti papan tulis, sehingga pembelajaran itu hanya berfokus pada pemberian teks atau pemberian catatan langsung di papan tulis dan jarang sekali menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk multimedia presentasi

<http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika> seperti *power point* dan bahkan tidak pernah sama sekali menampilkan suatu multimedia pembelajaran yang dapat menggabungkan teks, video, suara, gambar, animasi menggunakan *software* tertentu menjadi satu bentuk multimedia presentasi yang menarik. Hal ini berdasarkan observasi juga membuat para peserta didik merasa jenuh dan bosan karena tidak ada hal yang menarik dan baru yang ditemukan dalam proses pembelajarannya.

Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan multimedia presentasi dapat dilakukan di sekolah ini, mengingat bahwa sarana maupun prasarana seperti komputer dan media-media pendukung lain cukup lengkap dan berdasarkan hasil observasi juga diketahui bahwa terlepas dari proses kegiatan pembelajaran di sekolah, penggunaan komputer sudah dianggap biasa oleh mayoritas peserta didik sehingga apabila penggunaan komputer dimasukkan dalam proses atau kegiatan pembelajaran di sekolah, akan dirasa cocok dan menarik.

Melihat fenomena pembelajaran seperti yang digambarkan di atas, peneliti mengusulkan sebuah penelitian dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran dengan judul: “*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video-Audio menggunakan Software Lectora terhadap Hasil Belajar Fisika ditinjau dari Gaya Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 1 Sulawesi Selatan*”

2. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya interaksi antara media pembelajaran (media software Lectora dan media konvensional) dengan gaya belajar (visual dan auditorial) dalam pencapaian hasil belajar fisika peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Sulawesi Selatan.

3. Tinjauan Pustaka

Lectora adalah *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. *Lectora Inspire* mampu membuat kursus *online* cepat dan sederhana. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999. Tahun 2011, *Lectora* memperoleh 5 penghargaan dalam bidang produk *E-Learning*

inovatif, *Authoring Tool*, *tool* presentasi terbaik, dan teknologi *e-learning* terbaik. Sehingga wajar lebih dari 50 perusahaan atau instansi di dunia memilih *Lectora*.

4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi peserta didik, proses pembelajaran yang dilakukan membuat peserta didik akan merasa senang dalam mengikuti pelajaran fisika, sehingga diharapkan motivasi siswa akan meningkat dan pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar siswa.
- b. Bagi pendidik, guru dapat meningkatkan kreatifitas dan proses pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan teknologi seperti membuat animasi dengan komputer tanpa menguasai bahasa pemrograman, guru cukup menggunakan program aplikasi yang sering disebut *system authoring tool*, seperti *Lectora*.
- c. Bagi sekolah, dengan dilaksanakannya proses pembelajaran dengan media yang menarik, maka sekolah hendaknya selalu terpacu untuk memfasilitasi sarana-sarana yang dibutuhkan guru dalam rangka untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dikembangkan atau ditindak lanjuti bagi calon peneliti/peneliti lainnya untuk media pembelajaran komputer. Misalnya pengembangan berbagai jenis *software* komputer yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen* dengan desain faktorial.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Sulawesi Selatan yang berjumlah 619 orang yang terbagi atas 18 kelas. Sampel penelitian berjumlah 46 orang terdiri atas dua kelas yang dipilih secara purposive sampling.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes hasil belajar dan tes gaya belajar. Tes hasil belajar diadaptasi dari soal-soal uji kompetensi yang sudah dibakukan dalam

<http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/PendidikanFisika> bentuk buku yang berjudul *Fisika untuk SMA Kelas X* yang diterbitkan oleh Erlangga, tes hasil belajar ini terdiri dari indikator – indikator hasil belajar pada ranah kognitif pengetahuan (C_1), pemahaman (C_2), penerapan (C_3) dan aplikasi (C_4). Adapun tes gaya belajar berbentuk audio dan visual. Tes gaya belajar berbentuk audio, soal yang diberikan berupa suara yang dapat didengar melalui *speaker* (bentuk *listening*) sedangkan tes gaya belajar berbentuk visual, soal yang diberikan berupa teks dan dapat dilihat serta dibaca secara langsung pada layar monitor. Selain itu, digunakan lembar observasi yang terdiri dari dua, yaitu lembar observasi siswa dan lembar observasi guru. Lembar observasi ini digunakan untuk mengukur atau menilai proses belajar, yaitu tingkah laku siswa pada saat pembelajaran dan tingkah laku guru pada waktu mengajar.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan menggunakan Analisis Varian 2 Arah (Two Way Anova) dan uji lanjut Tukey-kramer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti terhadap populasi diperoleh:

1. Hasil Statistik Deskriptif

Nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan yaitu 62,39 dengan kategori tinggi. Sedangkan Nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yaitu 28,04 dengan kategori rendah.

2. Hasil Statistik Inferensial

Berdasarkan hasil perhitungan ANAVA diperoleh nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, yaitu $0,05 < 4,07$, maka dapat diketahui bahwa H_1 ditolak dan H_0 diterima yaitu “tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran (media *software Lectora* dan media konvensional) dengan gaya belajar (visual dan auditorial) dalam pencapaian hasil belajar fisika peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Sulawesi Selatan”. Tidak adanya interaksi antara metode pembelajaran (media *Lectora* dan konvensional) dengan gaya belajar kognitif (*visual* dan *auditorial*) ini disebabkan oleh waktu penelitian. Penelitian yang begitu singkat dianggap mempengaruhi hasil yang diperoleh.

Pembelajaran yang hanya dilakukan selama tiga kali pertemuan dengan durasi pembelajaran hanya selama satu setengah jam per satu kali pertemuan menyebabkan peserta didik masih sulit untuk beradaptasi dengan metode yang diterapkan yaitu metode pembelajaran dengan menggunakan media *software Lectora*, apalagi karena metode ini adalah hal baru yang diperoleh peserta didik. Selain dikarenakan waktu yang begitu sempit, pembelajaran yang dilakukan pada sore hari juga menyebabkan peserta didik belum sepenuhnya memanfaatkan kemampuannya dalam menyerap informasi yang diberikan, yaitu kemampuan untuk memanfaatkan indra penglihatan (*visual*) dan indra pendengaran (*auditorial*) mereka dengan baik. Berdasarkan alasan ini, maka peneliti berkesimpulan bahwa durasi waktu yang digunakan dalam penelitian ini masih kurang dan waktu pembelajaran pada sore hari tidak cocok untuk memperoleh hasil belajar fisika yang baik.

KESIMPULAN

Tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran (*Lectora* dan konvensional) dengan gaya belajar kognitif (*visual* dan *auditorial*) dalam pencapaian hasil belajar fisika pada peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Sulawesi Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Niken dan Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Cet. XVII; Jakarta: Rajawali Pers.
- Beacham. 2002. *Media Combinations and Learning Styles: A Dual Coding Approach*. New York: Association for the Advancement of Computing in Education.
- Creswell. 2015. *Riset Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- DePorter, Bobbi dan Mike Hernacki. 2003. *Quantum Learning* (Terjemahan). Bandung : Kaifa.

<http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/PendidikanFisika>

Fraenkel, Jack R. Dan Norman E. Wallen. 2009.

How to Design and Evaluate Research in Education. New York: McGraw-Hill.

Ghufron, M. Nur dan Rini Risnawati S., 2012.

Gaya Belajar: Kajian Teoritik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Mas'ud, Muhammad. 2014. "Membuat Media

Pembelajaran dengan *Lectora*". Modul

Diklat Nasional di Yogyakarta, April 2-3

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan:*

Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan

R&D. Bandung: Alfabeta.