

**PENGARUH MEDIA SPARKOL VIDEO SCRIBE TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA PADA JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN
JARINGAN (TKJ) DI SMK PANCA MARGA MAKASSAR**





KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : IBRAHIM
 Stambuk : 10531222618
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Sparkol Videoscribe Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Jurusan TKJ Di SMK Panca Marga
 Pembimbing : 1. Dr. Syarifuddin Ca. Sida, M.Pd
 2. Nasir S. Pd, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1)	Selasa/ 6 - ag 2020	Abstrak dan Pembahasan tidak ada Pemeriksaan format dan penulisan dari hasil wawancara Syarifuddin	
2)	Kamis/ 12 - ag 2020	Hasil wawancara dan hasil penelitian dan kesimpulan	
3)	Jumat/ 14 ag 2020	Hasil wawancara dan hasil penelitian dan kesimpulan dan hasil penelitian dan kesimpulan	

Catatan:

Mahasiswa hanya dapat mengantar ulang Skripsi jika sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 3 kali

Makassar, Agustus 2020

Ketua Prodi

Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

NPM: 991323



KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama: IBRAHIM
Stambuk: 10531223615
Program Studi: Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi: Pengaruh Media Sparkol Videoscribe Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Jurusan TKJ Di SMK Panca Marga
Pembimbing: 1. Dr. Syarifuddin Cn Sida, M.Pd
2. Nasir S.Pd, M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Logam Perbaikan	Tanda Tangan
1		Abdullah Pemeriksaan dan Pemeriksaan logam perbaiki	
2	Jember 20/20	Indikator Pemeriksaan Pemeriksaan Pemeriksaan	
3	Jember 11/20	Pemeriksaan Pemeriksaan Pemeriksaan	

Catatan:

Mahasiswa hanya dapat menguji ulang skripsi yang sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 3 kali.

4. Rasi Cahaya Lufan
BAB IV dan Daftar Pustaka
5. An 26/11/20

Makassar, Agustus 2020

Ketua Prodi
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NPM: 91323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **Ibrahim**, NIM **10531222615** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 039/TAHUN 1442 H/2021 M, Tanggal 15 Februari 2021, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi **Teknologi Pendidikan** Jurusan **Ilmu Pendidikan** Fakultas **Keguruan dan Ilmu Pendidikan** Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal **15 Februari 2021**

Makassar, 12 Rajab 1442 H
25 Februari 2021 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Amba Asri, M. Ag.
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Muhammad, M. Pd.
4. Penguji :
 1. Dr. Muhammad Saifur, M.Pd.
 2. Nasya, S.Pd., M. Pd.
 3. Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum.
 4. Dr. Syarifuddin Ch. Sidi, M.Pd.

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NIM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Media *Sparkol Vodeoscribe* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Jurusan TKJ Di SMK Panca Marga**

Mahasiswa yang bersangkutan:

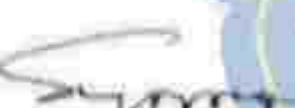
Nama : **IBRAHIM**
Stambuk : **10531222615**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, tugas ini sudah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Makassar, Februari 2021

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Syarifuddin Cn Sida, M. Pd.


Nadya, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph. D
NIM 860934

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan


Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NIM 991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

(Jl. Yohannes Alundia No. 248 Telp. (0412) 868 112 Makassar 90221 <http://www.ump-umh.ac.id>)

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Ibrahim**

Nim : **10531 222 615**

Jurusan : **Teknologi Pendidikan**

Judul Skripsi : **Pengaruh Media Sparkol Videoscribe Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Jurusan TKI Di SMK Panca Marga**

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya submit di depan Tim Penguji adalah **ASLI** hasil karya saya sendiri, bukan hasil coplakan dan tidak dibuatkan oleh siapapun.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menetuna sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, April 2021

Yang Membuat Pernyataan


IBRAHIM



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Abdullo' No. 259 Telp. (0412) 860-132 Makassar 90222 <http://www.fkip-umh.ac.id>

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Ibrahim**

NIM : **10531222615**

Jurusan : **Teknologi Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penulisan skripsi sampai selesainya skripsi saya. Saya akan menyetor serah skripsi ke (tulis di bawah oleh saya atau)
2. Dalam penulisan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh Pimpinan Fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penciplakan (plagiat) dalam penulisan skripsi
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya pada point 1, 2, dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, Mei 2021

Yang Menandatangani Perjanjian

IBRAHIM

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

Jadilah Pribadi Yang Bisa Memmaafkan Kesafahan Orang Lain, Karna Memmaafkan Orang Lain Adalah Salah Satu Bentuk Ketaqwaan Kepada Allah SWT.

Persembahan

Skripsi ini ku persembahkan kepada kedua orang tua saya Bapak Rifaid (Almarhum) dan Ibu Sarifah yang telah berjuang membesarkan saya untuk menempuh dunia pendidikan.

Ucapan terimakasih juga kepada kakak saya, Kakanda Bustamin Rifaid yang melanjutkan perjuangan Ayah untuk melanjutkan study saya sampai bisa menyusun skripsi ini.



ABSTRAK

IBRAHIM 2020. *Pengaruh Media Sparkol Videoscribe Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Jurusan TKJ Di SMK Panca Marga.* Skripsi, Jurusan Teknologi pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I. Syarifuddin Cn Sida dan pembimbing II Nasir.

Masalah utama dari penelitian ini yaitu minat belajar siswa masih rendah, aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar rendah dan bersifat pasif yang cenderung sebagai penerima saja, siswa tidak semangat karena media yang di gunakan tidak efektif dalam pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *sparkol videoscribe* terhadap minat belajar siswa pada jurusan TKJ di SMK Panca Marga. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan deskriptif statistik. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XII yang berjumlah 20 orang jurusan TKJ di SMK Panca Marga. Instrumen data teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Tes, Observasi dan angket. Teknik analisis data yang di gunakan deskriptif statistik dengan Uji validitas, uji Reliabilitas dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa dikategorikan menengah hal ini ditunjukkan dari hasil analisis data dengan skor rata-rata *pre-test* dan 20 siswa sebelum proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *sparkol videoscribe* adalah 30,00 dengan median 29,00 dan modus 23 serta standar deviasi 10,49. Nilai *post-test* yang di dapat siswa tersebut dari nilai maksimum 50 sampai nilai minimum 12, serta nilai *observasi* 0,392 dan *kuriositas* 0,8157 dan hasil tes siswa setelah penerapan media *sparkol video scribe* tersebut 9 dari 20 orang siswa atau 40,50 % dari keseluruhan siswa yang memperoleh nilai yang berada pada kategori sedang, 3 siswa atau 15,00% dan keseluruhan siswa yang nilainya berada pada kategori tinggi, 1 siswa atau 5,00% dari keseluruhan siswa yang memperoleh nilai sangat tinggi, 2 siswa atau 10,00% siswa yang memperoleh nilai rendah dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai yang sangat rendah sedangkan skor rata-rata *post-test* adalah 29,10 dengan median 26,00 dan modus 30 serta deviasi 8,91. Nilai *post-test* yang di dapat siswa tersebut dari maksimum 47 sampai nilai minimum 17, serta nilai *observasi* 0,684 dan *kuriositas* 0,806. Nilai rata-rata dari observasi adalah 1,3 sedangkan rata-rata dari angket adalah 0,45. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan sebuah media pembelajaran sebagai fasilitas penunjang pembelajaran yakni media *sparkol videoscribe* pada siswa kelas XII TKJ SMK Panca Marga berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Kata kunci: Media Sparkol dan Minat Belajar

KATA PENGANTAR



Assalamuallaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur kehadiran Allah atas berkat, rahmat dan karunia-Nya hingga saya masih selalu diberi kesehatan sampai detik ini hingga tak dapat tersuratkan lagi. Salam dan rahmat juga senantiasa kita hanturkan kepada Rasulullah Muhammad S.A.W sebagai nabi terakhir bagi semua umat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul ***Pengaruh Media Sparkol Videoslide Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Jurusan TIK di SMK Panca Marga***.

Selain itu, dalam hidupnya, selalu ingin kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan sehari-hari. Kesempurnaan bukanlah faciemoremus yang semakin dikenal semakin menjauh dari pandangan. Demikian juga dengan tujuan ini, kehendak ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-E di Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

Kepada Ayahanda **Rifaid Yusuf dan Ibunda Sarifah Yasin** atas segala pengorbanan dan doa restu yang telah diberikan demi keberhasilan penulis dalam menuntut ilmu sejak kecil sampai sekarang ini. Semoga apa yang telah mereka berikan kepada penulis menjadi kebaikan dan cahaya penerang kehidupan di dunia dan di akhirat. Demikian pula penulis mengucapkan kepada keluarga yang tak henti-hentinya memberikan motivasi dan selalu menemani dengan canda, kepada **Dr. Syarifuddin Cu. Sida, M.Pd** Pembimbing I dan **Nasir, S.Pd., M.Pd** Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran serta kesabaran dalam membimbing penulis mulai dari penyusunan proposal hingga skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada **Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag** Rektor Universitas Makassar, **Agus Edwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D** Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan **Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.** ketua Program Studi Teknik Pendidikan serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terimakasih yang sama juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf SSIS, **Panca Marga dan Agus Ardiansar S.Pd., M.Pd** selaku guru computer dan jaringn dasar yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada rekan-rekan Mahasiswa yang telah berjanji-santa berjuang dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lebih lanjut. Amin.

WassalamuadaikeumWa

Makassar, Februari 2021

Peneliti



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	7
A. Kajian Pustaka	7
1. Penelitian Tindakan	7
2. Pengajaran Media	9
3. Pembelajaran	11
4. Media Pembelajaran	12
5. Fungsi Media Pembelajaran	14
6. Sparkol Videoscribe	17
7. Minat Belajar	18
8. Fungsi Minat Belajar	19
9. Indikator Minat	20

B. Kerangka Pikir.....	23
C. Hipotesis.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Desain Penelitian.....	24
C. Populasi dan Sampel.....	25
D. Definisi Variabel.....	26
E. Prosedur Penelitian.....	27
F. Instrumen Penelitian.....	28
G. Teknik Pengumpulan Data.....	29
H. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Hasil Penelitian.....	33
B. Pembahasan.....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	
RIWAYAT HIDUP.....	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Keadaan Populasi.....	26
3.2. Keadaan Sampel.....	26
3.3. Tabel Scoring.....	30
4.1. Statistik Skor Hasil Tes Siswa Sebelum Diterapkan Media Sparkol Vidoscribe.....	33
4.2. Distribusi Dan Persentase Skor Hasil Tes Siswa Sebelum Diterapkan Media Sparkol Vidoscribe.....	34
4.3. Frekuensi Hasil Data Pretest Siswa.....	35
4.4. Deskripsi Ketuntasan Hasil Hasil Tes Siswa Sebelum Diterapkan Media Sparkol Vidoscribe.....	36
4.5. Statistik Skor Hasil Tes Siswa Setelah Diterapkan Media Sparkol Vidoscribe.....	38
4.6. Distribusi Dan Persentase Skor Hasil Tes Siswa Setelah Diterapkan Media Sparkol Vidoscribe.....	38
4.7. Frekuensi Hasil Data Posttest Siswa.....	40
4.8. Deskripsi Ketuntasan Hasil Tes Siswa Setelah Diterapkan Media Sparkol Vidoscribe.....	41
4.9. Tabel Perbandingan Data Hasil Pretest Dan Posttest.....	42

4.10.	Deskripsi Hasil Tes Siswa Setelah Diterapkan Media Sparkol Videoscribe.....	43
4.11.	Analisis Korelasi Kuantitatif Variable X.....	45
4.12.	Analisis Korelasi Kuantitatif Variabel Y.....	45
4.13.	Reabilitas.....	46
4.14.	Guru Menggunakan Media Sparkol Videoscribe Pada Proses Belajar Mengajar.....	47
4.15.	Dengan Media Sparkol Videoscribe Dapat Menciptakan Suasana Belajar Yang Lebih Menyenangkan.....	48
4.16.	Banyak Pengetahuan Positif Dalam Belajar Dengan Menggunakan Sparkol Videoscribe.....	49
4.17.	Siswa Lebih Mudah Memahami Pelajaran Saat Guru Menggunakan Media Sparkol Videoscribe.....	50
4.18.	Siswa-siswa merasa lebih nyaman belajar di kelas menggunakan media Sparkol Videoscribe.....	51
4.19.	Siswa Lebih Bersemangat Mengikuti Pelajaran Dengan Menggunakan Media Sparkol Videoscribe.....	52
4.20.	Siswa Belajar Tidak Menggunakan Media Sparkol Videoscribe.....	53
4.21.	Siswa Tidak Menunjukkan Motivasi Belajar Dengan Menggunakan Sparkol Videoscribe.....	54
4.22.	Guru Hanya Menggunakan Media Sparkol Videoscribe Saat Praktek Di Laboratorium Tik.....	55

4.23.	Guru Tidak Menggunakan Media Sparkol Videoscribe Secara Optimal	56
4.24.	Siswa Senang Belajar Dengan Menggunakan Media Sparkol Videoscribe	57
4.25.	Siswa Semakin Percaya Diri Untuk Belajar Ketika Menggunakan Media Sparkol Videoscribe	58
4.26.	Siswa Senang Terbantu Dengan Adanya Media Sparkol Videoscribe	58
4.27.	Siswa Dengan Menggunakan Media Sparkol Videoscribe Dan Metas Bisa Berbagi Dan Dengan Tujuan Yang Lain	59
4.28.	Siswa Dengan Menggunakan Media Sparkol Videoscribe Lebih Mudah Memahami Materi Dengan Baik	60
4.29.	Siswa Merasa Lebih Aktif Dalam Pembelajaran Dengan Ditunjangnya Media Sparkol Videoscribe	61
4.30.	Siswa Di rumah UKJ dengan menggunakan media sparkol videoscribe menjadi siswa yang aktif dalam proses pembelajaran	61
4.31.	Siswa Bisa Menjawab Lem. Temanya Setelah Menggunakan Media Sparkol Videoscribe	62
4.32.	Siswa Sering Menyalakan Ide Atau Pendapat Setelah Siswa Belajar Dengan Menggunakan Media Sparkol Videoscribe	63
4.33.	Siswa Merasa Mengalami Perubahan Belajar Setelah Belajar Dengan Menggunakan Media Sparkol Videoscribe	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Skema Kerangka Fikir.....	23
3.1 Desain Penelitian.....	25



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aset dari sebuah bangsa. Bangsa yang besar akan dilihat dari sistem pendidikannya. Tujuan pendidikan bangsa ini ialah mencerdaskan kehidupan bangsa, selain itu pendidikan juga memberikan keterampilan kepada para peserta didik agar siap menjawab tantangan hidup ini kedepan. Sedangkan fungsi pendidikan yaitu membentuk karakter anak bangsa agar mempunyai integritas yang tinggi dan akhlak yang mulia.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar yang bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan merupakan pilar utama terhadap pengembangan kualitas sumberdaya manusia di masyarakat suatu bangsa.

Melalui pendidikan yang berkualitas satu bangsa bisa maju karena pendidikan bertujuan pada suatu wawasan kesejahteraan sumber daya manusia. Salah satu paradigma pendidikan adalah suatu proses pencerdasan bangsa, oleh karena itu pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang sistematis dan sistemik terarah kepada terbentuknya sumber daya manusia yang berkualitas.

Dari hasil observasi proses belajar pada bulan 26 juni – 05 agustus 2019, terhadap siswa di SMK Panca Marga, motivasi belajar siswa masih rendah. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan berbagai fakta yaitu aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar rendah dan bersifat pasif yang cenderung sebagai penerima saja, siswa kelihatan tidak semangat hal ini ditunjukkan ada beberapa siswa yang mengantuk, terkadang siswa berpindah-pindah tempat, mengobrol satu sama lain yang materinya di luar pelajaran, dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru, siswa kurang termotivasi, kurang berani mengemukakan pendapat ketika dipancing oleh guru ataupun ketika diberi pertanyaan, kemandirian siswa dalam usaha menguasai materi pun masih rendah, hal ini terlihat pada saat guru memberi soal tentang materi barisan aritmatika yang belum disampaikan, hampir tidak ada yang bisa menjawab, proses kegiatan belajar mengajar masih sederhana dengan didominasi kegiatan seperti mencatat dari papan tulis, ceramah kemudian pemberian tugas.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang di dorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan ke arah kemampuan peserta didik untuk menghafal informasi tetapi bukan untuk memahami, otak mereka dipaksa untuk mengingat berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya ketika peserta didik lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoretis, akan tetapi mereka miskin aplikasi.

Upaya meningkatkan mutu pendidikan harus dilakukan agar dapat menunjang pembangunan nasional. Upaya tersebut tentunya menjadi tanggung jawab bersama, terlebih bagi semua tenaga kependidikan. Guru merupakan titik sentral dalam pelaksanaan pembelajaran karena guru merupakan komponen pendidikan yang berhubungan langsung dengan siswa. Sehingga guru menjadi komponen penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Namun dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, tentunya banyak hal yang menjadi kendala guru. Hal yang paling sulit adalah membangkitkan minat belajar pada siswa, padahal minat belajar memiliki pengaruh yang sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, hal utama yang harus dilakukan guru dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan minat belajar siswa terlebih dahulu. Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga para siswa mampu berkonsentrasi dan menaruh minat pada proses pembelajaran.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi menjadi hal yang penting untuk model pembelajaran. Media sangat diperlukan untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar karena dengan adanya media siswa lebih tertarik dalam ruangan kelas. Model pembelajaran harus memiliki kualitas untuk menciptakan SDM yang unggul, sebagai negara yang berkembang kita sangat menginginkan peserta didik menjadi orang-orang berprestasi dan bisa mengharumkan nama bangsa dan negara.

Strategi pembelajaran yang baik adalah yang mengandung kegiatan-kegiatan yang dapat membangkitkan minat belajar siswa. Menurut Slameto minat

adalah suatu rasa lebih suka dan ketertarikan akan sesuatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antar diri sendiri dengan suatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin kuat pula minat yang ada dalam diri. Seperti halnya siswa yang memiliki minat dalam dirinya untuk belajar, maka siswa tersebut dapat dengan mudah menyerap materi pelajaran yang di pelajarnya. Sebaliknya tanpa adanya minat dan perhatian dalam diri seseorang siswa terhadap apa yang di pelajarnya, maka ia tidak akan menguasai materi yang dipelajarnya itu dengan baik oleh karena itu, kondisi belajar siswa sangatlah perlu diperhatikan dan ditingkatkan oleh guru sebagai pendidik di sekolah. Cara yang tepat untuk menghadirkan minat belajar siswa adalah dengan penggunaan media. Media pembelajaran berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Di era modern ini, sangat tepat jika disediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), karena pada dasarnya generasi sekarang adalah generasi yang tidak lepas dari perkembangan teknologi. Siswa zaman sekarang tergolong sebagai generasi milenial, oleh karena itu, media pembelajaran yang tepat untuk siswa zaman sekarang adalah media pembelajaran yang berbasis digital salah satunya media *Sparkol Videoscribe*.

Media *Sparkol Videoscribe* merupakan salah satu media pembelajaran memiliki fungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran. *Sparkol Videoscribe* memiliki karakteristik yaitu dapat menyampaikan gambar, suara, animasi, teks (materi pelajaran), serta desain desain yang menarik sehingga

membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan. Keunggulan yang dimiliki media *Sparkol Videoscribe* ini diantaranya dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan kemampuan siswa dalam belajar.

Melihat proses belajar siswa di SMK Panca Marga bahwa siswa kurang terhadap minat belajar. Salah satu faktor rendahnya hasil belajar siswa tersebut adalah penggunaan media yang digunakan oleh guru dan kreatifitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Selama ini media yang diterapkan guru masih sangat relative sederhana atau dengan kata lain non visual, yang membuat pembelajaran hanya guru yang aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa hanya pasif. Hal ini mengakibatkan cukup banyak siswa yang kurang aktif dalam proses belajar mengajar dalam kelas.

Maka dari itu, penulis sangat berminat menggunakan media dalam belajar yang baru selain rumus atau metode konvensional dengan maksud menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* di SMK Panca Marga.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan pokok yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan "Apakah Ada Pengaruh Media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK Panca Marga?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Sparkol Videoscribe*

terhadap minat belajar siswa pada jurusan TKJ di SMK Panca Marga.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis maupun praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Untuk Pengembangan ilmu pengetahuan berkaitan dengan media *Sparkol Videoscribe* khususnya baik guru maupun pengelola pendidikan dalam menentukan media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini mampu meningkatkan minat belajar siswa di SMK Panca Marga dengan penerapan media *sparkol videoscribe*.
2. Bagi guru, penerapan media *sparkol videoscribe* dalam pembelajaran dapat memfasilitasi siswa dalam belajar dan mengetahui materi dengan mudah dan bermakna.
3. Bagi sekolah, hasil dari penelitian penerapan media *sparkol videoscribe*.
4. ini memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

Pada dasarnya penelitian tentang pengaruh media *sparkol video* terhadap minat belajar siswa, sebelumnya sudah pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan ini di antaranya penelitian yang dilakukan oleh

- a. Muhammad Al Ridho (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual *Sparkol Video* Terhadap minat Belajar dan Sikap Mahasiswa PAI Angkatan 2014. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengisian dan perhitungan dengan menggunakan SPSS (Regresi Linear) dapat disimpulkan bahwa: (1) Penerapan media pembelajaran audio-visual *sparkol video* terhadap mahasiswa PAI Angkatan 2014 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya tergolong adalah 50,3%, (2) Pengaruh minat belajar dan sikap mahasiswa PAI Angkatan 2014 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya adalah 86% dan 71,8% (3) Pengaruh media pembelajaran audio-visual *sparkol video* terhadap minat belajar dan sikap mahasiswa PAI angkatan 2014 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya dengan menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana didapatkan minat belajar nilai pengaruh sebesar 50,2%. Untuk signifikansi taraf nyata

$0,000 < 0,005$ Dari table anova di atas diperoleh F_{hitung} sebesar 58,576 sedangkan dari hasil sikap nilai pengaruh 50,6% %. Untuk signifikansi taraf nyata $0,000 < 0,005$ Dari table di atas diperoleh F_{hitung} sebesar 59,402. x

- b. Shafira Aulia Hakim (2017) dalam penelitiannya yang berjudul pengaruh media *sparkol Videoscribe* terhadap minat belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan di kelas VII SMPN 1 Simpang Tiga Kabupaten Aceh Besar terhadap minat belajar siswa. Aktivitas belajar siswa di analisis dengan menggunakan rumus rata-rata sedangkan untuk menguji hipotesis menggunakan uji statistik *t-test* pada taraf signifikan 5%. Hasil analisis data diperoleh aktivitas belajar siswa tergolong baik dengan nilai rata-rata 3,6, sedangkan hasil analisis minat belajar siswa setelah menggunakan media *sparkol videoscribe* di peroleh PT siswa telah lulus secara *indivdual* sedangkan secara klasikal $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang lulus adalah 87% dan hasil pengujian hipotesis menunjukkan $T_{hitung} > T_{tabel}$ Atau $T_{hitung} 13,783 > T_{tabel} 2,093$ dimana H_0 *di terima* dan H_a *di Tolak*. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *sparkol videoscribe* berpengaruh terhadap minat belajar siswa di kelas VII SMPN 1 Simpang Tiga Kabupaten Aceh Besar

- c. Putri Dwi Suryani (2017) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar yang diajar menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dengan minat belajar yang diajar tanpa menggunakan media *Sparkol Videoscribe* pada

pembelajaran Seni Rupa SMPN 4 Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan bentuk eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMP N 4 Padang dengan teknik pengambilan sampel purposive random sampling. Berdasarkan pengolahan data diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media *Sparkol Videoscribe* dengan hasil belajar siswa tanpa media *Sparkol Videoscribe* dengan taraf signifikansi $0.000 < 0.05$. Kesimpulannya adalah bahwa penggunaan media *Sparkol Videoscribe* berpengaruh terhadap hasil belajar dalam pembelajaran seni budaya di SMPN 14 Padang.

Kesimpulan dari ketiga penelitian relevan diatas adalah menggunakan pendekatan deskriptif statistik maka hasil penelitian adalah terdapat pengaruh atau perbedaan minat belajar siswa yang signifikan antara siswa yang menggunakan media *sparkol videoscribe* dengan siswa yang tanpa menggunakan media.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi para siswa di SMK Pansa Marga untuk menambah pengetahuan terutama pada jurusan TKJ. Dan juga diharapkan dapat bermanfaat secara praktis bagi guru dalam mengajar dengan menggunakan media tersebut agar bisa menjadikan siswa lebih aktif dalam kelas pada proses pembelajaran.

2. Pengertian Media

Ditinjau dari segi etimologi, kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang berarti "perantara atau pengantar", maksudnya sebagai perantara atau alat untuk menyampaikan sesuatu. *Mediac* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Arief S Sadiman (2010): 6

Gambar yang memproyeksikan atau bahan-bahan cetak sejenisnya, maka media itu disebut media pembelajaran".

Dari pengertian media yang disebutkan di atas, maka para ahli pendidikan sepakat bahwa media pembelajaran memiliki fungsi utama dalam mengelola pembelajaran, sebab di samping berfungsi sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.

3. Pembelajaran

Gagne (2000) mendefinisikan belajar pembelajaran sebagai "a set of events combined in a purposeful sequence that facilitates learning". Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Sedangkan Mulya memaknai istilah pembelajaran sebagai aktivitas atau kegiatan yang berfokus pada kondisi dan kepentingan pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan sesuatu hal yang bersifat eksternal dan sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar. Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang

sengaja dirancang secara terstruktur dan terencana dengan menggunakan sebuah atau beberapa jenis media agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

4. Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton (1985) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin "*medium*" yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab berasal kata "*wasu'ila*" artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dengan demikian dapat diartikan bahwa media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyaluran. Media pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran. Maka media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, di antaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, manusia, manusia, gambar, bergerak atau tidak, tulisan dan suaranya yang terdengar. Maka dengan semua bentuk stimulus ini, akan membantu pelajar mempelajari bahan ajar. Atau dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah suara, lihat, dan gerakan.

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya

(*message/software*). Dengan demikian perlu sekali anda cerminkan, media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang di bawakan media tersebut. Perangkat lunak (*software*) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa, sedangkan perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan ajar tersebut.

Memahami arti media secara umum belum bisa di ketahui secara pasti sesuai dengan pembahasan di atas bahwa media memiliki arti multi makna yang menafsirkan media sesuai dengan fungsi, tujuan dan bentuknya. Dalam memahami pengertianya, media biasanya dikelompokkan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dikehendaki seperti media pendidikan atau media pembelajaran.

Media pembelajaran sendiri secara umum merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Media sebagai alat yang digunakan baik berupa media audio, visual dan maupun yang berbentuk audio visual, agar materi yang disampaikan dapat diterima lebih baik dan cepat dipahami. Hal ini sesuai dengan pendapat Gerlach dan Ely (Karin, 2007:5) menyatakan bahwa mengartikan media pendidikan dalam arti luas dan sempit. Media dalam arti luas yaitu orang, Material atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan pelajar dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang baru. Sedangkan dalam arti sempit yang dimaksud media ialah grafik, potret, gambar, alat-alat mekanik dan elektronik yang

digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi visual serta verbal.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki arti yang kompleks yang dapat diartikan secara luas sebagai material atau kejadian yang dapat membentuk perubahan sikap tingkahlaku siswa dapat pula diartikan sebagai benda yang berupa alat yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Perbedaan arti media secara luas dan sempit memiliki pandangan yang berbeda, disitu sisi media lebih mengarah pada pembentukan sikap dan proses serta hasil ketika menggunakan media sedangkan disini lain media diartikan sebagai alat berupa benda yang digunakan. Pada umumnya di masyarakat media biasanya dianggap dan di artikan sebagai tempat atau alat yang memberikan informasi berupa peristiwa atau kejadian yang dianggap perlu untuk diketahui. Dalam pendapat di atas khususnya pengertian media pembelajaran secara luas dan sempit sebenarnya memiliki dua tujuan yaitu agar terjadi perubahan sikap berupa pengetahuan maupun keterampilan bagi masyarakat dan siswa.

Pengajar (guru) bukan sebagai pemeran utama dalam proses pembelajaran yang secara penuh mengist pengetahuan bagi siswa. Memindahkan pengetahuan yang dimiliki layaknya sebuah botol kosong kemudian diisi dengan air lalu ditutup, melainkan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas yang dimiliki. Pendidik (guru) tidak hanya berperan untuk mengajarkan ilmu-ilmu

pasti, tetapi dituntut juga untuk memberikan pengetahuan yang bersifat moral dan keagamaan serta menjadi contoh atau panutan.

5. Fungsi Media Pembelajaran

Pada hakikatnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi. Sedangkan kegiatan pembelajaran di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri di mana guru dan peserta didik bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan *variablene*, ketidaksiapan peserta didik atau kurang minat atau perhatian dan sebagainya.

Salah satu upaya untuk mengatasi keadaan demikian ialah kreatifitas guru dalam mengelola dan menggunakan media pembelajaran secara terintegrasi pada setiap proses pembelajaran, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan nilai juga untuk meningkatkan laksanakan dalam penerimaan informasi. Selain itu hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kegiatan serta untuk memberikan umpan balik.

Oemar Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. (Oemar Hamalik, 1995 : 63).

Media pembelajaran juga memiliki fungsi ganda dalam mengelola pembelajaran, sebab di samping berfungsi sebagai alat bantu untuk mewujudkan

situasi pembelajaran yang efektif, juga berfungsi untuk mempercepat proses pembelajaran dalam menangkap pengertian yang diberikan guru, bukan semata-mata alat hiburan tetapi bersifat integral dengan tujuan dan isi pelajaran di mana peserta didik termotivasi untuk belajar. (Nana Sudjana dan Riva'i, 1990 : 99)

Kempi dan Daton dalam Azhar Arsyad mengatakan, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok kecil, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Azhar Arsyad, (2002 : 20) Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat dikombinasikan dengan teknik drama dan hiburan. Hasil yang diharapkan adalah mengeluarkan minat atau menantang pendengar untuk bertindak dan turut memikul tanggung jawab, menyukai suatu suka rela, dan memberikan sumbangan material.

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik. Isi dari penyajiannya bisa bersifat umum atau berbentuk hiburan. Sedangkan media berfungsi untuk tujuan instruksi, yaitu dimana informasi yang terdapat di dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam bentuk aksi mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Nana Sudjana dan Riva'i (2001 : 25) mengemukakan manfaat media dalam proses pembelajaran peserta didik, yaitu:

- a. Dengan menggunakan media pembelajaran, akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

- b. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan baginya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
- c. Dengan menggunakan media pembelajaran, maka dengan sendirinya metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, terutama bagi guru yang mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Dengan bantuan media pembelajaran, peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati.

Jika kita melihat secara umum tentang pengaruh penggunaan media dalam pembelajaran, ternyata mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat membantu berbagai kebutuhan pengalaman yang dimiliki peserta didik.
- b. Media pembelajaran dapat mengatasi kesulitan belajar yang terjadi di dalam ruang kelas.
- c. Media pembelajaran dapat meningkatkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan.
- d. Media pembelajaran dapat menyatakan keseragaman pengamatan.
- e. Media pembelajaran dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.

- f. Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- g. Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar
- h. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak. (M. Basyiruddin Usman dan H. Asnawir, 2002 : 14)

Selanjutnya secara metodologis media pembelajaran berfungsi untuk:

- a. Membantu memperelas pokok bahasan yang disampaikan
- b. Membantu guru memahami diskusi
- c. Membantu mengingatkan petanan guru sebagai penyampaian informasi
- d. Membantu merangsang peserta didik berdialog dengan dirinya sendiri (*Internal dialog*)
- e. Membantu dan mendorong peserta didik untuk aktif belajar
- f. Meredakan angsa mengatasi masalah ruang, tempat, dan waktu
- g. Memberi pengalaman nyata kepada peserta didik
- h. Memberikan perangsang dan pengetahuan yang jelas kepada seluruh peserta didik. (Aminal Jp. Nasrud, 2003 : 35)

6. Sparkol Videoscribe

Sparkol Videoscribe adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah video dengan animasi tulis tangan. Didalam aplikasi ini terdapat banyak animasi yang unik, sehingga akan membuat peserta didik lebih suka dalam kegiatan belajar mengajar. *Videoscribe* adalah Software yang bisa kita gunakan

dalam membuat desain animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Sparkol Videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam *software*, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di *import* ke dalam *software* tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *drawing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk video. Pembuatan *Videoscribe* juga dapat dilakukan secara offline sehingga tidak tergantung pada layanan internet.

1. Kelebihan *Sparkol Videoscribe*

- a. *Videoscribe* dapat digunakan untuk keperluan bisnis online, ide marketing bisa diimplementasikan lewat *videoscribe*
- b. *Videoscribe* dapat digunakan untuk pendidik cara atau desain untuk pengantar pembelajaran
- c. *Videoscribe* digunakan sebagai media presentasi
Menunjukkan keterampilan berpikir dan mengkomunikasikannya
- d. Keterampilan (*skill and competence*)
- e. Kognitif : Merangkai materi dengan runtut dan rapi Kreativitas :
Membuat visual yang mendukung materi dan memasukkannya ke dalam timeline.

2. Kelemahan media *Sparkol Videoscribe*

Dalam pembelajaran media *Sparkol Videoscribe* memiliki kelemahan di antaranya:

- a. Dibutuhkan peralatan khusus dalam penyajiannya
- b. Memerlukan tenaga listrik
- c. Memerlukan khusus dalam pembuatan *Sparkol Videoscribe*

7. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat (Slameto, 2013:180).

Hilgard (Slameto, 2013:177) menyatakan "*interest is persistent tendency to pay attention to and enjoy some activity and content*". Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan merespon beberapa kegiatan. Dari beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli seperti yang dikutip di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah perhatian, rasa suka dan rasa ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan dengan adanya partisipasi, keinginan siswa untuk belajar dengan baik dan perhatian siswa dalam materi pelajaran secara aktif dan serius.

b. Fungsi Minat Belajar dalam Belajar

Elizabeth B. Hurlock (Kristiana, 2012) menulis tentang fungsi minat bagi kehidupan anak sebagai berikut:

1. Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita

Sebagai contoh, anak yang berminat pada olahraga maka cita-citanya adalah menjadi olahragawan yang berprestasi, sedang anak yang berminat pada kesehatan fisiknya, maka cita-citanya menjadi dokter.

2. Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat

Minat anak untuk menguasai pelajaran bisa mendorongnya untuk belajar kelengkapan di tempat tinggalnya, meliputi suasana yang terang, hangat.

3. Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas

Minat seseorang meskipun diajar oleh guru yang sama dan diberi pelajaran yang sama. Minat yang terbentuk sejak kecil masa kanak-kanak.

Sering siswa semangat belajar karena minat terhadap kepuasan. Misalnya minat menjadi guru yang telah terbentuk sejak kecil akan terus terbawa sampai hal itu menjadi kenyataan. Apabila ini terwujud maka semua anak dapat menjadi guru jika akan dirangsang karena semua tugas dikerjakan dengan penuh sukarela. Dan apabila minat ini tidak terwujud maka bisa menjadi obsesi yang akan dibawa sampai mati.

c. Indikator Minat

Slameto (2013:180) menyatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat disimpulkan indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang dalam aktivitas belajar, rasa ketertarikan untuk belajar, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian yang besar dalam belajar. Lebih lanjut, sikap yang ditunjukkan siswa sebagai tolok ukur/indikator minat dijelaskan sebagai berikut:

1. Rasa tertarik

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (*versi online*) tertarik adalah perasaan senang atau menaruh minat (perhatian) pada sesuatu. Jadi tertarik merupakan awal dari individu menaruh minat, sehingga sesuatu yang menaruh minat akan tertarik terlebih dahulu terhadap sesuatu. Ketertarikan yang di maksud adalah ketertarikan terhadap pelajaran di kelas.

2. Perasaan Senang

Perasaan didefinisikan sebagai gejala psikis yang bersifat subjektif yang umumnya berhubungan dengan gejala-gejala intelektual dan dialami oleh kualitas senang atau tidak dalam berbagai cara (Sulandi Suryabrata, 2006:66).

Setiap aktivitas dan pengalaman yang dialami akan selalu disertai oleh suatu perasaan, baik perasaan senang maupun perasaan tidak senang. Perasaan umumnya bersangkutan dengan fungsi kognitif, artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menganggap, mengingat-ingat, atau memikirkan sesuatu.

3. Perhatian

Menurut Sumadi Suryabrata (2006:14) "Perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang dilakukan." Sedangkan Wasty Sumanto (1998:34) berpendapat bahwa perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertentu kepada suatu objek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas.

Aktivitas yang disertai dengan perhatian intensif akan lebih sukses dan prestasinya pun akan lebih tinggi. Maka dari itu sebagai seorang guru harus selalu berusaha untuk menarik perhatian anak didiknya sehingga mereka mempunyai minat terhadap pelajaran yang diajarkan.

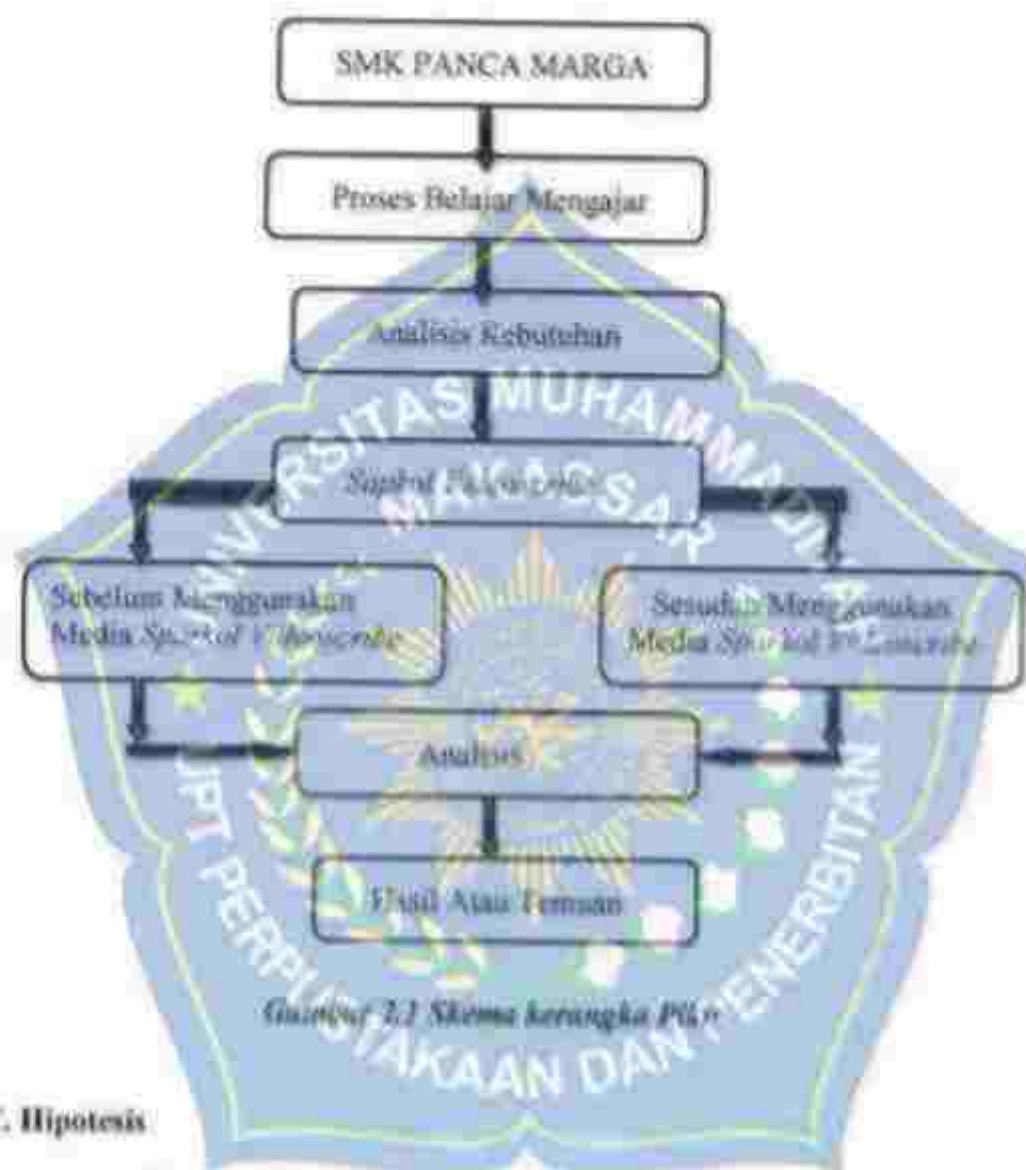
B. Kerangka Pinar

Salah satu yang dapat mempengaruhi informasi guru akan dapat dipahami oleh anak didik adalah penyediaan media pembelajaran. Melalui media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar, bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami, materi yang diajarkan akan lebih bervariasi, dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Kurangnya minat belajar siswa di SMA Panca Marga akan membuat kualitas pendidikan menurun karena ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi maka akan berpengaruh kredibilitas sekolah itu sendiri. Penyelenggaraan pendidikan, baik yang diselenggarakan oleh pemerintah, pemerintah daerah, maupun masyarakat harus mampu memberikan akses pemahaman dan penguasaan teknologi mutakhir yang luas kepada para peserta didik. Untuk

menanggulangnya maka guru harus menggunakan media

Berdasarkan dari penjelasan maka kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



C. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

Setelah di implementasikan media *sparkol videocribe* berpengaruh terhadap minat belajar siswa Di SMK Manca Marga.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif statistik, data atau informasi yang dihasilkan dalam bentuk angka-angka dengan menggunakan analisis statistik (Sugiyono, 2008:7).

B. Desain Penelitian

Variabel adalah besaran yang akan diukur. Menurut Suharsimi Arikunto, (2007:91), variabel adalah sesuatu di mana kita yang akan menjadi titik perhatian atau penelitian. Dengan demikian variabel merupakan bagian penting dari suatu penelitian, karena merupakan objek penelitian atau menjadi titik perhatian penelitian.

Variabel bebas "independent variabel" adalah variabel yang mempengaruhi dan mengendalikan variabel terikat. Sedangkan variabel terikat "dependent variabel" adalah variabel yang dipengaruhi. Berdasarkan pendapat diatas maka dalam penelitian ini ada dua variabel yakni sebagai variabel bebas adalah media pembelajaran, variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar atau prestasi belajar.

Berikut adalah gambar/model variabel penelitian tentang pengaruh media Sparkol Videoscribe terhadap minat belajar siswa pada Jurusan TKJ (X) terhadap hasil belajar siswa (Y) sebagai berikut:



Gambar. 3.1. Desain Penelitian

X : Pengaruh Media Sparkol Videoscribe (Variabel bebas)

Y : Minat Belajar (Variabel terikat)

Variabel bebas "independent variabel" adalah variabel yang mempengaruhi dan menentukan variabel terikat. Sedangkan variabel terikat "dependent variabel" adalah variabel yang dipengaruhi.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyarto (2008) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau objek yang memiliki kesamaan dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh seorang peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik sebuah kesimpulan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII DI SMK Puncu Muga 1 dari Februari 2019- Mei 2020. Populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1. Keadaan Populasi

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	L	P	
Kelas X	16	8	24
Kelas XI	12	14	26
Kelas XII	16	4	20
Jumlah	39	31	70

(Sumber: Administrasi Sekolah, 2019)

2. Sampel

Sukardi (2007:34), sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk diteliti. Dalam penelitian ini, menggunakan pengambilan sampel dengan cara purposive sampling yaitu memilih dalam hal ini ditunjuk langsung sebagai sampel. Adapun sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X₄ TKJ di SMK Putra Marga.

Tabel 3.2. Keadaan Sampel

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	L	P	
Kelas XI	16	4	20
Jumlah	16	4	20

(Sumber: Administrasi Sekolah, 2019)

B. Definisi Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

(Sugiyono, 2016:38). Penulis mengelompokan variabel yang digunakan dalam penelitian ini menjadi variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Adapun penjelasannya sebagai berikut:

Untuk menggambarkan secara operasional variabel penelitian, di bawah ini diberikan definisi operasional masing-masing variabel. Variabel-variabel tersebut adalah:

1. Variabel bebas (*independent variable*)

Variable bebas (X) variable ini sering disebut sebagai variable stimulus, predictor, antecedent. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas adalah variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable dependen (terikat). (Sugiyono, 2016 :39). Dalam penelitian ini variabel independen yang diteliti adalah Pengaruh Media *Sports Illustrated*

2. Variabel Terikat (*Dependent variable*)

Variable terikat adalah variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas (Sugiyono, 2016 :39). Dalam penelitian ini variabel dependen yang diteliti adalah minat belajar siswa

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah - langkah atau urutan-urutan yang harus dilalui atau digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan

data dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian. Adapun desain/prosedur penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut.

1. Melakukan studi pendahuluan atau observasi untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang subyek penelitian.
2. Mengidentifikasi masalah dan tujuan penelitian
3. Menyusun instrument penelitian dalam hal ini penyusunan instrument penelitian melalui pembuatan materi menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dan pembuatan butir soal.
4. Melakukan uji coba instrument penelitian uji coba instrument ini meliputi uji validitas dan reliabilitas.
5. Melakukan penganalisisan hasil coba instrument soal yang telah dibuat sebelumnya.
6. Melakukan penelitian dengan langkah-langkah sebagai berikut
 - a. Melakukan pre-test penelitian untuk mengukur minat belajar.
 - b. Untuk kelas eksperimen melakukan treatment (X) atau perlakuan pada subyek penelitian yaitu melaksanakan pembelajaran berbasis komputer.
 - c. Untuk kelas kontrol melakukan pembelajaran secara konvensional.
 - d. Melakukan posttest (Y) pada subyek penelitian dengan instrumen yang sama dengan pretest untuk mengukur minat belajar siswa.

7. Melakukan pengelolaan data dan menganalisis hasil penelitian yang telah diperoleh kemudian menarik kesimpulan.

F. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, lembar observasi, angket siswa dan dokumentasi.

1. Tes

Soal *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan setelah diikutkan pembelajaran.

2. Pedoman observasi

Pedoman observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpul atau mengetahui penggunaan media media pembelajaran. Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan informasi dan data mengenai penggunaan media pembelajaran *Spoken Tapescribe* pada saat proses pembelajaran.

3. Angket siswa

Pada penelitian ini angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui penilaian siswa tentang penggunaan media *Spoken Tapescribe* yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran.

4. Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa dokumen-dokumen, gambar atau foto, dan sejenisnya.

G. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan cara sebagai berikut:

1. Tes instrument digunakan

Soal *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan setelah dilakukan pembelajaran.

2. Observasi adalah pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki

3. Angket yaitu daftar pertanyaan atau pernyataan yang berkaitan masalah dalam penelitian itu dengan menggunakan skala okter

Adapun langkah-langkah pengumpulan datanya sebagai berikut:

- a) Peneliti membagikan angket pada masing-masing siswa di kelas penelitian.
- b) Peneliti mengingatkan siswa terlebih dahulu membaca angket sebelum menjawab.
- c) Siswa memberi tanda centang (✓) pada kolom pilihan sesuai dengan pendapatnya sendiri.

5. Alternatif jawaban. Adapun alternatif jawaban tersebut yaitu sangat puas, puas, cukup puas dan sangat tidak puas

H. Teknik Analisis Data

Hasil penelitian ini akan dianalisis dengan cara deskriptif kuantitatif dalam bentuk deskriptif statistic yang akan menggambarkan data yang terkumpul dengan cara penggambaran melalui tabel-tabel sederhana dan dalam sistem penggambaran sistem (Sugiyono, 2013: 235). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diolah dengan menggunakan software computer SPSS 24 (*Statistical Program for Social Science*) untuk menghitung presentase dari setiap item pertanyaan. Sumber (Lari, 1979: 216).

Ada dua konsep untuk mengukur kualitas data, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut, jika $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$ atau $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ maka item pertanyaan tersebut valid pada signifikan 0,05 (5%).

- 1). jika r_{hitung} negatif dan $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$ maka butir pertanyaan tersebut tidak valid.
- 2). r_{hitung} dapat dilihat pada kolom *corrected item total correlation*.

b. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas dimaksudkan untuk menguji konsistensi kuesioner dalam mengukur suatu konstruk yang sama atau stabilitas kuesioner.

c. Uji t

Uji statistik t digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Dari Uji t diambil suatu keputusan. Dasar pengambilan keputusan yaitu:

$t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen; $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya variabel independen tidak berpengaruh signifikan terhadap Variabel dependen.

Selain pengambilan keputusan berdasarkan t_{hitung} dan t_{tabel} dapat juga dilakukan berdasarkan probabilitas, dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika probabilitas lebih besar dari 0,05 maka hipotesis diterima. Artinya, variabel independen berpengaruh secara signifikan terhadap terjadinya variabel dependen, sebaliknya jika probabilitas lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis ditolak. Artinya, variabel independen tidak berpengaruh secara signifikan terhadap terjadinya variabel dependen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SMK Panca Marga dalam mengukur minat belajar siswa pada jurusan TKJ, dimana kelas XII sebagai kelas penelitian. Pengambilan data dilakukan pada 20 orang responden yang di ambil 20 orang siswa yang berasal dari satu kelas pembelajaran. Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu diperkenalkan oleh guru mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

A. Hasil Penelitian

a. Hasil Belajar dengan menggunakan media *sparkol* video

Data hasil tes siswa sebelum dan setelah diterapkan media *sparkol* video ini, pada deskripsi hasil tes siswa sebelum diberikan media *sparkol* video ini.

1) Deskripsi Hasil Tes Siswa Sebelum Penerapan Media *Sparkol* Video

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap data pretest yang diberikan pada siswa secara ringkas dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1. Statistik Skor Hasil Tes Siswa sebelum Diterapkan Media *sparkol* video

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	20
Average	30,00
Median	29,00
Modus	23,00
Standar Deviasi	10,49
Nilai Maksimum	50
Nilai Minimum	17

<i>Skewness</i>	0,592
<i>Kurtosis</i>	-0,815

Pada Tabel 4.1 diatas dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil *pretest* dari 20 siswa sebelum proses pembelajaran dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* adalah 30,00 dengan median 29,00 dan modus 23 serta standar Deviasi 10,49. Nilai *pretest* yang dicapai siswa tersebar dari nilai maksimum 50 sampai nilai minimum 17, serta nilai *skewness* 0,592 dan *kurtosis*-0,815.

Jika minat belajar siswa dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase seperti pada Tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Distribusi dan Presentase Skor Hasil Tes Siswa Sebelum Diterapkan Media *sparkol videoscribe*

No.	Kriteria	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
1	$95 \leq x \leq 100$	Sangat tinggi	0	0
2	$80 \leq x < 95$	Tinggi	0	0
3	$70 \leq x < 80$	Sedang	0	0
4	$60 \leq x < 70$	Rendah	0	0
5	$0 \leq x < 60$	Sangat rendah	20	100
JUMLAH			20	100

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat dilihat bahwa 100% siswa kelas XII yang diberi *pretest* memperoleh nilai pada rentang 0-55 atau berada pada kategori sangat rendah, dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada kategori rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Dengan demikian hasil tes siswa sebelum diterapkan media masih tergolong sangat rendah.

Dibawah ini adalah diagram ketidaktuntasan siswa sebelum menggunakan media *sparkol videocrisbe*.

Hasil Tes Siswa Sebelum Diterapkan Media *sparkol videocrisbe*



Diagram 4.1 Deskripsi Hasil Ujian Siswa Sebelum Diterapkan Media *sparkol videocrisbe*

Dibawah ini tabel frekuensi hasil data tes proses siswa sebelum penerapan media *sparkol videocrisbe* yang menunjukkan ketidaktuntasan siswa dalam mengikuti pembelajaran karena tidak acuan KKM.

Tabel 4.1 Frekuensi Hasil Data Proses Siswa

	Frekuensi	Per sent	Nilai Pokoknya	Nilai Rata-rata
17	1	4.0	8.0	8.0
18	2	9.0	10.0	9.0
20	3	13.0	11.0	10.0
23	1	4.0	12.0	10.0
25	1	4.0	13.0	10.0

29	1	5.0	5.0	55.0
30	1	5.0	5.0	60.0
32	1	5.0	5.0	65.0
35	2	10.0	10.0	75.0
41	2	10.0	10.0	85.0
44	1	5.0	5.0	90.0
49	1	5.0	5.0	95.0
50	1	5.0	5.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Sumber: SPSS 24

Di bawah ini adalah data hasil tes siswa sebelum diterapkan media *sparkol* *videocribe* yang dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan, dapat dilihat pada Tabel 4.3 sebagai berikut.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Tes Siswa Sebelum Diterapkan Model *sparkol* *videocribe*

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$75 \leq x < 100$	Tuntas	0	0
$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas	20	100
Jumlah		20	100

Berdasarkan data yang diperoleh dari Tabel 4.4 dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil tes siswa sebelum diterapkan media *sparkol* *videocribe* (*pretest*) masih dalam kategori tidak tuntas.

Hal ini ditunjukkan dari hasil *pretest* di SMK Pansa Negeri yang belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 70,00.

Hasil Tes Siswa Sebelum Ditarapkan Media *sparkol* videorecibe



Diagram 4.2 Penyebaran ketuntasan Hasil Tes Siswa Sebelum Ditarapkan Media *sparkol* videorecibe

Diagram 4.2 ini menunjukkan hasil ketuntasan siswa dalam menjawab soal tes awal sebelum diterapkan media *sparkol* videorecibe. Hasilnya, ketuntasan siswa belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 70,00.

2. *Deskripsi Hasil Tes Awal sebelum Penerapan media sparkol videorecibe*

Hasil uraian jawaban deskripsi uraian yang diberikan pada tes awal dapat dilihat pada Tabel 4.19 berikut.

Tabel 4.5 Statistik Skor Hasil Tes Siswa setelah Diterapkan *sparkol videoscribe*

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	20
Rata-rata	79,30
Median	76,00
Modus	80
Standar Deviasi	8,97
Nilai Maksimum	97
Nilai Minimum	67
Skewness	0,684
Kurtosis	-0,406

Pada Tabel 4.5 diatas dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil posttest dari 20 siswa sebelum proses pembelajaran dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* adalah 79,30 dengan median 76,00 dan modus 80 serta standar deviasi 8,97. Nilai posttest yang dicapai siswa adalah dengan nilai maksimum 97 sampai nilai minimum 67, serta nilai skewness 0,684 dan kurtosis -0,406. Jika hasil belajar pada Jurusan TSI siswa dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase seperti pada Tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.6 Distribusi dan Persentase Skor Hasil Tes Siswa Setelah Diterapkan Media *Sparkol Videoscribe*

No	Kriteria	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
1	$90 \leq x \leq 100$	Sangat tinggi	4	20%
2	$80 \leq x < 90$	Tinggi	5	25%
3	$70 \leq x < 80$	Sedang	9	45%
4	$60 \leq x < 70$	Rendah	2	10%
5	$0 \leq x < 60$	Sangat rendah	0	0
Jumlah			20	100

Berdasarkan data yang diperoleh pada Tabel 4.5 ditunjukkan bahwa hasil tes siswa setelah penerapan media *sparkol videorecibe* terdapat 9 dari 20 orang siswa atau 45 % dari keseluruhan siswa yang memperoleh hasil yang berada pada kategori sedang, 5 siswa atau 25% dari keseluruhan siswa yang nilainya berada pada kategori tinggi, 4 siswa atau 20% dari keseluruhan siswa yang memperoleh nilai sangat tinggi, 2 siswa atau 10% siswa yang memperoleh nilai rendah dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai yang sangat rendah. Jika rata-rata skor hasil *posttest* siswa yaitu 80,62 diartikanse bahwa dalam lima kategori, maka rata-rata skor hasil *posttest* siswa di SMK Panca Marga setelah ditunjukkan media *sparkol videorecibe* berada pada kategori tinggi.

Hasil Tes Siswa Setelah Penerapan Media *Sparkol Videorecibe*



Diagram 4.3 Frekuensi Hasil Tes Siswa Setelah Penerapan Media *Sparkol Videorecibe*

penerapan media *sparkol videorecibe* yang menunjukkan kemampuan siswa karena memenuhi KIRN

Tabel 4.7 Frekuensi Hasil Data *Posttest* Siswa

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
67	1	5.0	5.0	5.0
69	1	5.0	5.0	10.0
70	2	10.0	10.0	20.0
72	2	10.0	10.0	30.0
75	2	10.0	10.0	40.0
78	2	10.0	10.0	50.0
Valid 79	1	5.0	5.0	55.0
80	2	10.0	10.0	65.0
85	1	5.0	5.0	70.0
88	1	5.0	5.0	75.0
90	2	10.0	10.0	85.0
97	3	15.0	15.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Sumber: SPSS 24

Berdasarkan tabel diatas, menunjukan sebanyak 10 dari belagannya siswa ketika belajar dalam ruangan dengan menggunakan media *sparkol videocrbite* sehingga minat belajar siswa mengalami peningkatan.

Di bawah ini adalah data hasil tes siswa setelah diterapkan media *sparkol videocrbite* yang dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minat belajar dapat dilihat pada Tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Tes Siswa Setelah Diterapkan Media *Sparkol Videoscribe*

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	18	90
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	2	10
Jumlah		20	100

Pada Tabel 4.8 di atas ditunjukkan bahwa banyaknya siswa yang mencapai nilai ≥ 75 adalah 18 siswa atau 90% dari jumlah seluruh siswa dan dinyatakan tuntas secara individu. Sedangkan 2 siswa lainnya atau 10% siswa dari jumlah keseluruhan siswa, mencapai nilai < 75 dan dinyatakan tidak tuntas secara individu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Sparkol Videoscribe* yang diterapkan pada pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media tersebut siswa di kelas dapat menerima dan akan tuntas secara klasikal.

Hasil Tes Siswa Setelah Diterapkan Media *Sparkol Videoscribe*



Diagram 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Tes Siswa Setelah Diterapkan Media *Sparkol Videoscribe*

Diagram di atas menunjukkan ketuntasan siswa dalam mengisi tes setelah menerapkan media *sparkol videoscribe (Posttest)*. Setelah menerapkan media *sparkol videoscribe* siswa sangat bahagia dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dalam ruangan kelas dan hasil belajar siswa yang mengisi tes (*Posttest*) menunjukkan ketuntasan. Siswa yang tuntas berjumlah 13 orang dan yang tidak tuntas berjumlah 2 orang.

Dibawah ini adalah tabel perbandingan dari ke dua hasil tes (*Pretest* dan *Posttest*). Hasil tes siswa sebelum dan setelah menggunakan media *sparkol videoscribe* ternyata jauh berbeda. Siswa lebih semangat dan tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *sparkol videoscribe*.

Tabel 4.9. Perbandingan Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Data	Jumlah Nilai	Nilai Rata - Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Hasil Ketuntasan
<i>Pretest</i>	600	30,00	50	17	Tidak Tuntas
<i>Posttest</i>	1346	79,30	97	67	Tuntas

Berdasarkan tabel 4.9 diatas jumlah nilai pada *pretest* sejumlah 600 sedangkan *posttest* sejumlah 1346. Nilai rata - rata pada *pretest* sejumlah 30,00 dan *posttest* sejumlah 79,30. Nilai tertinggi pada *pretest* 50 dan nilai terendah 17 sedangkan nilai tertinggi pada *posttest* sejumlah 97 dan nilai terendah sejumlah 67. Nilai rata - rata pada *pretest* termasuk kategori sangat rendah sedangkan nilai rata - rata pada *posttest* termasuk kategori sedang.

3). Deskripsi Peningkatan atau Peningkatan Hasil Belajar TIK Siswa setelah Diterapkan media *sparkol videoscribe*.

Data *pretest* dan *posttest* siswa selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus *Presentase*. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar Adanya Minat belajar siswa di SMK Panca Marga setelah diterapkan media *sparkol videoscribe* pada jurusan TKJ. Hasil pengolahan data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil *presentase* atau rata-rata siswa setelah diajar dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* adalah 0,72. Untuk melihat *presentase* minat belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.10 Deskripsi Hasil Tes Siswa Setelah Diterapkan Media *Sparkol Videoscribe*

Nilai Gain	Kategori	Frekuensi	Persentase
$p \geq 0,75$	Tuntas	18	90%
$p < 0,70$	Tidak tuntas	2	10%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan Tabel 4.10 diatas dapat dilihat bahwa ada 18 siswa atau 90% dari keseluruhan siswa yang nilai gainnya $\geq 0,75$ yang artinya minat belajarnya berada pada kategori tuntas dan 2 atau 10% siswa yang nilai *presentase* berada pada interval $p < 0,70$ yang artinya minat belajarnya berada pada kategori tidak tuntas. Dari Tabel 4.8 di atas, maka rata-rata gain terumumal siswa berada pada interval $p \geq 0,70$, yang artinya minat belajar siswa di SMK Panca Marga setelah diterapkan Media *Sparkol Videoscribe* umumnya berada pada kategori tuntas.

Hasil Belajar Siswa Setelah Diterapkan Media *Spiral Notebook*



Diagram 4.5 Deskripsi 'Hasil Belajar Siswa Setelah Diterapkan Media *Spiral Notebook*

b. Analisis Regresi Korelasi

Analisis Korelasi merupakan istilah yang biasa digunakan untuk menunjukkan ada tidaknya hubungan (atau tidak) antara dua variabel. Dalam bahasa lainnya, apakah terdapat pengaruh korelasi. Analisis korelasi adalah teknik yang dapat membantu untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan linear antara variabel. Apabila terdapat hubungan maka perubahan perubahan yang terjadi pada salah satu variabel X akan mengakibatkan terjadinya perubahan pada variabel lainnya (Y), inilah terdapat dikalinya. Oleh sebab itu, hal inilah yang disebut menjadi ciri khas dari analisis korelasi.

1). Uji validitas

Uji validitas instrumen dilakukan untuk menunjukkan keabsahan dari instrumen yang akan dipakai pada penelitian. Menurut Arikunto "Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen". Pengertian validitas tersebut menunjukkan ketepatan dan kesesuaian alat ukur yang digunakan untuk mengukur variabel.

Alat ukur dapat dikatakan valid jika benar-benar sesuai dan menjawab sesuai dengan tentang variabel yang akan diukur. Validitas juga merupakan sejauh mana ketepatan Pernyataan dengan apa yang dinyatakan sesuai dengan koefisien validitas. Berikut adalah tabel analisis korelasi kuantitatif variabel X.

Tabel 4.11 Analisis korelasi Kuantitatif variabel X

Instrumen Variabel	Question	r-hitung	r-tabel	Keterangan
Pengaruh <i>minat belajar</i> siswa (X)	X1	0.729	0.4438	Valid
	X2	0.504	0.4438	Valid
	X3	0.697	0.4438	Valid
	X4	0.419	0.4438	Valid
	X5	0.761	0.4438	Valid
	X6	0.683	0.4438	Valid
	X7	0.719	0.4438	Valid
	X8	0.419	0.4438	Valid
	X9	0.671	0.4438	Valid
	X10	0.703	0.4438	Valid

Tabel 4.12 Analisis korelasi Kuantitatif variabel Y

Instrumen Variabel	Question	r-hitung	r-tabel	Keterangan
Minat belajar Siswa (Y)	Y1	0.471	0.4438	Valid
	Y2	0.584	0.4438	Valid
	Y3	0.305	0.4438	Valid

	Y4	0.268	0.4438	Valid
	Y5	0.584	0.4438	Valid
	Y6	0.143	0.4438	Valid
	Y7	0.364	0.4438	Valid
	Y8	0.574	0.4438	Valid
	Y9	0.574	0.4438	Valid
	Y10	0.355	0.4438	Valid

2). Reabilitas

Kata reliabilitas sebenarnya diambil dari kata reliability dalam bahasa Inggris dan berasal dari kata reliable yang artinya dapat dipercaya, konsisten, konsisten, keandalan, kestabilan. Suatu tes dapat dikatakan reliabel jika tes tersebut menghasilkan hasil yang dapat dipercaya dan tidak bertentangan. Berikut adalah reliabilitas variable X dan Y. Berdasarkan hasil uji menggunakan *r-rus Cronbach alpha* dengan bantuan software SPSS 24, didapatkan nilai alpha sebesar 0,808 pada angket pengaruh media *sparkol* *videmcribe* terhadap minat belajar siswa sedangkan pada angket minat belajar siswa didapatkan nilai sebesar 0,967. Nilai alpha ini menunjukkan instrumen yang reliabel.

Tabel 4.13 Reabilitas

Variabel	<i>Cronbach's alpha</i>	Nilai reliabilitas	Keterangan
Pengaruh media <i>sparkol</i> <i>videmcribe</i> (X)	0,808	0,8	Reliabel
Minat belajar Siswa (Y)	0,967	0,9	Reliabel

Sumber: SPSS

Hasil analisis korelasi kuantitatif dalam penelitian ini dapat dinyatakan dari hasil angket. Dua angket siswa di SMK Panca Marga. Dianalisis dengan

menggunakan teknik frekuensi dan presentase (%) data angket dapat dilihat pada tabel berikut :

c. Angket skala likert variable X

Angket skala liker variabel X adalah untuk melihat pengaruh dari media *sparkol videoscribe* dalam proses pembelajaran siswa dalam ruangan. Di 10 tabel dibawah ini menunjukan bahwa belajar dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* mampu membuat siswa lebih semangat dalam belajar.

1. Guru menggunakan media *sparkol videoscribe*

Berdasarkan jawaban guru menggunakan media *sparkol videoscribe* membuat siswa semangat untuk mengikuti proses pembelajaran dalam ruangan. Sehingga siswa tersebut yang merasa senang pada jawaban sangat puas. Perhatikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.14 Guru menggunakan media *sparkol videoscribe* dalam proses belajar mengajar

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat puas	17	85%
2	Puas	0	0%
3	Cukup puas	3	15%
4	Sangat tidak puas	0	0%
	Jumlah	20	100%

Sumber data : hasil olah angket item 1

Berdasarkan tabel 4.14 di atas adanya minat belajar siswa pernyataan ini mendapat respon dari 17 siswa atau 85%, yang menjawab Sangat puas, 0 siswa atau 0 % yang menjawab puas,3 atau 15% dan menjawab cukup puas 0 atau 0%. Sebagian besar siswa sangat puas dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* pada jurusan TKJ.

2. Media *sparkol videoscribe* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Pertanyaan kedua sudah dengan media *sparkol videoscribe* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan semangat untuk memperhatikan soal dalam menyelesaikan soal. Perhatikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.15 Media *Sparkol Videoscribe* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat puas	13	85%
2	Puas	3	15%
3	Cukup puas	4	20%
4	Sangat tidak puas	0	0%
	Jumlah	17	100%

Sumber data hasil olah angket item 2

Berdasarkan tabel 4.15 diatas yang yang menjawab sangat puas 13 siswa atau 85% sedangkan yang menjawab puas 3 siswa atau 15 %, cukup puas 4 siswa atau 20%, sangat tidak puas 0 atau 0%

Sebagian besar siswa sangat puas mengikuti pelajaran jika guru mengajar dengan menggunakan media *sparkol videoscribe*.

3. Banyak pengaruh positif dalam menggunakan *Sparkol Videoscribe* mampu membangkitkan motivasi untuk terus belajar

Pertanyaan ketiga adalah banyak pengaruh positif dalam menggunakan *sparkol videoscribe* mampu membangkitkan motivasi untuk belajar sehingga membuat siswa bahagia ketika mengikuti proses pembelajaran. Perhatikan pada tabel dibawah ini:

Tabel. 4.16 Banyak pengaruh positif dalam belajar menggunakan *Sparkol Videoscribe*

No	Jawaban	Bilangan	Persentase (%)
1	Sangat puas	16	80%
2	Puas	1	5%
3	Cukup puas	3	15%
4	Sangat tidak puas	0	0%
	Jumlah	20	100%

Sumber data: hasil data angket item 3

Berdasarkan tabel 4.16 di atas siswa yang senang belajar dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* sebanyak 16 siswa atau 80% siswa yang sangat puas saat belajar, 1 siswa atau 5%, puas, 3 siswa atau 15% cukup puas, dan 0 siswa atau 0% yang sangat tidak puas.

Berdasarkan jawaban yang di peroleh peneliti bahwa belajar dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* dapat membantu siswa mudah menyimak dan memperhatikan materi yang di ajarkan.

4. Siswa lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media *sparkol videoscribe*.

Pertanyaan keempat adalah siswa lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media *sparkol videoscribe* sehingga siswa nyaman mengikuti proses pembelajaran dalam ruang. Perhatikan tabel dibawah ini:

Tabel 4.37 Siswa lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media *sparkol videoscribe*

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat puas	15	75%
2	puas	4	20%
3	Cukup puas	1	5%
4	Sangat tidak puas	0	0%
	Jumlah	20	100%

Sumber data : hasil observasi kelas

Berdasarkan tabel 4.37 di atas menunjukkan bahwa belajar dengan menggunakan *sparkol videoscribe* mempermudah dan bermanfaat bagi siswa yang menjawab sangat puas 15 siswa atau 75%, yang jawab puas 4 siswa atau 20%, cukup puas 1 siswa atau 5%, sangat tidak puas 0 siswa atau 0%

5. Siswa merasa lebih nyaman belajar di kelas menggunakan media *Sparkol Videoscribe*

Pertanyaan kelima adalah siswa merasa nyaman kegiatan belajar mengajar menggunakan *sparkol videoscribe* sehingga siswa tertarik mengikuti proses pembelajaran dalam ruangan

Tabel. 4.18 Siswa merasa lebih nyaman belajar di kelas menggunakan media *Sparkol Videoscribe*

No	Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
1	Sangat puas	13	65%
2	Puas	7	35%
3	Cukup puas	0	0%
4	Sangat tidak puas	0	0%
	Jumlah	20	100

Sumber data: hasil olah angket min 3

Berdasarkan tabel 4.18 data respon siswa setelah mengikuti pelajaran dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* adalah 65% menjawab sangat puas 13 siswa atau 65%, puas 7 siswa atau 35%, tidak puas 0 siswa atau 0%, sangat tidak puas 0 siswa atau 0%

Sehingga siswa senang dan memahami secara langsung dengan menggunakan Media *sparkol videoscribe*.

6. Siswa lebih bersemangat mengikuti pelajaran dengan menggunakan media *sparkol videoscribe*

Pertanyaan keenam adalah siswa lebih bersemangat mengikuti pelajaran dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* sehingga banyak yang menjawab sangat puas karena mereka sangat semangat. Perhatikan pada tabel dibawah ini :

Tabel. 4.19 Siswa lebih bersemangat mengikuti pelajaran dengan menggunakan media *sparkol videoscribe*

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat puas	14	70%
2	Puas	6	30%
3	cukup puas	0	0%
4	Sangat tidak puas	0	0%
	Jumlah	20	100

Sumber data hasil olah angket nomor 6

Berdasarkan tabel 4.19 di atas menunjukkan siswa yang sangat puas 14 siswa atau 70%, puas 6 siswa atau 30%, cukup puas 0 siswa atau 0%, sangat tidak puas 0 siswa atau 0%.

7. Siswa tidak menggunakan *sparkol videoscribe* dalam proses pembelajaran

Pertanyaan ketujuh adalah guru menggunakan media *sparkol videoscribe* hanya pada waktu tertentu, ini membuat siswa tidak bersemangat karena seharusnya guru selalu menggunakan media dalam ruangan supaya siswa tertarik. Perhatikan pada tabel dibawah ini :

Tabel. 4.20 Siswa tidak menggunakan *sparkol videoscribe* dalam proses pembelajaran

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat puas	0	0%
2	Puas	1	5%
3	cukup puas	2	10%
4	Sangat tidak puas	17	85%
	Jumlah	20	100

Sumber data : hasil olah angket item 7

Berdasarkan tabel 4.20 di atas bahwa siswa yang tidak menggunakan media *sparkol videoscribe* sangat puas 0 siswa atau 0%, puas 1 siswa atau 5%, cukup puas 2 siswa atau 10% sangat tidak puas 17 siswa atau 85%.

Sebagian besar siswa selalu senang mengiklasi perintah guru untuk mendiskusikan kembali materi dengan Media *sparkol videoscribe*.

8. Siswa mampu meningkatkan motivasi belajar ketika menggunakan *sparkol videoscribe*

Pernyataan: ketika guru sudah guru menggunakan media *sparkol videoscribe*, ini membuat siswa selalu bahagia ketika mengikuti proses pembelajaran dalam ruangan. Perhatikan tabel dibawah ini :

Tabel 4.21 Siswa mampu membangkitkan motivasi belajar ketika menggunakan *sparkol videoscribe*

No	Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
1	Sangat puas	12	60%
2	Puas	6	30%
3	Cukup puas	2	10%
4	Sangat tidak puas	0	0%
	Jumlah	20	100

Sumber data : hasil olah angket siswa B

Berdasarkan tabel 4.21 di atas bahwa dampak penggunaan media *sparkol videoscribe* mampu membangkitkan motivasi siswa sangat puas 12 siswa atau 60%, puas 6 siswa atau 30%, cukup puas 2 siswa atau 10% sangat tidak puas 0 siswa atau 0%

Sebabnya besar siswa selalu termotivasi mengikuti perintah guru untuk melaksanakan kembali materi dengan media *sparkol videoscribe*.

9. Guru hanya menggunakan media *sparkol videoscribe* saat praktik di laboratorium TIK

Pernyataan kesembilan adalah guru hanya menggunakan media *sparkol videoscribe* saat praktik di laboratorium, ini membuat siswa sangat tidak puas dan akan menurun semangat belajarnya. Perhatikan pada tabel dibawah ini.

Tabel. 4.22 Guru hanya menggunakan media *sparkol videescribe* saat praktik di laboratorium TIK

No	Jawaban	Frekuensi	Persent (%)
1	Sangat Puas	0	0%
2	Puas	3	15%
3	Cukup puas	1	5%
4	Sangat tidak puas	16	80%
	Jumlah	20	100

Sumber data : hasil olah angket item 9

Berdasarkan item 2.22 di atas bahwa dengan menggunakan media *sparkol videescribe* pada waktu waktu tertentu sangat puas 0 siswa atau 0%, puas 3 siswa atau 15%, cukup puas 1 siswa atau 5% sangat tidak puas 16 siswa atau 80%

Sebagian besar siswa selama proses mengikuti praktik guru untuk menggunakan kembali materi dengan Media *sparkol videescribe*

10. Guru tidak menggunakan media *sparkol videescribe* secara optimal

Pertanyaan ke sepuluh adalah guru tidak menggunakan media *sparkol videescribe* secara optimal, ini membuat siswa tidak tertarik dan tidak senang dalam proses pembelajaran di ruangan. Perhatikan pada tabel dibawah ini

Tabel. 4.23 Guru tidak menggunakan media sparkol videoscribe optimal

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat puas	0	0%
2	Puas	0	0%
3	Cukup puas	7	35%
4	Sangat tidak puas	13	65%
	Jumlah	20	100

Sumber data : hasil olah angket item 10

Berdasarkan tabel 4.23 diatas bahwa guru tidak menggunakan media sparkol videoscribe secara optimal sangat puas 0 siswa atau 0%, puas 0 siswa atau 0%, cukup puas 7 siswa atau 35% sangat tidak puas 13 siswa atau 65%.

Berdasarkan hasil analisis 10 angket di atas siswa yang memperoleh sangat puas dengan rata-rata 7,3%, puas 2%, cukup puas 3,7% dan sangat tidak puas 0%.

d. Angket skala likert variabel Y

Angket skala likert variabel Y untuk mengetahui minat belajar siswa ketika menggunakan media sparkol videoscribe, ada 10 tabel dibawah ini untuk jawaban dan frekuensi dari responden.

1. Siswa senang belajar dengan menggunakan media sparkol videoscribe

Siswa senang belajar dengan menggunakan media sparkol videoscribe karena siswa merasa ada suasana berbeda belajar

menggunakan media dan tidak menggunakan media. Perhatikan tabel dibawah ini :

Tabel. 4.24 Siswa senang belajar dengan menggunakan media *sparkol videoscribe*

No	Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
1	Ya	15	75%
2	Tidak	5	25%

Berdasarkan tabel di atas yang senang belajar dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* yang menjawab Ya 15 siswa atau 75% dan yang menjawab Tidak 5 siswa atau 25%. Siswa senang karena sebelumnya mereka mengikuti pembelajaran di ruangan tanpa adanya media *sparkol videoscribe*, dengan adanya media *sparkol videoscribe* membuat siswa lebih fokus mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru.

3. Siswa percaya diri untuk belajar ketika menggunakan media *sparkol videoscribe*

Siswa semakin percaya diri untuk belajar ketika menggunakan media *sparkol videoscribe* karena siswa merasa lebih nyaman dan fokus untuk mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Perhatikan pada tabel dibawah ini.

Tabel. 4.25 Siswa semakin percaya diri untuk belajar ketika menggunakan media *sparkol videoscribe*

No	Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
1	Ya	15	75%
2	Tidak	5	25%

Berdasarkan tabel di atas yang semakin percaya diri untuk belajar dengan menggunakan media *sparkol videoscribe*, yang menjawab Ya 15 siswa atau 75% dan yang menjawab Tidak 5 siswa atau 25%. Siswa percaya diri karena dengan adanya media *sparkol videoscribe* membuat mereka yakin akan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

3. Siswa merasa terbantu dengan adanya media *sparkol videoscribe*

Siswa merasa terbantu dengan media *sparkol videoscribe* karena siswa merasa ada sesuatu yang mempermudah aktivitas pembelajaran dalam rumah sehingga membuat mereka tertarik. Perhatikan tabel di bawah ini :

Tabel 4.26 Siswa merasa terbantu dengan adanya media *sparkol videoscribe*

No	Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
1	Ya	15	75%
2	Tidak	5	25%

Berdasarkan tabel di atas yang merasa terbantu dengan adanya media *sparkol videoscribe*, yang menjawab Ya 15 siswa atau 75% dan yang menjawab Tidak 5 siswa atau 25%. Siswa sangat terbantu dengan adanya media

sparkol videoscribe ketika belajar di ruangan karena media *sparkol videoscribe* memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

4. Siswa dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* dan merasa bisa berbagi ilmu dengan teman yang lain

Siswa dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* merasa bisa berbagi ilmu dengan teman yang lain karena setelah belajar dengan media siswa mengalami perkembangan dalam hal pembelajaran di ruangan. Perhatikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.37 Siswa dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* dan merasa bisa Berbagi ilmu dengan teman yang lain

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya	15	75%
2	Tidak	5	25%

Dibuktikan tabel di atas siswa yang merasa bisa berbagi ilmu dengan adanya media *sparkol videoscribe*, yang menjawab Ya 15 siswa atau 75% dan yang menjawab Tidak 5 siswa atau 25%. Siswa merasa bisa berbagi ilmu dengan teman lainnya dengan adanya media *sparkol videoscribe* membuat siswa cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru walaupun tidak semua siswa yang memiliki IQ yang sama tapi mayoritas siswa yang memahami materi bisa menjelaskan kepada sebagian kecil temannya yang tidak bisa.

5. Siswa dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* siswa lebih mudah memahami materi dengan baik

Siswa dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* siswa lebih mudah memahami materi dengan baik, ini membuktikan bahwa siswa lebih terbantu dan membuat siswa bisa memahami apa yang di jelaskan oleh guru dalam ruangan. Perhatikan pada tabel dibawah ini

Tabel. 4.28 Siswa dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* siswa lebih mudah memahami materi dengan baik

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya	15	75%
2	Tidak	5	25%

Berdasarkan tabel di atas yang merasa lebih mudah memahami materi dengan baik dengan adanya media *sparkol videoscribe* yang menjawab Ya 15 siswa atau 75% dan yang menjawab Tidak 5 siswa atau 25%. Siswa lebih mudah memahami materi dengan baik karena dengan media *videoscribe* sangat menarik dan sederhana sehingga membuat siswa tidak sulit untuk memahami materi.

6. Siswa merasa lebih aktif dalam pembelajaran dengan diterapkannya media *sparkol videoscribe*

Siswa merasa lebih aktif dalam pembelajaran dengan diterapkannya media *sparkol videoscribe* karena siswa lebih bersemangat dan berbahagia belajar dengan media dalam ruangan. Perhatikan pada tabel berikut ini.

Tabel. 4.29 Siswa merasa lebih aktif dalam pembelajaran dengan diterapkannya media *sparkol videocribe*

No	Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
1	Ya	15	75%
2	Tidak	5	25%

Berdasarkan tabel di atas yang merasa lebih aktif dengan adanya media *sparkol videocribe*, yang menjawab Ya 15 siswa atau 75% dan yang menjawab Tidak 5 siswa atau 25%. Siswa lebih aktif karena tampilan dari *sparkol videocribe* sangat menarik, serta di perhatikan oleh siswa sehingga dalam proses pembelajaran tersebut siswa sangat fokus untuk mengikuti pelajaran.

7. Siswa di jurusan TKJ dengan menggunakan media *sparkol videocribe* menjadi siswa yang aktif dalam proses pembelajaran

Siswa jurusan TKJ menggunakan media *sparkol videocribe* menjadi siswa yang aktif dalam ruangan, ini membuktikan dengan adanya media dalam hal belajar siswa lebih fokus untuk Perhatian pada tabel di bawah ini :

Tabel. 4.30 Siswa di jurusan TKJ dengan menggunakan media *sparkol videocribe* membuat Anda menjadi siswa yang aktif dalam proses pembelajaran

No	Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
1	Ya	13	65%
2	Tidak	7	35%

Berdasarkan tabel di atas yang merasa lebih aktif dalam pembelajaran dengan adanya media *sparkol videocribe*, yang menjawab Ya 13 siswa atau

65% dan yang menjawab Tidak 7 siswa atau 35% . Siswa aktif mengikuti pembelajaran karena *sparkol videoccribe* memberikan nuansa baru sehingga membuat siswa untuk aktif belajar karena selama mereka mengikuti pembelajaran di ruangan tanpa menggunakan media dan membuat mereka hanya duduk diam.

8. Siswa bisa menjawab pertanyaan dari temannya setelah menggunakan media *sparkol videoccribe*

Siswa bisa menjawab pertanyaan dari temannya setelah menggunakan media *sparkol videoccribe*, ini membuktikan bahwa siswa sudah memiliki minat untuk belajar lebih baik ada peningkatan kecerdasan dan mereka juga bisa menjawab pertanyaan. Berikut ini tabel berikut ini.

Tabel. 1 Siswa bisa menjawab pertanyaan dari temannya setelah menggunakan media *sparkol videoccribe*

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya	10	50%
2	Tidak	10	50%

Berdasarkan tabel di atas yang merasa bisa menjawab pertanyaan dari temannya dengan menggunakan media *sparkol videoccribe*, yang menjawab Ya 10 siswa atau 50% dan yang menjawab Tidak 10 siswa atau 50%. Siswa bisa menjawab pertanyaan dari temannya karena *sparkol videoccribe* mampu membuat siswa semangatnya untuk belajar.

9. Siswa sering menyalurkan ide atau pendapat setelah siswa belajar dengan media *sparkol videoscribe*

Siswa sering menyalurkan ide tau pendapat setelah siswa belajar dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* adalah bukti dengan teratiknya siswa belajar di ruangan dan focus pada penyampaian guru sehingga bisa menyalurkan ide tau pendapat. Perhatikan pada tabel dibawah ini :

Tabel. 4.32 Siswa sering menyalurkan ide atau pendapat setelah siswa belajar dengan media *sparkol videoscribe*

No	Jawaban	Frekuensi	Person (%)
1	Ya	10	50%
2	Tidak	10	50%

Berdasarkan tabel di atas yang merasa bisa menyalurkan ide dan pendapat dengan adanya media *sparkol videoscribe*, yang menjawab Ya 10 siswa atau 50% dan yang menjawab Tidak 10 siswa atau 50%. Belajar dengan menggunakan *sparkol videoscribe* sangat membantu pemikiran siswa dalam hal pembelajaran sehingga mampu menyalurkan ide pada guru dalam ruangan untuk guru dan focus – teratiknya.

10. Siswa merasa mengalami perubahan belajar setelah belajar dengan menggunakan media *sparkol videoscribe*

Siswa merasa mengalami perubahan belajar setelah siswa belajar dengan menggunakan media *sparkol videoscribe*, ini membuktikan bahwa siswa banyak yang berubah cara belajar atau meningkat semangat belajarnya. Perhatikan pada tabel dibawah ini :

Tabel. 4.33 Siswa merasa mengalami perubahan belajar setelah belajar dengan menggunakan media *sparkol videoscribe*

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ya	16	80%
2	Tidak	4	20%

Berdasarkan tabel di atas yang mengalami perubahan dengan adanya media *sparkol videoscribe*, yang menjawab Ya 4 siswa atau 20% dan yang menjawab Tidak 16 siswa atau 80%. Siswa merasakan perubahan dengan adanya *sparkol videoscribe* karena siswa sangat memperhatikan ketika guru menjelaskan materi dan rumus.

Dari hasil perhitungan skala likert variabel "diatas" menunjukkan siswa lebih banyak yang menjawab "Ya" karena merasa terbantu dengan adanya media. Dalam belajar sehingga rata-ratanya adalah 6,94% dan sebagian kecil siswa yang menjawab "Tidak" sehingga mendapatkan rata-rata 1,5%. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media dengan siswa yang tanpa menggunakan media *sparkol videoscribe* karena sebagian besar siswa selalu senang mengikuti perintah guru untuk mendeskripsikan kembali materi yang dipelajari.

B. Pembahasan

Hubungan antara rumusan masalah dengan hasil penelitian yang dimana titik rumusan masalah yang menjelaskan tentang "Pengaruh Media *Sparkol Videoscribe* Pada Jurusan TEK di SMK Panca Marga" yakni kurangnya kreatifitas guru dalam memberikan pengajaran kepada siswa.

Dengan menggunakan metode yang diterapkan oleh penulis ini sangat berguna bagi siswa dan guru mata pelajaran yang bersangkutan. Media *sparkol videorecibe* ini dapat membantu siswa menyelesaikan permasalahan yang ada pada proses pembelajaran, siswa berani berargumentasi di saat diskusi di mulai walaupun sebagian siswa yang masih canggung dan minder karena faktor perekonomian keluarga dan latar belakang keluarga yang berbeda-beda sebagian siswa masih beremekan dengan memandang status dari masing-masing temannya sehingga membuat siswa yang lain tidak merasa nyaman dengan kondisi seperti ini.

Sebagian guru hanya memberikan materi atau melakukan proses belajar mengajar dengan metode belajar yang tidak menarik dan tidak ada umpan balik sehingga membuat peserta didik tidak semangat, jadi karena itu peneliti menginginkan penggunaan media *sparkol videorecibe* dalam penelitian ini dimana proses pembelajarannya lebih berpatokan pada siswa, siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran, setelah menggunakan metode pembelajaran tersebut selama proses penelitian dan pada akhirnya siswa terlihat lebih aktif dan berani, achieve hasil dan pendidikan yang di diibah selama proses belajar mengajar sangat memuaskan bagi peneltire dan guru mata pelajaran yang bersangkutan.

Pengamatan yang dilakukan peneliti selama proses penelitian melalui instrumen, aktivitas guru sebelum melakukan proses pembelajaran guru menyimpulkan tujuan pembelajaran dalam kelas setelah itu guru juga mampu memberikan motivasi, dorongan dan apresiasi kepada siswa agar siswa

bersemangat mengikuti proses belajar mengajar, tidak lupa guru juga mampu memberikan informasi tentang materi pelajaran yang diajarkan, mampu membimbing siswa membentuk kelompok dan melakukan diskusi. Tidak lupa guru membimbing dan membantu siswa melakukan percobaan dan mempresentasikan hasil percobaan serta melakukan tanya jawab dengan siswa, serta mengajarkan siswa bagaimana membuat kesimpulan materi yang diajarkan.

Siswa merasakan ketertarikan dan kebahagiaan ketika menggunakan media *sparkol videocuribe*, ini dikarenakan, ternyata siswa belum konsentrasi dan fokus ketika menggunakan media yang di jelaskan oleh guru, sangat beda jauh semangat siswa dalam proses belajar sebelum dan sesudah di gunakan media *sparkol videocuribe*. Dengan demikian terbukti bahwa siswa dalam mengikuti tes setelah penerapan media *sparkol videocuribe* yaitu 18 siswa yang terdiri dari 10 siswa.

Menurut Khalifah, Aulia Hakeem (2017) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Media *Sparkol Video Curibe* terhadap Minat Belajar Siswa di SMPN 1 Simpang Tiga Karubon Aceh" berkesimpulannya bahwa media *sparkol videocuribe* digunakan dalam proses belajar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian media *sparkol videocuribe* sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa, sejalan dengan penelitian ini bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *sparkol videocuribe* mampu membuat siswa tertarik dan senang dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat kita sajikan dibawah ini hasil belajar siswa yang belajar tanpa menggunakan media *sparkol videocrisbe* dengan siswa yang belajar menggunakan media *sparkol videocrisbe*.

a. Hasil Test

Hasil perhitungan analisis data siswa dalam mengisi tes (*pretest*) sebelum penerapan media *sparkol videocrisbe* dari 20 siswa tidak ada yang tuntas karena nilai yang di dapatkan 0-55 dan berada pada kategori sangat rendah dengan mean adalah 30,00, median 29,00 dan modus 23 serta standar deviasi 12,44. Nilai *pretest* yang dicapai siswa tersebar dari nilai maksimum 50 sampai 0-40 nilai dan 17, serta nilai *skewness* 0,592 dan *kurtosis* -0,8152 sementara hasil tes siswa setelah penerapan media *sparkol videocrisbe* terdapat 9 dari 20 siswa nilai 40-90% atau keseluruhan siswa yang memperoleh hasil yang berada pada kategori sedang 5 siswa atau 30,81% dan keseluruhan siswa yang nilainya berada pada kategori tinggi 2 siswa atau 10,18% dan keseluruhan siswa yang memperoleh nilai sangat tinggi 1 siswa atau 5,09% siswa yang memperoleh nilai rendah dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai yang sangat rendah. Dengan nilai mean adalah 79,30, nilai median adalah 76,00, nilai modus adalah 80, nilai standar deviasi adalah 12,97, nilai maksimum adalah 92, nilai minimum adalah 67, nilai *skewness* 0,684 dan nilai *kurtosis* adalah 0,406.

Dari hasil belajar setelah penerapan *sparkol videocrisbe* bahwa siswa sangat tertarik mengikuti pembelajaran sehingga yang tuntas sejumlah 18 siswa dari 20 siswa. Ini membuktikan dengan adanya media *sparkol*

videocribe dalam proses pembelajaran mampu membuat siswa semangat dalam belajar.

Hasil belajar siswa sebelum penerapan media sangat tidak mampu membangkitkan semangat untuk belajar karena siswa tidak terlalu perbatikan apa yang di jelaskan oleh guru sehingga tidak ada yang tuntas dari 20 siswa karena berada pada kategori sangat rendah dengan rentan nilai 0-55. Sementara hasil belajar siswa setelah penerapan media *sparkol videocribe* adalah siswa mampu beresgunan dengan baik dan mampu menciptakan suasana yg gair yang ada di kelas karena siswa merasa bahagia ada model pembelajaran yang membuat siswa nyaman untuk belajar. Sehingga sebagian besar siswa tuntas dalam materi logika matematika sejumlah 18 siswa dari 20 siswa.

Berdasarkan penelitian yg mas dapat kita simpulkan bahwa siswa sangat berminat jika ketika adanya media *sparkol videocribe* sebagai salah satu dalam pembelajaran karena dengan adanya media *sparkol videocribe* mampu membangkitkan semangat belajar siswa, sangat berbeda jauh yang sebelumnya siswa belajar tanpa menggunakan media *sparkol videocribe*, siswa memilih untuk untuk berbicara sendiri ketimbang untuk memperhatikan guru yang menjelaskan tentang materi. Dengan demikian siswa butuh model pembelajaran yang baik untuk membangkitkan semangatnya yaitu media *sparkol videocribe*.

Hasil penelitian menunjukan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* mengalami peningkatan. Kondisi ini dapat terlihat pada hasil tes yang telah dilakukan dengan pemberian test awal berupa *pretest* hingga *posttest*.

Penggunaan media *sparkol videoscribe* sangat penting dalam hal belajar mengajar karena mampu membangkitkan semangat siswa dan siswa tertarik belajar menggunakan media dan sangat proaktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini dilihat dari pengisian tes (*posttest*) oleh siswa *E-tyls* yang merasa kebagian ketika belajar menggunakan media *sparkol videoscribe*. Siswa sangat mampu melahirkan ide-ide baru dan bisa berkreasi dengan baik ketika pembelajaran menggunakan media *sparkol videoscribe*.

b. Hasil Angket

Kemudian skor rata-rata angket dari data 20 responden adalah 73% sangat puas, 21% puas, 0,7% cukup puas dan 6% sangat tidak puas, ini membuktikan bahwa terdapat perubahan yang signifikan dalam diri siswa yang menggunakan media dengan yang tanpa menggunakan media dalam proses pembelajaran. Sebagian besar siswa menjawab sangat puas dalam mengisi angket karena belajar menggunakan media *sparkol videoscribe* mampu membuat mereka nyaman dan aktif dalam kelas.

Berdasarkan hasil angket diatas menunjukan bahwa siswa yang belajar menggunakan media sangat berpengaruh pada proses pembelajaran dalam hal ini semangat dalam mengikuti pembelajaran. Menggunakan media *sparkol videoscribe* terbukti telah memberikan dampak positif terhadap

siswa karena mampu membangkitkan semangat. Dengan demikian guru sekarang harus memiliki tingkat kreativitas tinggi untuk memberikan pelajaran pada siswanya agar mampu menciptakan siswa yang berprestasi dan memiliki daya saing di kanca internasional.

Seorang guru hendaknya memilih metode pembelajaran yang baik untuk siswa, salah satu metode yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah media *sparkol videooribe*. Dalam hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa ada beberapa hal yang mempengaruhi perbedaan pencapaian hasil belajar siswa pada umumnya, kebaruan dan kemampuan siswa yang berkaitan dengan keaktifan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran pada penelitian yaitu menerapkan media *sparkol videooribe* yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil pengamatan telah peneliti paparkan diatas dapat digunakan sebagai hasil temuan, maka pada Bab IV peneliti ringkaskan dengan berpedoman pada teori-teori yang relevan yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu "*Pengaruh Media *Sparkol Videooribe* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Jurusan TKJ di SMK putra Marga*". Dalam upaya mengetahui pengelolaan pembelajaran, guru tidak langsung mempraktikkan pengelolaan pembelajaran, tetapi guru harus menciptakan interaksi pembelajaran dengan siswa, guru harus membuat pembelajaran yang meliputi metode, media pembelajaran, guru harus dapat merancang

aktivitas yang dilakukan siswa ketika menerima materi pelajaran. Selain itu materi komputer dan jaringan dasar kalau diteliti dan dilaksanakan/dipraktikkan ternyata dapat dijadikan sumber pengetahuan yang aktif dan bermakna.

Prinsip pembelajaran yang dapat dilakukan guru menurut Gagne (dalam Eveline Sizgar dan Hartini Nara, 2010:16) adalah: (a) menyampaikan tujuan yang benar, (b) memiliki keterampilan (c) memiliki daya ingat yang kuat, (d) menyampaikan materi pelajaran dengan baik, (e) memberikan bimbingan belajar, (f) memperhatikan penampilan siswa, (g) memberikan tanya jawab, (h) menilai hasil belajar, (i) memperkuat isi materi dan transformasi belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah aktivitas berupa proses belajar mengajar yang memiliki tujuan serta memiliki pengalaman belajar. Pembelajaran yang berhubungan dengan kegiatan belajar yang diuraikan untuk menyatukan beberapa proses belajar yang sifatnya internal dan di dalam beladiri dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang tepat.

Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media *sparkol videomcribe*. Hasil temuan peneliti pada aktivitas siswa dalam pembelajaran menunjukkan bahwa mata pelajaran yang menggunakan media *sparkol videomcribe* mengkhususkan pada teori dan praktik yang mengedepankan kemampuan siswa. Siswa diharapkan setelah usai

sekolahnya dapat merealisasikan ilmunya kepada masyarakat agar bermanfaat bagi orang banyak.

Prestasi hasil belajar siswa di SMK Pancer Marga dengan hasil penelitian cukup baik dengan menggunakan suatu media *apokal videoscribe*, berdasar pada hasil studi yang di lakukan penelitian mengenai pembelajaran ini yaitu pada materi komputer dan jaringan dasar. Pembelajaran ini sangat tepat yang di inginkan oleh siswa yang dimana siswa belajar tidak paksu untuk memahami materi yang diatas kemampuannya karena itu akan membantu siswa tidak fokus untuk belajar. Untuk mewujudkan suasana belajar yang dinamis dan bahasa tentunya ada kerja sama antara guru dan siswa.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah di bahas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *sparkol videoscribe* terhadap minat belajar siswa pada jurusan TKJ di SMK Panca Marga dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar yang signifikan dikarenakan dalam belajar menggunakan media berbasis digital yaitu media *sparkol videoscribe*. Penempatan media *sparkol videoscribe* mampu membantu dalam semangat belajar siswa.

Pengaruh ini bisa dilihat dari hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah adanya penggunaan media *sparkol videoscribe*. Sebelum digunakannya media *sparkol videoscribe*, seringkali ditemukan siswa tidak konsentrasi perhatiannya dan pikirannya terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru di dalam kelas seperti tidak konsentrasi, berceloteh dengan siswa lain atau mengerjakan tugas pelajaran lain. Hasil tes siswa sebelum penggunaan media tidak ada yang tuntas dari 20 siswa. Setelah adanya penggunaan media *sparkol videoscribe*, siswa 20% semangat dan antusias untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat pada 4 orang kategori sangat tinggi, 9 orang kategori sedang dan 7 orang kategori rendah, artinya 16 orang yang tuntas dari 20 siswa. Dari hasil perhitungan skala variabel likert Y diatas menunjukkan siswa lebih banyak yang menjawab "Ya" karena merasa tertantu dengan adanya suatu media dalam belajar sehingga rata-ratanya adalah 8,95% dan sebagian kecil siswa

yang menjawab "Tidak" sehingga mendapatkan rata-rata 3,3%. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media dengan siswa yang tanpa menggunakan media *sparkol videoscribe* karena sebagian besar siswa selalu senang mengikuti perintah guru untuk mendiskusikan kembali materi yang dipelajari.

B. Saran

Bagi guru harus mampu menciptakan suasana tenang dan menarik perhatian siswa di dalam kelas. Suasana tenang bisa tercipta apabila memberikan motivasi pada siswa dengan menggunakan media dan model pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu model pembelajarannya itu media *sparkol videoscribe*. Guru hendaknya selalu melakukan perbaikan-perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajarannya dengan media *sparkol videoscribe*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, I Wayan. 2011. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arikunto. 1998. *Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Arikunto. 2003. *Memahami Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Corey, Gerald. 1988. *Teori dan Praktek Konsultasi dan Psikoterapi*. Cetakan pertama. Terjemahan E. Koswara. Bandung: Eresco.
- Emzir (2009). *Penelitian Kuantitatif*. Jogja: Gava Media
- Evelina Siregar dan Hastini Nara. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Satu Nusa
- Gagne. 2000. *Planning And Pwancing Instructional Media*. New York: Publisher
- Gagne. 1997. *The Educational Technology*. New York: Publisher
- Gumowan dan Falaqi. 2015. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Hadi. 1979. *Metode Penelitian Deskriptif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 1994. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Aditia Bakti
- Hamalik, Oemar. 1996. *Media Pengajaran*. Bandung: Aditia Bakti
- Hamalik, Oemar. 1995. *Pembelajaran Berbasis Dan Berdik, a Seng*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Heinich. 1992. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Fajar Inter Pratama Offset
- Karim. 2007. *Media Pembelajaran*. Jogja: Gava Media
- Kemp dan Dayton 1983. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Kristiana. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Eresco
- Muhammad Ali Ridha. 2018. *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar dan Sikap Siswa*. Skripsi. Surabaya.
- Putri Dwi Suryani. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMPN 14 Padang*. Skripsi. Padang

- Pribadi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rasyad, Aminuddin. 2003. *Media Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arif. S. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sunjaya. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Salahuddin. 1996. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Shafira. 2017. *Pengaruh Media Sparkol Vidensaribe Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Interaksi Mhluk Hidup Dengan Lingkungan di kelas VII SMPN 1 Simpang Tiga Kabupaten Aceh*. Skripsi. Aceh.
- S. Gerlanb dan P. Ely. 2010. *Penggunaan Media untuk Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- S,Nasution. 2006. *Menjadi guru dengan sukses/Successful teaching, cet IV*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. 2013. *Perencanaan Sistem Pembelajaran: 365 cara Teori dan Praktek*.
- Sumarto, Wasty 1985. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suryabrata, Somaji. 2006. *Teknik dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Jakarta: Wacana Media.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Cet. 30*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana N dan Riva'i. 2001. *Metode Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana N dan Riva'i. 1990. *Teknik dan Pembelajaran*. Bandung: Pinar Baru.
- Sudjana N dan Riva'i. 2001. *Media Pembelajaran*. Bandung: Pinar Baru.
- Sukardi. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Pustaka setia.
- Suwarna. 2007. *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*. Bandung: SPS UPI.
- Syamsury, Syukri. 2014. *Postman Penelitian Skripsi*. Makassar: FKIP Unismuh Makassar.
- Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003.
- Usman, M. Basyiruddin Dan H. Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Pustakarya.
- Wulan 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.

<http://www.esl.utm.my/publications/manuals/mm/clemen/MM.pdf>

<http://www.blogspot.com/2009/03/36-pengertian-media-menurut-para-ahli>

<http://tirtamedia.co.id/apa-itu-videoscribe/>

<http://zakiya.com/apa-itu-videoscribe/>



LAMPIRAN



Ibrahim - 10531222615

by Tahap Ujian Hasil-



Submission date: 18 Jan 2023 10:30AM UTC+7:20

Submission ID: 143625487

File name: IBRAHIM_10531222615

Word count: 12810

Character count: 79873

Ibrahim - 10531222615

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

Internet Sources

1	es.scribd.com	8%
2	repositori.uin-alauddin.ac.id	5%
3	digilib.unm.ac.id	2%
4	repositori.ansuri.ac.id	2%
5	id.123456789.com	1%
6	id.scribd.com	1%
7	jurnal.ar-raniry.ac.id	1%
8	digilib.unsby.ac.id	1%
9	repository.unhas.ac.id	1%

10	eprints.unm.ac.id Internet Source	1%
11	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
12	www.scribd.com Internet Source	1%
13	repository.unpas.ac.id Internet Source	1%

Exclude sources:
Exclude sources:





GOVERNMENT OF SULAWESI SOUTHERN
GOVERNMENT OF SULAWESI SOUTHERN

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGAAN PELAYANAN PERIZINAN

Rujukan : 18373/SL/18/PESP/2018
 Tanggal :
 Perihal : Permohonan

Revisi: 0/0/0
 Nomor: 18373/SL/18/PESP/2018

Th.
 Tempat

Revisi: 0/0/0
 Nomor: 18373/SL/18/PESP/2018
 Perihal: Permohonan

Nama :
 Nomor Pokok :
 Program Studi :
 Pekerjaan/Tempat :
 Alamat :

IBRAHIM
 19031001001
 Teknik Informatika
 Universitas Muhammadiyah Makassar
 Jl. Jendral Sudirman No. 100, Makassar

Revisi: 0/0/0
 Nomor: 18373/SL/18/PESP/2018
 Perihal: Permohonan

7 PENGARUH MEDIA MASSA DALAM KEMERDEKAAN BERPENDAPAT DAN BERKELOMPOK PADA JERUSAN
 18373/SL/18/PESP/2018

Yogyakarta, 18 April 2018

Revisi: 0/0/0
 Nomor: 18373/SL/18/PESP/2018
 Perihal: Permohonan

Revisi: 0/0/0
 Nomor: 18373/SL/18/PESP/2018
 Perihal: Permohonan

Revisi: 0/0/0
 Nomor: 18373/SL/18/PESP/2018
 Perihal: Permohonan

IBRAHIM
 19031001001
 Teknik Informatika
 Universitas Muhammadiyah Makassar
 Jl. Jendral Sudirman No. 100, Makassar

IBRAHIM
 19031001001
 Teknik Informatika
 Universitas Muhammadiyah Makassar
 Jl. Jendral Sudirman No. 100, Makassar

Revisi: 0/0/0
 Nomor: 18373/SL/18/PESP/2018
 Perihal: Permohonan

Revisi: 0/0/0
 Nomor: 18373/SL/18/PESP/2018
 Perihal: Permohonan

Revisi: 0/0/0
 Nomor: 18373/SL/18/PESP/2018
 Perihal: Permohonan





Yayasan Pendidikan Muslim "Anak Bangsa"

SMK PANCA MARGA MAKASSAR

Jl. Tala'salaping No. 51 Telp. (0411) 861583 Makassar 90227

Sulawesi Selatan

SURAT KETERANGAN

Nomor : 023/SMK.PM/07/VIII/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMK Panca Marga Makassar, menerangkan bahwa :

Nama : **IBRAHIM**
Nomor Pokok : **10-11-1111-1**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Pekerjaan/Lembaga : **Mahasiswa UIN Sunan Makassar**
Alamat : **Jl Sultan Alauddin No. 109 Makassar**

Telah melaksanakan Penelitian pada tanggal 26 Juni s.d. 05 Agustus 2019 di SMK Panca Marga Makassar, berdasarkan surat No: 10372/501.07/SP/2019 tanggal 16 Juni 2019 perihal izin Penelitian dengan judul:

"PENGARUH MEDIA SPANROL VIDEO GERIBEL TERHADAP MINAT PELAJAR SISWA PADA YURISAN TKI SMK PANCA MARGA MAKASSAR"

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dipegang sebagai bukti sah.

Makassar, 05 Agustus 2019

Kepala Sekolah,

BARDIN, S.S., Pd
NIP.

NASKAH MEDIA

Materi : Jaringan Komputer
 Mapel : Jaringan Dan Komputer Dasar
 Kelas : XII

No.	Visual	Keterangan
1		Layar Pertama Jaringan Komputer
2		Slide Pertama Tentang Definisi Jaringan Komputer
3		Slide Ke Kedua Jaringan Berdasarkan Skala

4	 WAN (Wide Area Network) WAN merupakan jaringan komputer yang mencakup area yang luas meliputi wilayah antar negara, provinsi, kota, dan lain-lain. Jaringan ini menghubungkan komputer-komputer yang tersebar di berbagai lokasi ke dalam satu jaringan yang sama.	Materi Ke Tiga Tentang Wide Area Network (Wan)
5	 MAN (Metropolitan Area Network) MAN merupakan jaringan komputer yang mencakup area yang luas meliputi wilayah antar kota, provinsi, dan lain-lain. Jaringan ini menghubungkan komputer-komputer yang tersebar di berbagai lokasi ke dalam satu jaringan yang sama.	Materi Ke Empat Tentang Metro Area Network (Man)
6	 LAN (Local Area Network) LAN merupakan jaringan komputer yang mencakup area yang luas meliputi wilayah antar gedung, kota, provinsi, dan lain-lain. Jaringan ini menghubungkan komputer-komputer yang tersebar di berbagai lokasi ke dalam satu jaringan yang sama.	Materi Ke Lima Tentang Local Area Network (Lan)
7	 P2P (Peer-to-Peer) P2P merupakan jaringan komputer yang mencakup area yang luas meliputi wilayah antar gedung, kota, provinsi, dan lain-lain. Jaringan ini menghubungkan komputer-komputer yang tersebar di berbagai lokasi ke dalam satu jaringan yang sama.	Materi Ke Enam Tentang Peer To Peer

8

- 
- a. Topologi Bus
 - b. Topologi Star
 - c. Topologi Ring
 - d. Topologi Mesh
 - e. Topologi Tree

Materi Ke Tujuh Berdasarkan Topologi

9

4. BERDASARKAN TRANSMISI DATA

JARINGAN KABEL

Jaringan ini adalah yang menggunakan media transmisi data berupa kabel. Jaringan ini biasanya digunakan untuk menghubungkan beberapa komputer dalam satu ruangan atau gedung.

Materi Ke Delapan Berdasarkan Transmisi Data

10

Jaringan ini adalah yang menggunakan media transmisi data berupa gelombang radio. Jaringan ini biasanya digunakan untuk menghubungkan beberapa komputer dalam satu ruangan atau gedung.

Materi Ke Sembilan Jaringan Kabel

Tentang

software
itu hari
ali sistem
at mudah

ng akan

lakukan

or pada
ada di

ware?
oftware

Bab VII

Instalasi Jaringan Komputer

Sebagaimana yang kita ketahui bahwa saat ini jaringan komputer terus berkembang semakin pesat. Hampir semua instansi atau perusahaan sudah menggunakan jaringan dalam kegiatannya. Oleh karena itu pada bab ini akan dibahas di seluruh dunia untuk mengetahui bagaimana cara melakukan instalasi jaringan komputer. Selain itu, pada bab ini akan dibahas pula tentang cara melakukan konfigurasi jaringan komputer.

Kompetensi Dasar

- 121. Mengetahui cara instalasi jaringan komputer.
- 122. Mengetahui cara konfigurasi jaringan komputer.
- 123. Mengetahui cara konfigurasi jaringan komputer.
- 124. Mengetahui cara konfigurasi jaringan komputer.
- 411. Mengetahui cara konfigurasi jaringan komputer.
- 412. Mengetahui cara konfigurasi jaringan komputer.
- 413. Mengetahui cara konfigurasi jaringan komputer.
- 414. Mengetahui cara konfigurasi jaringan komputer.

Kata Kunci

- 121. Mengetahui cara instalasi jaringan komputer.
- 122. Mengetahui cara konfigurasi jaringan komputer.
- 123. Mengetahui cara konfigurasi jaringan komputer.
- 124. Mengetahui cara konfigurasi jaringan komputer.
- 411. Mengetahui cara konfigurasi jaringan komputer.
- 412. Mengetahui cara konfigurasi jaringan komputer.
- 413. Mengetahui cara konfigurasi jaringan komputer.
- 414. Mengetahui cara konfigurasi jaringan komputer.

Hubungan antara komputer satu dengan yang lain terhubung melalui media jaringan seperti kumpulan kabel, gelombang radio, satelit, atau media lainnya. Ada beberapa macam jenis jaringan yaitu local area network (LAN), Metropolitan Area Network (MAN) dan Wide Area Network (WAN).

a. Menentukan Spesifikasi Perangkat Hardware Jaringan Komputer

Sebelum kita memulai melakukan instalasi jaringan komputer, kita harus memiliki rancangan topologi yang akan digunakan dan menentukan spesifikasi perangkat instalasi jaringan. Untuk mengetahui beberapa perangkat dalam jaringan komputer mari kita membahas satu persatu.

1. Topologi

Topologi merupakan pola yang dipakai dalam menata jaringan. Topologi ini menunjukkan bagaimana bentuk hubungan antara server dengan workstation lainnya.

Terdapat beberapa sistem model yang umum dipakai yaitu Topologi Bus (Bintang), Topologi Linier dan Topologi Ring. Masing-masing dan Topologi Tree.

b. Menyiapkan Hard Disk Instalasi Driver Perangkat Jaringan

Driver atau program perangkat keras adalah program yang digunakan untuk mengontrol perangkat keras yang terpasang pada komputer. Driver ini akan membantu sistem operasi untuk berkomunikasi dengan perangkat keras. Driver ini biasanya terdapat dalam bentuk file yang memiliki ekstensi .inf dan .cat.

Untuk menginstall driver jaringan, kita harus terlebih dahulu menginstall driver untuk perangkat keras jaringan. Setelah itu, kita dapat menginstall driver untuk perangkat lunak jaringan. Driver ini biasanya terdapat dalam bentuk file yang memiliki ekstensi .inf dan .cat.

Apabila kita telah selesai menginstall driver jaringan, kita dapat melakukan konfigurasi jaringan. Untuk melakukan konfigurasi jaringan, kita harus terlebih dahulu menginstall driver untuk perangkat lunak jaringan. Setelah itu, kita dapat melakukan konfigurasi jaringan. Driver ini biasanya terdapat dalam bentuk file yang memiliki ekstensi .inf dan .cat.

c. Instalasi Program Sudah Disediakan atau Download

Instalasi driver dapat dilakukan dua kali yaitu saat melakukan instalasi jaringan tidak terdapat lama. Kita harus menginstall driver dan menginstall program perangkat lunak yang akan digunakan. Sehingga, kita dapat melakukan konfigurasi jaringan.

Dilansir sebuah LANS (Local Area Network) adalah suatu komputer yang harus diindikasikan server. Server digunakan untuk menyimpan berbagai macam program lunak (software) yang digunakan untuk melakukan berbagai macam sebagai perintah lunak yang dapat digunakan oleh komputer. Komputer yang terhubung dalam suatu jaringan termasuk komputer Client Workstation.

Komputer yang akan diadopsi sebagai server memiliki konfigurasi minimal sebagai berikut: prosesor Intel Pentium III 2000, penyimpanan untuk komputer client (disk) sebesar 20 GB, kapasitas memori 64 MB, dan sistem operasi Windows NT atau Windows 95.

Selain itu kita harus menyiapkan spesifikasi hardware yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing sistem operasi. Untuk Windows server 2000 harus memiliki spesifikasi yang lebih tinggi apabila dibandingkan dengan komputer client.

2. Mekanisme Instalasi Perangkat Hardware Jaringan

Demikian peringatannya ini, semoga kita persiapkan ke kondisi kita
bagaimana agar setiap orang pun dapat terlindung diri kita dan berkeselamatan.

- a. Memasang kartu jaringan atau Network Interface Card

Universitas Muhammadiyah
Jember



Jenis modem terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

- 1) Modem eksternal
Modem eksternal dapat terkoneksi melalui bus USB, bus PCMCIA, bus serial, bus paralel atau ExpressCard.
- 2) Modem internal
Jenis modem internal harus ditancapkan pada slot PCI yang terdapat di motherboard.

Pengguna komputer harus memastikan kartu modem agar terdapat dengan benar pada motherboard.

5.2.2.2. Cara Instalasi Kabel LAN

Kabel yang akan kita gunakan adalah kabel UTP. Kabel ini memiliki pasang kabel yang dapat disambungkan dengan titik antar komputer yang akan dihubungkan. Berikut merupakan cara pemasangannya.

- 1) Potonglah kabel sepanjang ± 2-3 meter, pasang dapat disesuaikan dengan kebutuhan.
- 2) Keluarkan jacket yang berada di ujung kabel.
- 3) Pisahkan kabel menjadi 4 pasang.
- 4) Meloposkan pelindung setiap pasang kabel.
- 5) Atur lalu lantak setiap kabel berdasarkan pemasangan kabel berikut menjadi dua raitu sebagai berikut:
 - a) Tipe straight
Menurut urutan warna pada RJ-45, kabel tipe ini digunakan untuk menghubungkan komputer ke komputer atau komputer ke switch.
 - b) Tipe crossover
Menurut urutan warna pada RJ-45, kabel tipe ini digunakan untuk menghubungkan antar 2 komputer.
- 6) Klemberatkan penutup kabel dengan menggunakan klem.
- 7) Menempatkan RJ-45 ke dalam setiap kabel.
- 8) Memasukkan setiap kabel ke dalam setiap RJ-45.
- 9) Menyambung kabel ke switch komputer RJ-45 tidak memuat kabel yang terhubung ke dalam RJ-45.
- 10) Mengecek kondisi apakah kabel dapat bekerja atau tidak.
- 11) Menghubungkan RJ-45 ke switch dengan menggunakan kabel.
- 12) Melakukan kembali pemasangan pada masing-masing kabel.
- 13) Menggunakan "Link Light" pada switch untuk memastikan apakah setiap kabel dapat terhubung atau tidak.

Dalam proses pemasangan kabel LAN, pastikan bahwa kabel LAN terdapat dengan benar pada motherboard.

Hal ini berarti bahwa kabel LAN terdapat dengan benar pada motherboard.

Sedangkan pada saat pemasangan kabel LAN, pastikan bahwa kabel LAN terdapat dengan benar pada motherboard.

Di dalam pemasangan kabel LAN, pastikan bahwa kabel LAN terdapat dengan benar pada motherboard.

Di dalam pemasangan kabel LAN, pastikan bahwa kabel LAN terdapat dengan benar pada motherboard.

Di dalam pemasangan kabel LAN, pastikan bahwa kabel LAN terdapat dengan benar pada motherboard.

Di dalam pemasangan kabel LAN, pastikan bahwa kabel LAN terdapat dengan benar pada motherboard.

Di dalam pemasangan kabel LAN, pastikan bahwa kabel LAN terdapat dengan benar pada motherboard.

Di dalam pemasangan kabel LAN, pastikan bahwa kabel LAN terdapat dengan benar pada motherboard.

Di dalam pemasangan kabel LAN, pastikan bahwa kabel LAN terdapat dengan benar pada motherboard.

Di dalam pemasangan kabel LAN, pastikan bahwa kabel LAN terdapat dengan benar pada motherboard.

Di dalam pemasangan kabel LAN, pastikan bahwa kabel LAN terdapat dengan benar pada motherboard.

Di dalam pemasangan kabel LAN, pastikan bahwa kabel LAN terdapat dengan benar pada motherboard.

Di dalam pemasangan kabel LAN, pastikan bahwa kabel LAN terdapat dengan benar pada motherboard.

Di dalam pemasangan kabel LAN, pastikan bahwa kabel LAN terdapat dengan benar pada motherboard.

Di dalam pemasangan kabel LAN, pastikan bahwa kabel LAN terdapat dengan benar pada motherboard.

Di dalam pemasangan kabel LAN, pastikan bahwa kabel LAN terdapat dengan benar pada motherboard.

Di dalam pemasangan kabel LAN, pastikan bahwa kabel LAN terdapat dengan benar pada motherboard.

Di dalam pemasangan kabel LAN, pastikan bahwa kabel LAN terdapat dengan benar pada motherboard.

Di dalam pemasangan kabel LAN, pastikan bahwa kabel LAN terdapat dengan benar pada motherboard.

Dalam memahami peran pengikat penghubung antarkegiatan kita harus menentukan terlebih dahulu mana yang akan kita pilih, antara Individual atau kedua-duanya mempunyai pengaruh yang sama.

Hib memiliki fungsi untuk mengirimkan semua informasi yang telah diterima jadi sebuah peralatan yang terhubung ke dalam port akan menerima informasi. Hal ini berdasarkan Truth yang tidak perlu tetap diinisialisasi ke semua peralatan yang terhubung.

Sedangkan untuk mengirimkan informasi berdasarkan alamat yang terdapat pada setiap paket informasi, ketiga menerima paket informasi, serta akan mengesek alamatnya dan akan mengirimkan paket tersebut hanya ke port yang dituju. Hal tersebut dapat mengurangi traffic yang tidak diperlukan yang dikirimkan untuk seluruh port seperti hub.

Di dalam perairan yang terdapat lebih kurang dari 30 meter, akan cocok jika menggunakan *fluo*. Sedangkan apabila perairan terdapat lebih dari 50 meter maka akan membutuhkan *nyctel* karena untuk mengurangi jumlah "trash" yang tidak perlu.

e. Install time: 4.4 minutes (range: 3.0 to 5.0)

Umumnya, dalam bentuk apa pun, maka langkah selanjutnya adalah menginstal sistem yang diinginkan. Untuk melakukan ini, Anda harus mengklik tombol "Instal" yang ada di bagian atas. Setelah itu, Anda akan melihat beberapa opsi yang akan muncul. Pilih opsi yang sesuai dengan kebutuhan Anda. Setelah itu, Anda akan melihat beberapa opsi yang akan muncul. Pilih opsi yang sesuai dengan kebutuhan Anda.

-
- The screenshot displays the 'Kategori' (Category) management interface. It features a table with the following data:
- | Kategori | Jumlah Buku | Aksi |
|-----------|-------------|--------------------------|
| Fiksi | 10 | Detail Tambah Edit Hapus |
| Non Fiksi | 5 | Detail Tambah Edit Hapus |
| Referensi | 3 | Detail Tambah Edit Hapus |
| Jurnal | 2 | Detail Tambah Edit Hapus |
| Lainnya | 1 | Detail Tambah Edit Hapus |
- Below the table, there are buttons for 'Tambah Kategori' (Add Category) and 'Kembali' (Back). The page also includes a sidebar with navigation links and a footer with the text 'Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan'.



Dengan catatan bahwa, sebelum menekan pada tombol tersebut dengan huruf **S** di keyboard, Namun jika sebelumnya telah ada pesan muncul pada tampilan kotak "Don't delete my system", setelah itu tekan **Next** untuk melanjutkan. Akan selanjutnya windows akan menampilkan simbol daftar masalah yang telah dikenali dan akan ada dua pada bagian modern. Setelah itu masalah yang sesuai, dan tekan **Next** untuk melanjutkan.

Jika kita tidak memiliki file driver, maka kita harus memilih **My Standard Modem**, dengan kecepatan **28800 bps**, setelah itu tekan **Next** untuk tahap selanjutnya.



Abstract

[illegible]

With Zaynab's arrival, however, life in modern Andalus once more becomes intolerable. Her husband, who has been blind since his childhood, is now blind to her.

Estadística: la ciencia que estudia el comportamiento de los datos.

- 1) Klik tombol **Secure monitor** pada tampilan **Hardware Wipe** instalasi driver
- 2) Klik **Next**
- 3) Setelah itu akan muncul tampilan **Windows** perantara dari **Next** untuk mem
- 4) Pilih bentuk **Left Drive, C:D-RCD** Pilih **Happy D** dan drive **Uka** pada drive **C:D** harus memiliki **Weg Windows**
- 5) Klik **Next** untuk Setelah itu akan
- 6) Klik **Next** dan Setelah driver terinstal lengkap Anda bisa mem



Jenis driver yang ada di dalam Network Driver kedua jenis tersebut.



Carilah modul driver NIC (Network Interface Card) pada sistem Windows adalah sebagai berikut.

- 1) Hidupkan komputer Anda dan lihat layar.
Sebelum memulai Windows, akan membaca kartu baru yang terpasang dan menampilkan peringatan "New Hardware Found" dan menampilkan Add New Hardware Wizard. Wizard ini adalah langkah selanjutnya untuk melakukan instalasi driver.
- 2) Klik Next.
- 3) Setelah itu akan muncul kotak dialog Next yang menanyakan apakah Anda ingin Windows mencari perangkat baru atau apakah Anda ingin memilih perangkat dari daftar. Pilihlah opsi pertama yaitu "Yes (Recommended)". Klik Next untuk melanjutkan.
- 4) Pilih kotak cek di sebelah satu atau lebih opsi untuk mencari driver: Floppy Drive, CD ROM, Microsoft Windows Update, dan Specific Location.
Pilih Floppy Disk jika NIC Anda disertai disket. Masukkan disket pada floppy disk drive. Jika Anda memiliki CD ROM, masukkan CD Windows atau cd lain pada drive CD Anda. Jika Anda memiliki Microsoft Windows update, Anda harus memiliki koneksi internet aktif. Opsi opsi ini akan membuka situs Web Windows Update.
- 5) Klik Next untuk memulai pencarian driver.
- 6) Setelah selesai, akan muncul kotak dialog yang menunjukkan driver apa yang telah terpasang.
Klik Finish untuk selesai.
- 7) Setelah selesai, akan muncul kotak dialog yang menanyakan apakah Anda ingin menginstall driver tambahan. Klik No untuk melanjutkan ke langkah berikutnya.
- 8) Setelah selesai, akan muncul kotak dialog yang menanyakan apakah Anda ingin menginstall driver tambahan. Klik No untuk melanjutkan ke langkah berikutnya.

Tugas 7.1

Jika Anda memiliki koneksi internet yang baik, Anda bisa juga mengunjungi situs Web Network Interface Card (NIC) yang Anda miliki perbedaan dari yang lain, dan pilih ke dalam daftar yang ada.

Kategori		Kategori	
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32
33	34	35	36
37	38	39	40
41	42	43	44
45	46	47	48
49	50	51	52
53	54	55	56
57	58	59	60
61	62	63	64
65	66	67	68
69	70	71	72
73	74	75	76
77	78	79	80
81	82	83	84
85	86	87	88
89	90	91	92
93	94	95	96
97	98	99	100

Tali memendekkan test ini pengalihan IP dan melakukan subnetting untuk kelas collision domain yang baru. Subnetting dilakukan dengan membagi IP dari sebuah jaringan menjadi beberapa subnet/sub-jaringan yang tujuan pengembangannya akan sebuah jaringan komputer.

Contoh IP dan

IPv4 terdiri dari 32 bit biner (bit) yang terbagi dalam 4 oktet masing-masing terbagi dari 8 bit (1 byte). Setiap byte diuliskan dalam bilangan desimal antara 255 (28-1).

Contoh kelas A

Alamat IPv4 terbagi menjadi 5 jenis kelas yaitu A, B, C, D dan E. Alamat yang sering digunakan yaitu kelas A, B, dan C sedangkan kelas D digunakan untuk *multicasting* dan kelas E digunakan untuk keperluan penelitian. Pembagian kelas IPv4 ditunjukkan pada tabel berikut.

Kelas	Format	Subnet dan Range alamat	Jumlah Host maks
A	N.H.H.H	10.0.0.1 – 128.0.0.0	16.777.216
B	N.N.H.H	128.0.0.1 – 191.255.0.0	65.536
C	N.N.N.H	192.0.0.1 – 223.255.255.0	2.097.152
D	N.N.N.N	224.0.0.0 – 239.255.255.255	16.777.216

Contoh
alamat jaringan
Alamat host

Subnet Mask

Alamat IP terdiri dari 32 bit yang terbagi menjadi 4 oktet atau 4 byte. Untuk memudahkan untuk mengingat, 4 oktet tersebut akan dipecahkan menjadi sebuah alamat yang merupakan alamat jaringan dan bagian mask. Contoh: 192.168.1.1 dan 255.255.255.0. Alamat 192.168.1.1 merupakan alamat host dan 255.255.255.0 merupakan mask. Mask digunakan untuk menentukan bagian mana yang merupakan bagian jaringan dan bagian mana yang merupakan bagian host.

Kesimpulan tugas berikut secara mandiri. Setelah selesai, buatlah laporan tugas ini dalam bentuk laporan tertulis. Laporan dengan pembahasan masalah diperlukan sebagai referensi untuk di gunakan di masa mendatang.

Alamat IP dan Subnetting

Tabel berikut ini menunjukkan pembagian kelas A, B, dan C. Subnetting dilakukan dengan membagi IP dari sebuah jaringan menjadi beberapa subnet/sub-jaringan yang tujuan pengembangannya akan sebuah jaringan komputer.

Kelas	Format	Subnet dan Range alamat	Jumlah Host maks
A	N.H.H.H	10.0.0.1 – 128.0.0.0	16.777.216
B	N.N.H.H	128.0.0.1 – 191.255.0.0	65.536
C	N.N.N.H	192.0.0.1 – 223.255.255.0	2.097.152

Sebagai contoh, berikut alamat jaringan yang akan digunakan.



IP merupakan alamat terhadap setiap device yang terhubung ke jaringan. IP address digunakan untuk mengidentifikasi setiap device yang terhubung ke jaringan. IP address digunakan untuk mengidentifikasi setiap device yang terhubung ke jaringan.

4. Subnetting

Subnetting adalah proses membagi jaringan menjadi beberapa bagian yang lebih kecil. Subnetting dilakukan dengan membagi jaringan menjadi beberapa bagian yang lebih kecil.

Pada sebuah jaringan, subnetting dilakukan dengan membagi jaringan menjadi beberapa bagian yang lebih kecil. Subnetting dilakukan dengan membagi jaringan menjadi beberapa bagian yang lebih kecil.

alamat IP yang memiliki makna dan arti yang dimengerti oleh semua komputer yang terhubung ke dalam internet adalah alamat IP. Kita ingat bahwa setiap mesin yang terhubung ke dalam internet adalah memiliki alamat yang unik, maka jika tidak maka inilah tersebut tidak mungkin akan dapat untuk seluruh mesin yang ada di dunia ini oleh karena itu kita dilihat dari prosesnya didalam sebuah jaringan, sebuah alamat IP dibagi menjadi 2 golongan, yaitu sebagai berikut:

- IP publik yaitu alamat IP yang langsung terhubung ke dalam internet, dimana IP tersebut bersifat unik di keseluruhan jaringan internet.
- IP private yaitu alamat IP yang bersifat tidak umum, yang hanya dikenali oleh jaringan lokal saja. Agar dapat terhubung ke internet dibutuhkan beberapa server yang bisa digunakan untuk mengkonversi alamat kita sehingga terhubung kedalam internet.

2. Sumber Daya Berbagi pada Jaringan Komputer

Salah satu keunggulan jaringan komputer kita dapat memperderikan hardware yang sama untuk semua komputer yang memiliki satu jaringan komputer.

a. Hal yang Harus Diperhatikan

Terdapat beberapa faktor sebagai resource sharing yaitu:

1. Sistem Operasi

Superti yang kita ketahui, sistem operasi yang digunakan akan mempengaruhi keseluruhan konfigurasi jaringan. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui sistem operasi yang akan dipakai komputer-komputer yang berada di jaringan karena tiap sistem operasi akan memiliki konfigurasi yang berbeda-beda yang akan mempengaruhi jaringan.

2. Driver

Kompatibilitas hardware merupakan hal yang penting yang perlu diperhatikan. Driver yang sudah disediakan untuk hardware pada masing-masing vendor, oleh karena itu perlu diketahui apakah hardware kompatibel atau tidak dengan instalasi sistem operasi yang akan digunakan.

3. Security

Pengaturan pengaman jaringan juga perlu ada agar tidak ada akses yang tidak diinginkan. Sumber daya yang berada di dalam jaringan harus dibatasi agar tidak ada komputer dalam jaringan yang dapat akses atau mengakses ke komputer lain untuk memodifikasi jaringan.

Salah satu faktor yang mempengaruhi konfigurasi jaringan adalah sistem operasi yang digunakan. Sistem operasi yang digunakan akan mempengaruhi konfigurasi jaringan. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui sistem operasi yang akan dipakai komputer-komputer yang berada di jaringan karena tiap sistem operasi akan memiliki konfigurasi yang berbeda-beda yang akan mempengaruhi jaringan.



Gambar 2.1.1. Screenshot konfigurasi jaringan

Konfigurasi jaringan yang benar akan mempengaruhi kinerja jaringan.



Gambar 2.1.2. Screenshot konfigurasi jaringan

2.4.1.1.1. Day 4 Paket

Untuk menginstall akan dilakukan beberapa cara untuk melakukan instalasi pada komputer yang akan di instal di atasnya.

1.4.1.1.1.1.

Cara paling mudah adalah dengan menggunakan perintah yang ada pada komputer yang akan di instal dengan salah satu komputer kemudian pada komputer yang akan di instal sebagai berikut.

1. Di sudut kiri bawah klik tombol Start (Windows) pada komputer yang akan di instal.





Pastikan juga yang dipilih adalah *trusted*, dan jika IP address dari komputer yang ada di jaringan. Ulangi prosedur ini untuk semua komputer di jaringan agar semuanya dapat menggunakan shared printer. IP address dapat disesuaikan tergantung komputer mana saja yang boleh menggunakan printer sharing.

b) Windows XP Firewall

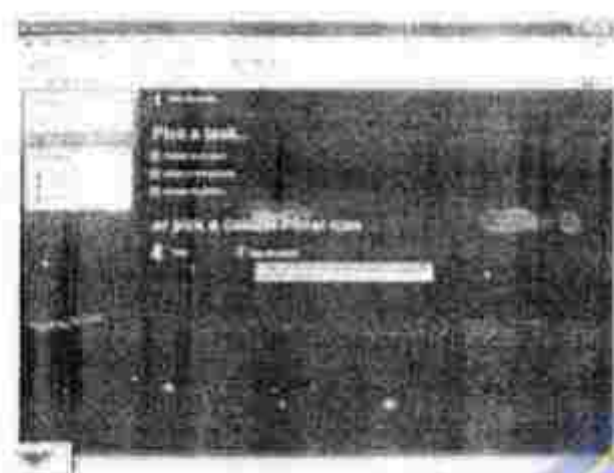
Buka kembali *control panel*, klik klik *Network Connections*, jika LAN Anda terdapat di situ, klik kanan *Network*, maka berarti *firewall* Windows akan aktif. Klik kanan pilih *Properties* untuk mengonfigurasinya.



3. Konfigurasi Jaringan pada Komputer Server

Komputer server adalah komputer yang digunakan untuk melayani. Seperti yang telah disebutkan di bab sebelumnya, server memiliki beberapa hal yang penting dalam mengatur konfigurasi jaringan, salah satunya konfigurasi, ada dua cara pengotakan bisa akses printer ke jaringan, yaitu konfigurasi jaringan.

langkah-langkah yang terdapat pada gambar 223. Setelah selesai melakukan konfigurasi jaringan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan konfigurasi sistem operasi. Untuk konfigurasi sistem operasi, maka langkah selanjutnya adalah melakukan konfigurasi sistem operasi.



Gambar 223 Konfigurasi jaringan

Di setiap komputer di jaringan akan terdapat konfigurasi jaringan yang sama. Setelah selesai melakukan konfigurasi jaringan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan konfigurasi sistem operasi.



Gambar 224 Konfigurasi jaringan

Pada setiap komputer akan terdapat konfigurasi jaringan yang sama. Setelah selesai melakukan konfigurasi jaringan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan konfigurasi sistem operasi.

Langkah-langkah yang terdapat pada gambar 225. Setelah selesai melakukan konfigurasi jaringan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan konfigurasi sistem operasi.



Langkah-langkah yang terdapat pada gambar 226. Setelah selesai melakukan konfigurasi jaringan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan konfigurasi sistem operasi.

4. *Sharing File dan Seting*

Sharing File memiliki prosedur yang hampir sama dengan *sharing printer*, hanya saja klik kanan dilakukan pada folder yang hendak di *share*, dan di *share* *sharingnya* sama seperti *sharing printer*.

Konfigurasi pada user cukup sederhana, yakni:

- Setelah konfigurasi sebelumnya selesai, sekarang di komputer-komputer yang lain dilakukan setting seperti berikut.
- Start, Control Panel, Printers and Faxes, klik kanan lalu pilih Add Printer maka akan muncul jendela seperti berikut.



Gambar 7.14 Jendela Add Printer Wizard

Pilih *next* selanjutnya, karena kita akan menggunakan printer dalam jaringan, setelah itu klik *next* sehingga kita pilih browsing untuk printer. Komputer akan mencari printer yang ada di dalam jaringan lalu pilih printer yang digunakan, seperti gambar berikut.

- Printer sekarang siap digunakan. Perlu diingat bahwa printer hanya dapat digunakan jika user *admin* atau user dengan hak akses yang ada di server, sehingga user perlu memiliki pada server admin untuk melakukan konfigurasi pada server.

- Setelah proses selesai, akan muncul jendela *Printer sharing*, maka klik tombol *share this printer*. Maka akan muncul layar seperti berikut.



Gambar 7.15 Jendela Printer sharing



Gambar 7.1.6 Tampilan shortcut print

Pilih printer *sharing* di kolom *Name*. Lalu diprint seperti biasa untuk folder, dapat dilakukan *mapping*, dengan memasukkan langsung alamat *folder share* yang dituju, misalnya: \\NamaKomputer>NamaFolder Yang DiShare. Contohnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 7.1.7 Tampilan proses folder

Bila alamat tidak diketahui maka kita dapat menggunakan *Tools* dari Windows, yaitu *My Network Places*.



Gambar 7.1.8 Tampilan proses folder

Perhatikan file yang pernah berfungsi sebelumnya. Langkah selanjutnya akan ke



Gambar 7.1.9 Tampilan proses folder

Gambar komputasi Anda tinggal

Klik *Start*, lalu *My Network Places*, dan muncul jendela seperti berikut.



Gambar 1.11 Tampilan jendela My Network Places

Perhatikan folder-folder yang ada pada jendela ini merupakan folder sharing yang pernah dikunjungi dan berhasil diakses sebelumnya. Folder-folder ini berfungsi sebagai *bookmark* atau *source* yang sama hendak di-browse kembali. Langkah selanjutnya, perhatikan bagian kiri pilih *Microsoft Windows Network*, maka akan keluar layar seperti berikut.



Gambar ini akan menunjukkan garis-garis yang ada di dalam jaringan tersebut. Anda tinggal memilih dan rumus untuk akses jaringan yang dimaksud.

Stasiun kerja (*workstation*) merupakan *host* atau simpul berupa PC atau *mainframe* yang cukup besar. Stasiun kerja dapat bekerja secara mandiri atau menggunakan jaringan untuk berbagai sumber daya dengan pengguna atau stasiun kerja yang lain. Kerusakan pada stasiun kerja menyebabkan proses penerimaan data dari server ke stasiun kerja terhambat dan tidak dapat berkomunikasi dengan komputer lain yang terhubung dalam satu jaringan.

7. Berbagai Macam Jenis Koneksi Internet dan Simulasi Hostsfile

a. Berbagai Jenis Koneksi Internet

Cara yang sering digunakan oleh pengguna internet untuk dapat koneksi internet murah adalah dengan koneksi *dial-up*. Selain itu dapat juga menggunakan koneksi dengan memanfaatkan GPRS, satelit, listrik, dan paket radio. Berikut akan dibahas tentang berbagai macam koneksi internet.

1. Teknologi Dial-Up

Dial-up adalah istilah teknologi informasi dalam bahasa Inggris yang mengacu kepada akses internet dengan menggunakan jalur telepon. Keuntungannya adalah penggunaan koneksi *dial-up* terikat pada biaya instalasi dan bulanan yang relatif lebih murah, sedangkan kelemahan *dial-up* terikat pada kecepatan aksesnya tidak kurang 56 Kbps.

2. Teknologi Broadband DSL (Digital Subscriber Line)

DSL merupakan kumpulan teknologi komunikasi yang memanfaatkan gelombang yang tidak digunakan pada saluran telepon sebagai media yang dapat membawa data untuk menghantarkan data digital berkecepatan tinggi. Keuntungan DSL sangat mudah dipasang seperti halnya koneksi *dial-up* biasa. Namun, nilai dan kecepatannya seperti halnya koneksi *leased line* yang dapat selalu aktif. *Broadband* mengadopsi teknologi DSL yang umum digunakan saat ini.

a) Asymmetric DSL (ADSL)

Asymmetric DSL adalah teknologi yang memberikan kecepatan transfer data yang berbeda antara proses pengiriman data dan penerimaan data. Biasanya kecepatan *download* data akan lebih besar daripada *upload* mengingat lalu lintas dan internet biasanya untuk level pengguna akan lebih banyak *download*.



Tugas 7.3

Kerjakanlah tugas berikut

Carilah artikel mengenai cara kerja komponen-komponen jaringan seperti jaringan komputer, jaringan lokal, jaringan nirkabel, dan lain-lain. Buatlah laporan tentang hal tersebut dan sampaikan di depan kelas.

b) **Symmetric DSL (SDSL)**

Merupakan koneksi yang memiliki spesifikasi jalur upload dan download yang sama. Sangat cocok digunakan untuk keperluan aplikasi komersial dimana pengguna akhir juga memiliki kemampuan untuk mengirim data dalam jumlah besar ke internet. Sangat cocok untuk aplikasi seperti pengiriman e-mail besar-besaran dengan attachment yang besar, melakukan upload informasi ke internet dan banyak lagi.

c) **G.SHDSL**

Teknologi yang satu ini dapat melayani pengumurnya dengan fitur *multiservice* dengan jarak jangkauan yang lebih panjang dari teknologi DSL yang lainnya.

d) **Integrated Service Digital Network DSL (IDSL)**

IDSL pada dasarnya adalah sebuah line ISDN BRI yang digunakan sebagai jalur *leased line*, dengan kata lain tidak perlu di *switch* penggunaanya.

e) **Very-high-data-rate DSL (VDSL)**

VDSL dapat menghantarkan data penggunaanya mulai dari 13 Mbps sampai 52 Mbps *downstream* hanya dengan menggunakan satu pasang kabel tembaga *twisted*. Jarak jangkauan dari teknologi inilah yang menjadi kelemahannya, karena jarak maksimalnya hanya sekitar 1,3 km saja.

f) **High-data-rate DSL (HDSL)**

Teknologi HDSL memiliki kecepatan transfer data yang sama dengan atangan E1 atau IS. HDSL memang sudah banyak digunakan oleh penyedia jasa internet untuk mengantarkan jasa E1 atau E3 mereka yang relatif lebih mahal hanya pe-rumahan.

g) **Teknologi DSL yang menggunakan 2^o kabel**

Beberapa keunggulan yang didapat pengguna *downstream* teknologi cable adalah sebagai berikut:

- a) Teknologi cable yang melibatkan koneksi internet dapat memungkinkan penggunaanya melakukan koneksi VPN ke PC lain atau secara *non-log*.
- b) Kecepatan transfer yang relatif sangat dipadukan dengan harga yang tidak terlalu mahal.
- c) Teknologi TV cable plus internet dapat mengotomatiskan harga, yaitu TV dan internet.
- d) *Splitter* dan dipasang pada ketinggian kabel yang lebih kurang setiap jarak 600 meter.
- e) Kabel yang digunakan adalah *unshielded* dengan frekuensi di bawah 100 MHz.
- f) Kabel terpasang ini digunakan untuk siaran TV analog, TV digital dan layanan *streaming* data.

- b) Media fiber optik digunakan dengan tujuan untuk memudahkan amplifier sinyal, membawa sinyal dengan lebih lebih, kecepatan transfer yang lebih tinggi dan dengan jarak yg lebih jauh dibandingkan kabel coaxial biasa.

Teknologi GPRS

GPRS merupakan salah satu standar komunikasi wireless (nirkabel). GPRS (General Packet Radio Service) adalah teknologi pengiriman data dalam bentuk paket dengan memanfaatkan gelombang radio. Dibandingkan dengan protokol WAP, GPRS memiliki kelebihan dalam kecepatannya yang dapat mencapai 115 kbps dan adanya dukungan aplikasi yang lebih luas termasuk aplikasi grafis dan multimedia. Teknologi transmisi data GSM berupa GPRS adalah sebuah teknologi yang dipergunakan untuk pelayanan data wireless seperti pada wireless internet atau intranet serta pelayanan multimedia.

Teknologi Listrik

PLC adalah suatu sistem untuk membawa data di suatu konduktor dirigen yang juga digunakan untuk transmisi tenaga listrik.

Teknologi Radio Paket

Metoda komunikasi data paket melalui media transmisi gelombang radio yang terdiri dari 2 konsep komunikasi yaitu "packet switching" dan "radio communication". Radio communication adalah sistem komunikasi radio yang kita kenal selama ini, sedangkan packet switching adalah konsep dalam komunikasi data.

Teknologi WAP

WAP adalah sebuah protokol yang menggunakan sebuah hp digital yang mempunyai fasilitas WAP. Salah internet, dan media lainnya ini akan dengan fasilitas WAP. Keterbatasan WAP antara lain:

- a) Kemampuan central processing unit dibandingkan PLC yang digunakan pada perangkat wireless.
- b) Keterbatasan ukuran memori.
- c) Penghematan penggunaan energi daya yang harus menggunakan baterai.
- d) Ukuran display yang lebih kecil.
- e) Input device yang lebih kecil.

Teknologi VSAT

VSAT adalah singkatan dari Very Small Aperture Terminal. VSAT merupakan stasiun penerima sinyal dari sebuah stasiun antenna pemusatan berdimensi tertentu dengan diameter kurang dari 10 meter.

Wi-Fi (Wireless Fidelity)

Wi-Fi yang memiliki pengertian yang sekumpulan standar yang digunakan untuk jaringan lokal nirkabel yang didasarkan pada spesifikasi IEEE 802.11.

Jaringan komputer yang komputer ruang lingkup da

Merupakan s

digabungkan

yang terdiri

a) File server

kedalam j

b) Utility ser

mengguna

c) Printer s

diterima

d) Gateway

Pada jaringn

ciri LAN.

a) Bersifat k

E) Dikontrol

c) Pengguna

d) Mempuni

Keuntungan p

a) Akses ant

b) Dapat di

c) Dapat ber

d) Backup d

Contoh Wi

Metropolitan

lebih besar

berdekatan

Ciri-ciri sarn

a) Mempuni

dalam sarn

b) MAN un

c) MAN har

d) Dapat di

Sebuah jaringan yang terdiri atas dua ataupun lebih komputer dalam suatu daerah yang luas dan dihubungkan dengan fasilitas komunikasi. Bentuk ini biasanya digunakan oleh perusahaan besar ataupun departemen pemerintahan.

WAN terdiri dari kumpulan mesin-mesin yang bertujuan untuk menjalankan program aplikasi. WAN mempunyai daerah yang sangat luas dan menggunakan siklus komunikasi yang menghubungkan node-node intermediate.

Organisasi yang mendukung WAN adalah penggunaan protokol internet yang dikenal sebagai NSP (*Network Service Provider*) yang merupakan bagian inti dari internet.

Jaringan Tanpa Kabel

Jaringan tanpa kabel mempunyai banyak manfaat, yang telah umum dikenal dengan kantor portable. Jaringan tanpa kabel ini dapat dimanfaatkan untuk mengirim, menerima telepon, fax, e-mail dan sebagainya.

Spesifikasi Hardware untuk Instalasi Internet

Komputer yang didedikasikan sebagai server harus mempunyai spesifikasi hardware yang baik. Server berfungsi untuk menjaga internet agar berfungsi dengan baik, cepat, dan stabil. Disamping itu juga digunakan sebagai gateway untuk akses internet dan sharing penggunaan proses. Berikut dapat diadopsikan sebagai referensi dalam menentukan pilihan perangkat keras untuk akses internet sebagai berikut.

- 1) CPU, menggunakan processor 386/486/586/686 atau dengan processor baru (Pentium II - Pentium III).
- 2) RAM harus cukup, minimal 16 MB untuk menjalankan akses.
- 3) Harddisk, dengan tipe IDE/EIDE dengan ukuran kapasitas minimal 2 GB disarankan minimal 800 MB, 7200 RPM.
- 4) Monitor berukuran 15 inch lebih nyaman pandangan lebih luas dan memudahkan editing. Spesifikasi minimal CPU dan komputer untuk akses internet antara lain sebagai berikut:
 - a) Processor digunakan untuk dari komputer untuk menjalankan aplikasi dalam komputer.
 - b) RAM berfungsi sebagai media penyimpanan.
 - c) Harddisk untuk media penyimpanan data, digunakan untuk menyimpan data.
 - d) VGA Card, perangkat keras untuk menampilkan gambar pada layar monitor. VGA Card minimal 4MB.
 - e) Monitor, perangkat output untuk menampilkan hasil dari komputer.



Standard K...
Amerika Serikat...
menyus dan...
Rapak Internet...
Samudra Sekel...
perting bebera...
jini teretisi jany...

Pada tanggal...
peremuan berb...
setara tidak s...
menjadikannya...
Klimockpung ad...
tignal dari mon...

2. Tata Cara K...

Berikut akan...
menggunakan p...
salah satu hal k...
instan. Telekom...
Indonesia.

4. Langkah Kerja

- 1) Dari menu...
- 2) Dari menu...
- 3) Kemudian ak...
- 4) Setelah itu ak...
- 5) Pada kotak d...
- 6) Setelah kotak...
- 7) pada menu me...
- 8) kemudian klik...
- 9) Untuk kemud...
- 10) Setelah klik...
- 11) dan pilih kott...
- 12) hingga monev...



Leonard Kleinrock

Leonard Kleinrock (lahir di New York City, New York, Amerika Serikat, 13 Juni 1934; umur 83 tahun) adalah seorang insinyur dan ilmuwan Amerika Serikat yang disebut sebagai Bapak Internet. Seorang profesor ilmu komputer di UCLA Henry Samueli Sekolah Teknik dan Sains, ia membuat kontribusi penting beberapa bidang jaringan komputer, khususnya untuk sisi teoretis jaringan komputer.

Pada tanggal 29 Oktober 1969 ia menciptakan salah satu penemuan terbesar menjelang abad modern yaitu internet yang secara tidak sengaja berhasil memecahkan kode digital dan menjadikannya sebagai paket-paket yang terpisah [3]. Leonard Kleinrockpun adalah salah satu pelopor jaringan komunikasi digital, dan membantu membangun ARPANET.



Leonard Kleinrock, salah satu pelopor jaringan komunikasi digital.

Sumber: [1], [2], [3], [4], [5], [6], [7], [8], [9], [10], [11], [12], [13], [14], [15], [16], [17], [18], [19], [20], [21], [22], [23], [24], [25], [26], [27], [28], [29], [30], [31], [32], [33], [34], [35], [36], [37], [38], [39], [40], [41], [42], [43], [44], [45], [46], [47], [48], [49], [50], [51], [52], [53], [54], [55], [56], [57], [58], [59], [60], [61], [62], [63], [64], [65], [66], [67], [68], [69], [70], [71], [72], [73], [74], [75], [76], [77], [78], [79], [80], [81], [82], [83], [84], [85], [86], [87], [88], [89], [90], [91], [92], [93], [94], [95], [96], [97], [98], [99], [100], [101], [102], [103], [104], [105], [106], [107], [108], [109], [110], [111], [112], [113], [114], [115], [116], [117], [118], [119], [120], [121], [122], [123], [124], [125], [126], [127], [128], [129], [130], [131], [132], [133], [134], [135], [136], [137], [138], [139], [140], [141], [142], [143], [144], [145], [146], [147], [148], [149], [150], [151], [152], [153], [154], [155], [156], [157], [158], [159], [160], [161], [162], [163], [164], [165], [166], [167], [168], [169], [170], [171], [172], [173], [174], [175], [176], [177], [178], [179], [180], [181], [182], [183], [184], [185], [186], [187], [188], [189], [190], [191], [192], [193], [194], [195], [196], [197], [198], [199], [200], [201], [202], [203], [204], [205], [206], [207], [208], [209], [210], [211], [212], [213], [214], [215], [216], [217], [218], [219], [220], [221], [222], [223], [224], [225], [226], [227], [228], [229], [230], [231], [232], [233], [234], [235], [236], [237], [238], [239], [240], [241], [242], [243], [244], [245], [246], [247], [248], [249], [250], [251], [252], [253], [254], [255], [256], [257], [258], [259], [260], [261], [262], [263], [264], [265], [266], [267], [268], [269], [270], [271], [272], [273], [274], [275], [276], [277], [278], [279], [280], [281], [282], [283], [284], [285], [286], [287], [288], [289], [290], [291], [292], [293], [294], [295], [296], [297], [298], [299], [300], [301], [302], [303], [304], [305], [306], [307], [308], [309], [310], [311], [312], [313], [314], [315], [316], [317], [318], [319], [320], [321], [322], [323], [324], [325], [326], [327], [328], [329], [330], [331], [332], [333], [334], [335], [336], [337], [338], [339], [340], [341], [342], [343], [344], [345], [346], [347], [348], [349], [350], [351], [352], [353], [354], [355], [356], [357], [358], [359], [360], [361], [362], [363], [364], [365], [366], [367], [368], [369], [370], [371], [372], [373], [374], [375], [376], [377], [378], [379], [380], [381], [382], [383], [384], [385], [386], [387], [388], [389], [390], [391], [392], [393], [394], [395], [396], [397], [398], [399], [400], [401], [402], [403], [404], [405], [406], [407], [408], [409], [410], [411], [412], [413], [414], [415], [416], [417], [418], [419], [420], [421], [422], [423], [424], [425], [426], [427], [428], [429], [430], [431], [432], [433], [434], [435], [436], [437], [438], [439], [440], [441], [442], [443], [444], [445], [446], [447], [448], [449], [450], [451], [452], [453], [454], [455], [456], [457], [458], [459], [460], [461], [462], [463], [464], [465], [466], [467], [468], [469], [470], [471], [472], [473], [474], [475], [476], [477], [478], [479], [480], [481], [482], [483], [484], [485], [486], [487], [488], [489], [490], [491], [492], [493], [494], [495], [496], [497], [498], [499], [500], [501], [502], [503], [504], [505], [506], [507], [508], [509], [510], [511], [512], [513], [514], [515], [516], [517], [518], [519], [520], [521], [522], [523], [524], [525], [526], [527], [528], [529], [530], [531], [532], [533], [534], [535], [536], [537], [538], [539], [540], [541], [542], [543], [544], [545], [546], [547], [548], [549], [550], [551], [552], [553], [554], [555], [556], [557], [558], [559], [560], [561], [562], [563], [564], [565], [566], [567], [568], [569], [570], [571], [572], [573], [574], [575], [576], [577], [578], [579], [580], [581], [582], [583], [584], [585], [586], [587], [588], [589], [590], [591], [592], [593], [594], [595], [596], [597], [598], [599], [600], [601], [602], [603], [604], [605], [606], [607], [608], [609], [610], [611], [612], [613], [614], [615], [616], [617], [618], [619], [620], [621], [622], [623], [624], [625], [626], [627], [628], [629], [630], [631], [632], [633], [634], [635], [636], [637], [638], [639], [640], [641], [642], [643], [644], [645], [646], [647], [648], [649], [650], [651], [652], [653], [654], [655], [656], [657], [658], [659], [660], [661], [662], [663], [664], [665], [666], [667], [668], [669], [670], [671], [672], [673], [674], [675], [676], [677], [678], [679], [680], [681], [682], [683], [684], [685], [686], [687], [688], [689], [690], [691], [692], [693], [694], [695], [696], [697], [698], [699], [700], [701], [702], [703], [704], [705], [706], [707], [708], [709], [710], [711], [712], [713], [714], [715], [716], [717], [718], [719], [720], [721], [722], [723], [724], [725], [726], [727], [728], [729], [730], [731], [732], [733], [734], [735], [736], [737], [738], [739], [740], [741], [742], [743], [744], [745], [746], [747], [748], [749], [750], [751], [752], [753], [754], [755], [756], [757], [758], [759], [760], [761], [762], [763], [764], [765], [766], [767], [768], [769], [770], [771], [772], [773], [774], [775], [776], [777], [778], [779], [780], [781], [782], [783], [784], [785], [786], [787], [788], [789], [790], [791], [792], [793], [794], [795], [796], [797], [798], [799], [800], [801], [802], [803], [804], [805], [806], [807], [808], [809], [810], [811], [812], [813], [814], [815], [816], [817], [818], [819], [820], [821], [822], [823], [824], [825], [826], [827], [828], [829], [830], [831], [832], [833], [834], [835], [836], [837], [838], [839], [840], [841], [842], [843], [844], [845], [846], [847], [848], [849], [850], [851], [852], [853], [854], [855], [856], [857], [858], [859], [860], [861], [862], [863], [864], [865], [866], [867], [868], [869], [870], [871], [872], [873], [874], [875], [876], [877], [878], [879], [880], [881], [882], [883], [884], [885], [886], [887], [888], [889], [890], [891], [892], [893], [894], [895], [896], [897], [898], [899], [900], [901], [902], [903], [904], [905], [906], [907], [908], [909], [910], [911], [912], [913], [914], [915], [916], [917], [918], [919], [920], [921], [922], [923], [924], [925], [926], [927], [928], [929], [930], [931], [932], [933], [934], [935], [936], [937], [938], [939], [940], [941], [942], [943], [944], [945], [946], [947], [948], [949], [950], [951], [952], [953], [954], [955], [956], [957], [958], [959], [960], [961], [962], [963], [964], [965], [966], [967], [968], [969], [970], [971], [972], [973], [974], [975], [976], [977], [978], [979], [980], [981], [982], [983], [984], [985], [986], [987], [988], [989], [990], [991], [992], [993], [994], [995], [996], [997], [998], [999], [1000].

2. Tata Cara Koneksi Internet Menggunakan Telekomunikasi Instan

Berikut akan diuraikan tata cara melakukan sambungan internet dengan menggunakan program sistem operasi Microsoft Windows Xp. Sebagai contoh salah satu hal koneksi yang akan diuraikan cara akan menggunakan Telekomunikasi Instan. Telekomunikasi Instan merupakan salah satu produk dari PT Telkom Indonesia.

a. Setup Proses

- 1) Dari menu Start pilih menu All Programs dan pilih menu Internet Options.
- 2) Dari pilihan menu tersebut pilih New Connection Wizard.
- 3) Kemudian akan muncul kotak dialog New Connection Wizard, pilih menu dengan menekan klik pada kotak tombol Yes.
- 4) Setelah itu akan muncul kotak dialog New Connection Wizard, pilih menu dengan menekan klik pada kotak tombol Yes.
- 5) Pada kotak dialog ini dapat menentukan tipe koneksi yang akan ditentukan. Tanda silang pilihan menu Connection to the Internet akan menekan klik pada kotak tombol Yes.
- 6) Untuk melanjutkan ke langkah berikutnya klik kotak dialog New Connection Wizard, Getting Ready. Kemudian akan muncul kotak dialog New Connection Wizard, Getting Ready. Untuk itu pilih kotak tombol Yes.

Tampilan menu berikutnya adalah tampilan kotak dialog *New Connection Wizard-Internet Connection*. Oleh karena jenis yang akan kita lakukan adalah koneksi *dial-up*, maka ketiga pilihan menu di bawah ini dapat dipilih menu *Connection Using a Dial-Up Modem*. Tandai item tersebut lalu tekan *Next*.

Muncul kotak dialog *New Connection Name*. Pada kotak dialog ini tentukan nama *Internet Service Provider (ISP)*, kemudian tekan *Next*.

Setelah ketentuan nama ISP ditentukan berikutnya akan tampil kembali dialog *New Connection Wizard-Phone Number to Dial*, masukkan Nomor area yang disediakan oleh telkomnet instan yaitu dengan *phone number: 0210410099* lalu tekan *Next*.

Tampilan kotak berikutnya *New Connection Wizard-Internet Account Information*, masukkan konfirmasi kode *account* yang difungsikan untuk mengaktifasi sambungan internet yang kita lakukan lalu tekan *Next*.

Berikutnya adalah masuk pada kotak dialog *New Connection Wizard-Completing The New Connection Wizard*. Ini menunjukkan akhir dari tahapan set up koneksi ke internet ditandai item *add a shortcut to this connection*, tandai keberhasilan koneksi yang telah dilakukan akan dilihat item *shortcut Telkomnet Instan*.

Dialing Koneksi

Adapun langkah koneksi yang dapat kita lakukan untuk memulai aktivitas memperoleh layanan internet antara lain sebagai berikut:

Lakukan *double click* icon *shortcut* *Internet Instan*.

Untuk kemudian akan tampil kotak dialog *Internet Telkomnet Instan*. Perhatikan dengan seksama *connect dial number* yang akan muncul sesuai dengan ketentuan.

Untuk kemudian akan tampil kotak dialog *Internet Telkomnet Instan*.

Tunggulah beberapa saat *dialing* berlangsung hingga terlihat tulisan keberhasilan koneksi ke ISP dan itu dengan tampilan ikon *internet instan* yang saling berkedip.

Kemudian yang dilakukan menu *Run* akan berfungsi jika telah terinstalasi dengan benar dan siap digunakan untuk melakukan berbagai kegiatan berbasis dan penggunaan internet lainnya.

Instalasi Koneksi Internet Melalui ISP secara Dial Up

Instalasi koneksi melalui ISP dengan cara *Dial-Up* hanya dilakukan sekali saja, yakinkanlah bahwa semua perangkat *hardware* dan *software* pendukung internet telah terinstalasi dengan benar.

Bagi pengguna OS Ms. Windows XP prosedur instalasi yang harus dilakukan adalah instalasi *Dial-Up* Ms. Windows XP bisa dilakukan melalui *Control Panel*.

1. Klik menu *Start*
2. Klik menu *Control Panel*
3. Klik menu *Network and Internet*
4. Klik menu *Network and Sharing Center*
5. Klik menu *Set Up a New Connection or Network*



6. Klik menu *Set Up a New Connection or Network*
7. Klik menu *Set Up a New Connection or Network*
8. Klik menu *Set Up a New Connection or Network*
9. Klik menu *Set Up a New Connection or Network*
10. Klik menu *Set Up a New Connection or Network*



11. Klik menu *Connect to the Internet*
12. Klik menu *Connect to the Internet*
13. Klik menu *Connect to the Internet*
14. Klik menu *Connect to the Internet*
15. Klik menu *Connect to the Internet*

Kunci Jawaban dari soal Tes Siswa
Pilihan Ganda

1. D
2. D
3. A
4. D
5. D
6. C
7. B
8. C
9. A
10. D

Jawaban Esay

1. Jaringan komputer adalah beberapa komputer yang saling terhubung satu sama lain dan mempergunakan sumber daya yang sama tanpa koneksi alat ukur.

2. a. Sistem Operasi
b. Driver
c. Security



(4)

SOAL PRETEST

Mata Pelajaran : Komputer Dan Jaringan Dasar
Nama : MUHAMMAD HASBULLAH
Materi : Jaringan Komputer
Kelas :

Petunjuk Umum :

1. Tulis identitas anda (Nama, Kelas,) pada tempat yang tersedia
2. Bacalah baik – baik sebelum menjawab
3. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling benar
4. Berdoalah sebelum mengerjakan

Berilah tanda silang (X) pada huruf A,B,C,D pada jawaban yang paling benar !

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat !

1. Terdapat tiga macam jenis jaringan berikut
A. LAN (Local Area Network)
B. WAN (Wide Area Network)
C. MAN (Metropolitan Area Network)
D. Internet
2. Topologi yang terdiri pada jaringan komputer. Berikut
A. Topologi star
B. Topologi linear bus
C. Topologi ring
D. Topologi sks
3. Berapa minimum spesifikasi komputer yang digunakan dalam jaringan
A. 80386
B. 80376
C. 80366
D. 80356
4. Pola yang dipakai dalam merangkai jaringan komputer. Berikut ini dan
A. IP adress
B. NOS
C. NIC
D. Topologi

5. Sekelompok computer dan peralatan jaringan yang memiliki routing prefix IP address yang sama dalam sebuah jaringan computer, merupakan definisi dari??

- A. Alamat IP
- B. IP Adress
- C. Subnet Mask
- D. Subnetting

6. Diberikan ini yang merupakan pengalamatan IP pada jaringan computer, kecuali...

- A. Alamat IP
- B. Subnetting
- C. NOS
- D. Subnet Mask

7. Apakah fungsi dari RAM??

- A. Menjalankan aplikasi
- B. Media penyimpanan
- C. Menampilkan gambar
- D. Menampilkan proses kerja dari komputer

8. IP yang langsung terhubung ke dalam jaringan dan memiliki IP yang berbeda unik di keseluruhan jaringan internet, merupakan definisi dari??

- A. IP private
- B. IP adres
- C. IP publik
- D. IP working

9. Dalam pengalamatan IP address, rumus $2^x - 2$ berarti apa?

- A. Menentukan jumlah alamat IP ke alamat jaringan
- B. Koneksi ke internet
- C. Koneksi dengan router
- D. Menghubungkan dengan komputer

10. Untuk mengetahui koneksi komputer ke internet dapat dilakukan dengan beberapa cara berikut yang berikut ini, kecuali

- A. Lampu indikator
- B. Kabel LAN
- C. IP address
- D. Server



Jawaban pertanyaan dibawah ini dengan tepat, singkat dan jelas!

1) Jelaskan pengertian dari jaringan komputer...

Jawab

2. Suatu komputer yang saling terhubung dalam suatu jaringan
sistem data

2) Sebutkan beberapa faktor ancaman resource digital!

Jawab



Jawaban pertanyaan dibawah ini dengan tepat, singkat dan jelas !

- 1) Jelaskan pengertian dari jaringan computer...!

Jawab

- 2). Sebutkan beberapa faktor sehubungan resource di home!

Jawab



SOAL PRETEST

Mata Pelajaran : Komputer Dan Jaringan Dasar
 Nama : Safa Dhu
 Materi : Jaringan Komputer
 Kelas :

Petunjuk Umum:

1. Tulis identitas anda (Nama, Kelas) pada tempat yang tersedia
2. Bacalah baik – baik sebelum menjawab
3. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling benar
4. Berdoalah sebelum mengerjakan

Berilah tanda silang (X) pada huruf A,B,C,D atau E pada jawaban yang paling benar

Berilah tanda silang (X) pada huruf A,B,C,D atau E pada jawaban yang paling benar

1. Terdapat tiga macam segmen jaringan, yaitu:

- A. LAN (Local Area Network)
- B. WAN (Wide Area Network)
- C. MAN (Metropolitan Area Network)
- D. Internet

2. Topologi bus adalah:

- A. Topologi bintang
- B. Topologi bus
- C. Topologi ring
- D. Topologi mesh

3. Berikut ini adalah:

- A. 802.30
- B. 802.34
- C. 802.36
- D. 802.38

4. Peta yang dipakai dalam jaringan komputer adalah:

- A. IP address
- B. NIC
- C. NIC
- D. Topologi



5. Sekelompok komputer dan peralatan jaringan yang memiliki routing table IP dalam jumlah dalam sebuah jaringan komputer, merupakan definisi dari:

- ☐ A. Alamat IP
- ☐ B. IP Address
- ☐ C. Subnet Mask
- ☐ D. Subnetting

6. Dibawah ini yang merupakan pengalaman IP pada jaringan komputer kecil.

- ☒ C. NGS

7. Apakah fungsi dari RAM?

- A. Mengalirkan aplikasi
B. Media penyimpanan
C. Menanamkan gambar
D. Menampilkan proses kerja

8. IP yang langsung terhubung ke jaringan Internet dan tidak terhubung ke jaringan lokal.

- A. IP protocol
B. Windows
C. IPsec
D. IPsec policy

© 2000 Blackwell Science Ltd

- A. Manganh
B. Kiem
C. Kiem
D. Manganh

Yang dikehendaki oleh:

- A) Lycopodium
 B) Kalmia
 C) Bradbury
 D) Kalmia



SUAL PRETEST

Mata Pelajaran : Komputer Dan Jaringan Dasar
Nama : *Mochamad Hidayat*
Materi : Jaringan Komputer
Kelas :

Perilaku Umum

1. Tulis identitas anda (Nama, Kelas) pada tempat yang tersedia
2. Bacalah baik – baik sebelum menjawab
3. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling benar
4. Berdoalah sebelum mengerjakan

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D pada jawaban yang paling benar !

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Terdapat tiga macam sistem

- A. LAN (Local Area Network)
- B. WAN (Wide Area Network)
- C. MAN (Metropolitan Area Network)
- D. GAN (Global Area Network)

2. Topologi bus memiliki kelebihan

- A. Topologi bus
- B. Topologi bus
- C. Topologi bus
- D. Topologi bus

3. Berikut ini adalah

- A. 10/100
- B. 10/100
- C. 10/100
- D. 10/100

4. Polya yang digunakan

- A. IP Address
- B. IP Address
- C. IP Address
- D. IP Address



5. Sekelompok komputer dan peralatan jaringan yang memiliki nomor alamat IP address yang sama dalam sebuah jaringan komputer merupakan definisi dari ...
- Alamat IP
 - IP Address
 - Subnet Mask
 - Subnetting
6. Dibawah ini yang merupakan pengalamatan IP pada jaringan komputer, kecuali ...
- Alamat IP
 - Subnetting
 - NOS
 - Subnet Mask
7. Apakah fungsi dari RAM?
- Menjalankan aplikasi
 - Media penyimpanan
 - Menampilkan gambar
 - Menampilkan proses kerja dari komputer
8. IP yang langsung terhubung ke Internet disebut ...
- IP pribadi
 - IP publik
 - IP lokal
 - IP privat
9. Dalam proses komunikasi, data yang dikirimkan melalui saluran transmisi disebut ...
- Adress
 - Frame
 - Kecepatan
 - Saluran transmisi
10. Cara pengiriman data yang bernomor unik ...
- Latensi rendah
 - Kualitas
 - IP address
 - Servis



Jawaban pertanyaan dibawah ini dengan tepat, singkat dan jelas?

1) Jelaskan pengertian dari jaringan computer

Jawab: Jaringan computer adalah, Jaringan yang
saling terhubung.

2) Sebutkan beberapa faktor sebelum resource sharing

Jawab:



SOAL PNL TEST

Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan Dasar
 Nama :
 Materi : Jaringan Komputer
 Kelas : XI Rombak 2 (B)

Perhatikan Umum :

1. Tulis identitas anda (Nama, kelas) pada tempat yang tersedia
2. Bacalah baik – baik sebelum menjawab
3. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling benar
4. Berdoalah sebelum mengerjakan

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D, dan E pada jawaban yang paling benar !

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang tepat !

1. Terdapat tiga macam jaringan komputer

- A. LAN (Local Area Network)
- B. WAN (Wide Area Network)
- C. MAN (Metropolitan Area Network)
- D. GAN (Global Area Network)

2. Terdapat tiga jenis komputer

- A. Superkomputer
- B. Desktop komputer
- C. Laptop komputer
- D. Tablet komputer

3. Berikut ini adalah jenis-jenis komputer

- A. Analog
- B. Digital
- C. Hybrid
- D. Quantum

4. Berikut ini adalah jenis-jenis komputer

- A. IP Address
- B. MAC
- C. NIC
- D. Topologi



5. Sekelompok komputer dan peralatan jaringan yang memiliki routing prefix IP address yang sama dalam sebuah jaringan mempunyai, termasuk definisi dari...

- A. Alamat IP
- B. IP Address
- C. Subnet Mask
- ☒ D. Subnetting

6. Dikawah ini yang merupakan pengalamatan IP pada jaringan komputer, kecuali...

- ☒ A. Alamat IP
- B. Subnetting
- C. NOS
- D. Subnet Mask

7. Apakah fungsi dari RASIT?

- A. Menjalankan aplikasi
- ☒ B. Media penyempunan
- C. Menampilkan gambar
- D. Menampilkan proses ketidaktid komputer

8. IP yang langsung terhubung ke jaringan internet untuk akses ke keseluruhan jaringan internet...

- A. IP privat
- ☒ B. IP publik
- C. IP khusus
- D. IP akses

9. Dalam penyempunan, yang dimaksud dengan...

- ☒ A. Alamat khusus
- B. Komputasi
- C. Jaringan
- D. Subnetting

10. Untuk mengkonfigurasi komputer yang terhubung ke jaringan, yang harus dilakukan...

- A. Lampu indikator
- ☒ B. Address LAN
- C. IP address
- D. Server



Jawaban: pertanyaan dijawab ini dengan tepat, singkat dan jelas!

1) Jelaskan pengertian dari jaringan komputer..!

Jawab:

2) Sebutkan beberapa faktor pemilihan resource di internet

Jawab:



SOAL PRETEST

Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan Dasar
Nama : *Arif P. Hidayat*
Materi : Jaringan Komputer
Kelas :

Petunjuk Umum:

1. Tulis identitas anda (Nama, Kelas,) pada tempat yang tersedia
2. Bacalah baik – baik sebelum menjawab
3. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling benar
4. Berdoalah sebelum mengerjakan

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D, pada jawaban yang paling benar !

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar !

1. Terdapat tiga macam bus

A. LAN, WAN, MAN

B. WAN, MAN, LAN

C. MAN, LAN, WAN

D. LAN, WAN, MAN

2. Terdapat tiga macam bus

A. Bus, Ring, Star

B. Topologi Bus, Ring, Star

C. Topologi Bus, Ring, Star

D. Topologi Bus, Ring, Star

3. Berikut ini nama bus

A. X01306

B. X01376

C. X01366

D. X01346

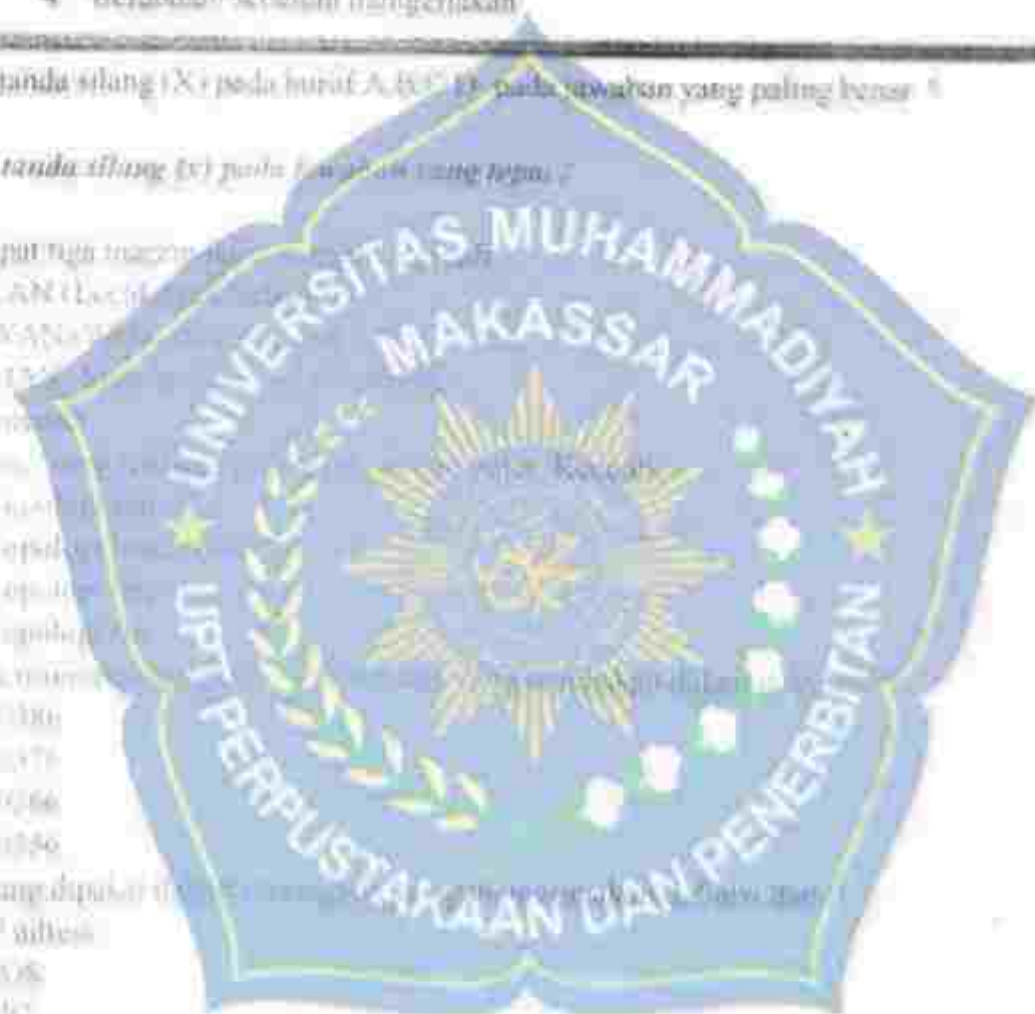
4. Bus yang dipakai untuk

A. IP address

B. MAC

C. NIC

D. Topologi



5. Sekelompok komputer dan peralatan jaringan yang memiliki kesatuan prefix IP address yang sama dalam sebuah jaringan komputer, merupakan definisi dari...

- ☒ A. Ruang ID
- ☐ B. IP Address
- ☐ C. Subnet Mask
- ☐ D. Subnetting

6. Di bawah ini yang merupakan pengalamatan IP pada jaringan komputer, kecuali...

- ☐ A. Alamat IP
- ☒ B. Subnetting
- ☐ C. NOS
- ☐ D. Subnet Mask

7. Apakah fungsi dari RAM??

- ☐ A. Menjalankan aplikasi
- ☒ B. Media penyimpanan
- ☐ C. Menampilkan gambar
- ☐ D. Menampilkan proses kerja di komputer

8. IP yang langsung terhubung ke jaringan Internet dan memiliki sifat unik di keseluruhan jaringan internet, merupakan...

- ☒ A. IP privat
- ☐ B. IP publik
- ☐ C. IP
- ☐ D. IP

9. Dalam proses komunikasi, data yang dikirimkan akan...

- ☐ A. Menerima
- ☐ B. Mengirim
- ☐ C. Menyimpan
- ☒ D. Menyampaikan

10. Untuk mengkonfigurasi komputer agar dapat berkomunikasi dengan komputer lain yang terhubung ke jaringan, diperlukan...

- ☐ A. Transmisi
- ☒ B. Kabel LAN
- ☐ C. IP address
- ☐ D. Server



Jawaban pertanyaan dibawah ini dengan tepat, singkat dan jelas!

1) Jelaskan pengertian dan jaringan komputer...

Jawab

2) Sebutkan beberapa faktor penyebab resource sharing

Jawab



SOAL PRETEST

Mata Pelajaran : Komputer Dan Jaringan Dasar
 Nama : Abdullah Bani Hani
 Materi : Jaringan Komputer
 Kelas :

Petunjuk Umum

1. Tulis identitas anda (Nama, Kelas,) pada tempat yang tersedia
2. Bacalah baik – baik sebelum menjawab
3. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling benar
4. Berdoalah sebelum mengerjakan

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D, pada jawaban yang paling benar !

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang tepat !

1. Terdapat tiga macam jenis LAN, yaitu

- A. LAN (Local Area Network)
- B. MAN (Wide Area Network)
- C. WAN (Wide Area Network)
- D. Internet

2. Topologi yang sederhana dan mudah diimplementasikan adalah

- A. Bus
- B. Ring
- C. Star
- D. Mesh

3. Berikut ini merupakan jenis-jenis jaringan komputer, kecuali

- A. Bus
- B. Ring
- C. Star
- D. Mesh

4. Berikut ini adalah nama-nama organisasi internasional, kecuali

- A. IP Address
- B. DNS
- C. NIC
- D. Topologi



5. Sekelompok komputer dan peralatan jaringan yang memiliki routing prefix IP address yang sama dalam sebuah jaringan komputer, merupakan definisi dari ...

- A. Alamat IP
- B. IP Address
- ☒ C. Subnet Mask
- D. Subnetting

6. Diberikan ini yang merupakan pengalamatan IP pada jaringan komputer, sesuai

- A. Alamat IP
- ☒ B. Subnetting
- C. NOS
- D. Subnet Mask

7. Apakah fungsi dari RAM?

- ☒ A. Menjalankan aplikasi
- B. Media penyimpanan
- C. Menampilkan gambar
- D. Menampilkan proses kerja dari komputer

8. IP yang berfungsi sebagai identitas komputer, domain, dan lain-lain untuk di koneksikan jaringan internet, merupakan definisi dari ...

- A. IP address
- B. IP class
- C. IP class
- D. IP class

9. Dalam penentuan IP address, ada 4 jenis IP address, yaitu

- A. Menentukan alamat IP ke alamat lain
- B. Komunikasi
- ☒ C. Komunikasi
- D. Menghubungkan ke alamat lain

10. Untuk menghubungkan komputer ke jaringan, diperlukan definisi dari ...

- A. Alamat IP
- B. Rute LAN
- C. IP address
- D. Server



Jawaban pertanyaan di bawah ini dengan tepat, singkat dan jelas!

1) Jelaskan pengertian dari jaringan komputer.

Jawab

2) Sebutkan beberapa faktor selection tesmoins di atas!

Jawab



SOAL PRETEST

Mata Pelajaran: Komputer Dan Jaringan Dasar
Nama: Wawir
Materi: Jaringan Komputer
Kelas:

Petunjuk Umum :

1. Tulis identitas anda (Nama, Kelas,) pada tempat yang tersedia
2. Bacalah baik - baik sebelum menjawab
3. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling benar
4. Berdoalah sebelum mengerjakan

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D pada jawaban yang paling benar ?

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat?

1. Terdapat tiga macam jenis jaringan, kecuali
A. LAN (Local Area Network)
☒ B. WAN (Wide Area Network)
C. MAN (Metropolitan Area Network)
D. Internet
2. Topologi yang terdapat pada jaringan komputer, kecuali
A. Topologi star
B. Topologi linear bus
☒ C. Topologi ring
D. Topologi do
3. Berapa minimum syarat yang harus terpenuhi yang harus ada dalam jaringan
A. 80386
☒ B. 80376
C. 80366
D. 80356
4. Pola yang dipakai dalam merangkai jaringan yang terdapat dalam definisi dari
A. IP adress
B. NOS
C. NIC
☒ D. Topologi

5. Sekelompok komputer dan peralatan jaringan yang memiliki routing prefix IP address yang sama dalam sebuah jaringan komputer, merupakan definisi dari??

- A. Alamat IP
- B. IP Adress
- C. Subnet Mask
- D. Subnetting

6. Diberikan ini yang merupakan pengalokasian IP pada jaringan komputer, kecuali

- A. Aalamat IP
- B. Subnetting
- C. NOS
- D. Subnet Mask

7. Apakah fungsi dari RAM??

- A. Menjalankan aplikasi
- B. Media penyimpanan
- C. Menampilkan gambar
- D. Menampilkan proses kerja dari komputer

8. IP yang langsung terhubung ke jaringan internet dimana IP tersebut langsung ada ke seluruh jaringan internet, merupakan IP dari??

- A. IP private
- B. IP idre
- C. IP publik
- D. IP working

9. Dalam pengalokasian IP address, peran DNS berfungsi untuk

- A. Menentukan alamat IP komputer di dalam jaringan
- B. Koneksi ke jaringan
- C. Koneksi dengan IP lain
- D. Menghubungkan komputer ke jaringan

10. Untuk mengetahui apakah komputer ke switch dapat dilakukan dengan perintah pada hal yang berikut ini, kecuali

- A. Lampu indikator
- B. Kabel LAN
- C. IP address
- D. Server



Jawaban pertanyaan dibawah ini dengan tepat, singkat dan jelas :

1) Jelaskan pengertian dari jaringan komputer...!

Jawab

2) Sebutkan beberapa faktor sebelum resource di share

Jawab





SOLAT POSTTEST

Mata Pelajaran : Komputer Dan Jaringan Dasar
Nama : MUHAMMAD ALYAN ALYAN
Materi : Jaringan Komputer
Kelas :

Petunjuk Umum

1. Tulis identitas anda (Nama, Kelas,) pada tempat yang tersedia
2. Bacalah baik - baik sebelum menjawab
3. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling benar
4. Berdoalah sebelum mengerjakan

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D, pada jawaban yang paling benar !

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar !

1. Terdapat tiga macam jenis jaringan, adalah

- A. LAN (Local Area Network)
- B. WAN (Wide Area Network)
- C. MAN (Metropolitan Area Network)
- D. Internet

2. Topologi yang terdapat pada gambar adalah

- A. Topologi star
- B. Topologi bus
- C. Topologi ring
- D. Topologi star

3. Berapa minimum speed modem yang harus ada dalam jaringan

- A. 20386
- B. 80376
- C. 80366
- D. 80356

4. Pula yang dipakai dalam mengirim pesan adalah

- A. IP adress
- B. DNS
- C. NIC
- D. Topologi



5. Sekelompok computer dan peralatan jaringan yang memiliki routing prefix IP address yang sama dalam sebuah jaringan computer, merupakan definisi dari??

- A. Alamat IP
- B. IP Adress
- C. Subnet Mask
- D. Subnetting

6. Dibawah ini yang merupakan pengalamatan IP pada jaringan computer, kecuali...

- A. Alamat IP
- B. Subnetting
- C. NOS
- D. Subnet Mask

7. Apakah fungsi dari RAM??

- A. Menjalankan aplikasi
- B. Media penyimpanan
- C. Menampilkan gambar
- D. Menampilkan proses kerja dari komputer

8. IP yang langsung terhubung ke dalam internet, dimana IP tersebut bersifat unik di keseluruhan jaringan internet, merupakan definisi dari??

- A. IP private
- B. IP adres
- C. IP publik
- D. IP working

9. Dalam pengalamatan IP address, peran DNS berfungsi untuk

- A. Menentrjemahkan alamat IP ke alamat domain
- B. Koneksi ke jaringan
- C. Koneksi dengan ISP
- D. Menghubungkan dengan workgroup

10. Untuk mengetahui koneksi computer ke switch, dapat dilakukan dengan mengecek suatu hal yang berikut ini, kecuali...

- A. Lampu indikator
- B. Kabel LAN
- C. IP adress
- D. Server



Jawaban pertanyaan dibawah ini dengan tepat, singkat dan jelas :

1) Jelaskan pengertian dari jaringan komputer...

Jawab

adalah komputer yang saling terhubung satu sama lain.

2) Sebutkan beberapa faktor sebelum resource dibagi

Jawab



SOAL POSTTEST

Mata Pelajaran : Komputer Dan Jaringan Dasar
Nama : Samsulhikmah
Materi : Jaringan Komputer
Kelas :

Petunjuk Umum

1. Tulis identitas anda (Nama, Kelas,) pada tempat yang tersedia
2. Bacalah baik – baik sebelum menjawab
3. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling benar
4. Berdoalah sebelum mengerjakan

Berilah tanda silang (X) pada huruf A,B,C,D pada jawaban yang paling benar !

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang tepat !

1. Terdapat tiga macam jenis jaringan, yaitu
A. LAN (Local Area Network)
B. WAN (Wide Area Network)
C. MAN (Metropolitan Area Network)
D. Internet
2. Topologi yang terdapat pada jaringan komputer, adalah
A. Topologi star
B. Topologi linear bus
C. Topologi ring
D. Topologi daisy
3. Berapa minimum spesifikasi komputer yang dibutuhkan dalam jaringan
A. 80386
B. 80326
C. 80366
D. 80356
4. Pola yang dipakai dalam menunjukan alamat, menggunakan nama dan IP
A. IP adress
B. NOS
C. NIC
D. Topologi

5. Sekelompok komputer dan peralatan jaringan yang memiliki routing prefix IP address yang sama dalam sebuah jaringan computer, merupakan definisi dari??

- ☒ A. Alamat IP
- B. IP Adress
- C. Subnet Mask
- D. Subnetting

6. Dibawah ini yang merupakan pengalamatan IP pada jaringan computer, kecuali??

- A. Aalamat IP
- B. Subnetting
- ☒ C. NOS
- D. Subnet Mask

7. Apakah fungsi dari RAM??

- A. Menjalankan aplikasi
- ☒ B. Media penyimpanan
- C. Menampilkan gambar
- D. Menampilkan proses kerja dari komputer

8. IP yang langsung terhubung ke ke-4 ke internet, dimana IP tersebut 2000.00 untuk di keseluruhan jaringan internet, merupakan definisi dari??

- A. IP private
- B. IP adress
- ☒ C. IP publik
- D. IP working

9. Dalam pengalamatan IP address, peran DNS berfungsi untuk

- A. Menenjemahkan alamat IP ke alamat domain
- B. Koneksi ke jaringan
- ☒ C. Koneksi dengan lain ip
- D. Menghubungkan dengan wa Lurap

10. Untuk mengetahui koneksi komputer ke website, dapat dilakukan dengan mengecek suatu hal yang berikut ini, kecuali

- A. Lampu indikator
- B. Kabel LAN
- C. IP adress
- ☒ D. Server



Jawaban pertanyaan dibawah ini dengan tepat, singkat dan jelas!

1) Jelaskan pengertian dari jaringan komputer...

Jawab Jaringan komputer adalah komputer yang terhubung satu sama lain dengan menggunakan daya yaitu koneksi internet

2) Sebutkan beberapa faktor sebelum resource dibagi

Jawab



SOAL POSTTEST

Mata Pelajaran : Komputer Dan Jaringan Dasar
Nama : Maulana Kidonet
Materi : Jaringan Komputer
Kelas :

Petunjuk Umum

1. Tulis identitas anda (Nama, Kelas) pada tempat yang tersedia
2. Bacilah baik – baik sebelum menjawab
3. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling benar
4. Berdoalah sebelum mengerjakan

Berilah tanda silang (X) pada huruf A,B,C,D pada jawaban yang paling benar !

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat !

1. Terdapat tiga macam jenis jaringan, yaitu
A. LAN (Local Area Network)
B. WAN (Wide Area Network)
C. MAN (Metropolitan Area Network)
D. Internet
2. Topologi yang terdapat pada jaringan komputer adalah
A. Topologi star
B. Topologi linear bus
C. Topologi ring
D. Topologi star
3. Berapa minimum sekumpulan komputer yang saling berinteraksi dalam jaringan
A. 80386
B. 80376
C. 80366
D. 80356
4. Pola yang dipakai dalam menaruh data dan program pada disk
A. E adress
B. NOS
C. NJC
D. Topologi



5. Sekelompok komputer dan peralatan jaringan yang memiliki routing prefix IP address yang sama dalam sebuah jaringan komputer merupakan definisi dari...

- A. Alamat IP
- B. IP Address
- C. Subnet Mask
- ☒ D. Subnetting

6. Di bawah ini yang merupakan pengalamatan IP pada jaringan komputer, kecuali

- A. Alamat IP
- B. Subnetting
- ☒ C. NOS
- D. Subnet Mask

7. Apakah fungsi dari RAM??

- A. Menjalankan aplikasi
- B. Media penyimpanan
- ☒ C. Menampilkan gambar
- D. Menampilkan proses kerja dari komputer

8. IP yang langsung terhubung ke Internet disebut... IP yang bersifat tetap dan kekeluargaan jaringan internet merupakan definisi dari...

- A. IP proxy
- ☒ B. IP address
- C. IP path
- D. IP work

9. Dalam pengembangan sistem informasi, hal yang harus diperhatikan...

- ☒ A. Menentukan kebutuhan sistem ke arah yang benar
- B. Konstruksi sistem
- C. Konstruksi database
- D. Menentukan jenis sistem yang digunakan

10. Untuk mengetahui apakah suatu komputer atau jaringan sudah terkoneksi dengan jaringan atau tidak yang berkaitan dengan...

- A. Lampu indikator
- B. Kabel LAN
- C. IP address
- ☒ D. Ping



Jawaban pertanyaan di bawah ini dengan tepat, singkat dan jelas!

1) Jelaskan pengertian dari jaringan computer.

Jawab Jaringan computer adalah beberapa computer yang saling terhubung satu sama lain dalam menggunakan data yang sama yaitu koneksi internet.

2) Sebutkan beberapa faktor selection resource di haru

Jawab



SOAL POSTTEST

Mata Pelajaran : Komputer Dan Jaringan Dasar
 Nama :
 Materi : Jaringan Komputer
 Kelas : *Ekonomi*

Petunjuk Umum:

1. Tulis identitas anda (Nama, Kelas,) pada tempat yang tersedia
2. Bacalah baik – baik sebelum menjawab
3. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling benar
4. Berdoalah sebelum mengerjakan

Berilah tanda silang (X) pada huruf A,B,C, D pada jawaban yang paling benar !

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

1. Terdapat tiga macam jenis jaringan komputer

- A. LAN (Local Area Network)
- B. WAN (Wide Area Network)
- C. MAN (Metropolitan Area Network)
- D. Intenjet

2. Topologi yang terdapat pada gambar berikut adalah

- A. Topologi bus
- B. Topologi bintang
- C. Topologi ring
- D. Topologi peer

3. Berikut ini merupakan spesifikasi komputer yang termasuk ke dalam kategori laptop adalah

- A. 80286
- B. 80376
- C. 80386
- D. 80586

4. Pola yang dipakai dalam jaringan komputer adalah

- A. ID address
- B. NIC
- C. NIC
- D. Topologi



5. Sekelompok komputer dan peralatan jaringan yang memiliki routing prefix IP address yang sama dalam sebuah jaringan komputer, merupakan definisi dari??

- ☒ A. Alamat IP
- B. IP Address
- C. Subnet Mask
- D. Subnetting

6. Di bawah ini yang merupakan pengalamatan IP pada jaringan komputer, kecuali...

- A. Alamat IP
- B. Subnetting
- ☒ C. NOS
- D. Subnet Mask

7. Apakah fungsi dari RAN??

- A. Menjalankan aplikasi
- ☒ B. Media penyimpanan
- C. Menampilkan gambar
- D. Menampilkan proses kerja dari komputer

8. IP yang langsung terhubung ke data center, internet, atau ke penyedia layanan di keseluruhan jaringan internet, merupakan definisi dari??

- ☒ A. IP privat
- B. IP alias
- C. IP publik
- D. IP working

9. Dalam penentuan nilai IP address, apa saja yang harus dilakukan?

- ☒ A. Mengetahui kelas alamat IP yang akan digunakan
- B. Mengetahui kegunaan
- C. Mengetahui jenis jaringan
- D. Mengetahui jenis perangkat

10. Untuk mengetahui konfigurasi yang ada pada komputer, maka kita dapat mengecek suatu hal yang berikut ini, kecuali...

- A. Lampu indikator
- B. Rasio LAN
- C. IP address
- ☒ D. Server



Jawaban pertanyaan dibawah ini dengan tepat, singkat dan jelas!

1) Jelaskan pengertian dari jaringan computer.

Jawab jaringan komputer adalah beberapa komputer
dan perangkat yang saling terhubung

2) Sebutkan beberapa faktor pembelian resource digital

Jawab



SOAL POSTEST

Mata Pelajaran : Komputer Dan Jaringan Dasar
Nama : *Mulu khandepi*
Materi : Jaringan Komputer
Kelas :

Petunjuk Umum :

1. Tulis identitas anda (Nama, Kelas,) pada tempat yang tersedia
2. Bacalah baik – baik sebelum menjawab
3. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling benar
4. Berdoalah sebelum mengerjakan

Berilah tanda silang (X) pada huruf A,B,C,D) pada jawaban yang paling benar !

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat !

1. Terdapat tiga macam jenis jaringan, kecuali
A. LAN (Local Area Network)
☒ B. WAN (Wide Area Network)
C. MAN (Metropolitan Area Network)
D. Internet
2. Topologi yang terdapat pada jaringan komputer, kecuali...
A. Topologi star
B. Topologi bus
C. Topologi ring
☒ D. Topologi sks
3. Berapa minimum sistem komputer yang digunakan dalam jaringan?
A. 80386
B. 80376
☒ C. 80366
D. 80356
4. Pola yang dipakai dalam menangka jaringan, overlokan petmisi dari?
A. IP adress
B. NOS
☒ C. NIC
D. Topologi

5. Sekelompok komputer dan peralatan jaringan yang memiliki routing prefix IP address yang sama dalam sebuah jaringan komputer, merupakan definisi dari??

- A. Alamat IP
- B. IP Address
- C. Subnet Mask
- ☒ D. Subnetting

6. Di bawah ini yang merupakan pengalaman IP pada jaringan komputer, kecuali...

- A. Alamat IP
- B. Subnetting
- ☒ C. NOS
- D. Subnet Mask

7. Apakah fungsi dari RAM??

- A. Menjalankan aplikasi
- ☒ B. Media penyimpanan
- C. Menampilkan gambar
- D. Menatapkan proses kerja dari komputer

8. IP yang langsung terhubung ke dalam internet, dimana IP tersebut bersifat unik di keseluruhan jaringan internet, merupakan definisi dari??

- A. IP private
- B. IP adres
- ☒ C. IP public
- D. IP workan

9. Dalam pengalaman IP address, peran DNS berfungsi untuk

- ☒ A. Menentukan alamat IP ke alamat domain
- B. Koreksi ke mangle
- C. Konversi domain ke server
- D. Menghitung ke domain yang rusak

10. Untuk mengetahui koneksi komputer ke switch, dapat dilakukan dengan mengecek suatu hal yang berikut ini, kecuali:

- A. Lampu indikator
- B. Kabel LAN
- C. IP address
- ☒ D. Server



Jawaban pertanyaan dibawah ini dengan tepat, singkat dan jelas!

1) Jelaskan pengertian dari jaringan komputer!

Jawab Jaringan Komputer adalah beberapa komputer yang saling terhubung satu sama lain dan menggunakan sumber daya yang sama yang koneksi internet

2) Sebutkan beberapa faktor sebelum resource di share!

Jawab



SOAL POSTTEST

Mata Pelajaran : Komputer Dan Jaringan Dasar
Nama : Abdurrahman Fawaidhou
Materi : Jaringan Komputer
Kelas :

Petunjuk Umum

1. Tulis identitas anda (Nama, Kelas,) pada tempat yang tersedia
2. Bacalah baik - baik sebelum menjawab
3. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling benar
4. Berdoalah sebelum mengerjakan

Berilah tanda silang (X) pada huruf A,B,C,D pada jawaban yang paling benar !

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat !

1. Terdapat tiga macam jenis jaringan, kecuali:

- A. LAN (Local Area Network)
- B. WAN (Wide Area Networks)
- C. MAN (Metropolitan Area Network)
- ☒ D. Internet

Topologi yang terdapat pada jaringan komputer, kecuali:

- A. Topologi star
- B. Topologi linear bus
- C. Topologi ring
- ☒ D. Topologi sky

Berapa minimum spesifikasi komputer yang digunakan dalam jaringan?

- ☒ A. 80386
- B. 80376
- C. 80366
- D. 80356

Pola yang dipakai dalam mengkait jaringan, merupakan definisi dari??

- A. IP adress
- B. NOS
- C. NIC
- ☒ D. Topologi

5. Sekelompok computer dan peralatan jaringan yang memiliki routing prefix IP address yang sama dalam sebuah jaringan computer, merupakan definisi dari??
- ☐ A. Alamat IP
 - ☐ B. IP Adress
 - ☐ C. Subnet Mask
 - ☒ D. Subnetting
6. Dibawah ini yang merupakan penyalamatn IP pada jaringan computer, kecuali
- ☒ A. Alamat IP
 - ☐ B. Subnetting
 - ☐ C. NOS
 - ☐ D. Subnet Mask
7. Apakah fungsi dari RAM??
- ☒ A. Menjalankan aplikasi
 - ☐ B. Media penyimpanan
 - ☐ C. Menampilkan gambar
 - ☐ D. Menampilkan proses kerja dari komputer
8. IP yang langsung terhubung ke jaringan internet, dimana IP tersebut secara langsung terhubung jaringan internet, merupakan definisi dari
- ☐ A. IP private
 - ☐ B. IP adres
 - ☐ C. IP publik
 - ☐ D. IP working
9. Dalam pengaliran IP address, nama DNS berfungsi untuk
- ☒ A. Menentukan alamat IP ke alamat domain
 - ☐ B. Koneksi ke jaringan
 - ☐ C. Koneksi dengan Internet
 - ☐ D. Menghubungkan dengan server
10. Untuk mengetahui semua konfigurasi jaringan, dapat dilakukan dengan perintah suatu bar yang berikut ini, kecuali
- ☐ A. Lampu indikator
 - ☐ B. Kabel LAN
 - ☐ C. IP adress
 - ☒ D. Server



Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat, singkat dan jelas!

1) Jelaskan pengertian dari jaringan komputer!

Jawab: Jaringan komputer adalah beberapa komputer yang saling terhubung satu sama lain dan menggunakan sumber daya.

2) Sebutkan beberapa faktor sebelum memilih jaringan!

Jawab:



SOAL POSTTEST

Mata Pelajaran : Komputer Dan Jaringan Dasar
Nama : Wawan
Materi : Jaringan Komputer
Kelas :

Petunjuk Umum :

1. Tulis identitas anda (Nama, Kelas,) pada tempat yang tersedia
2. Bacalah baik – baik sebelum menjawab
3. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang paling benar
4. Berdoalah sebelum mengerjakan

Berilah tanda silang (X) pada huruf A,B,C,D pada jawaban yang paling benar :

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang tepat :

1. Terdapat tiga macam jenis jaringan komputer
A. LAN (Local Area Network)
B. WAN (Wide Area Network)
C. MAN (Metropolitan Area Network)
D. Internet
2. Topologi yang terdapat pada jaringan komputer adalah
A. Topologi star
B. Topologi linear bus
C. Topologi ring
D. Topologi bus
3. Berapa minimum spesifikasi hardware komputer yang harus ada dalam jaringan
A. 80386
B. 80376
C. 80366
D. 80356
4. Pola yang dipakai dalam menangkut perantara jaringan adalah
A. IP adress
B. NOS
C. NIC
D. Topologi

5. Sekelompok komputer dan peralatan jaringan yang memiliki routing prefix IP address yang sama dalam sebuah jaringan komputer, merupakan definisi dari??

- A. Alamat IP
- B. IP Address
- C. Subnet Mask
- ☒ D. Subnetting

6. Dikawah ini yang merupakan pengalaman IP pada jaringan komputer, kecuali...

- A. Alamat IP
- ☒ B. Subnetting
- C. NOS
- D. Subnet Mask

7. Apakah fungsi dari RAM??

- A. Menjalankan aplikasi
- ☒ B. Media penyimpanan
- C. Menampilkan gambar
- D. Menampilkan proses kerja dari komputer

8. IP yang langsung terhubung ke alamat internet, dimana IP tersebut bersifat publik di keseluruhan jaringan internet, merupakan definisi dari??

- A. IP private
- B. IP adres
- ☒ C. IP publik
- D. IP working

9. Dalam pengalaman IP address, peran DNS berfungsi untuk...

- ☒ A. Menentijemahkan alamat IP ke alamat domain
- B. Koneksi ke jaringan
- C. Koneksi dengan Host
- D. Menghubungkan dengan server

10. Untuk mengetahui koneksi komputer ke switch dapat dilihat dari data yang tertera pada kartu NIC yang berikut ini, kecuali...

- A. Lampu indikator
- B. Kabel LAN
- C. IP address
- ☒ D. Serial



Jawaban pertanyaan dibawah ini dengan tepat, singkat dan jelas!

1) Jelaskan pengertian dari jaringan komputer!

Jawab

adalah jaringan yang terhubung dengan yang lain

2) Sebutkan beberapa faktor sebelum restorasi di mulai!

Jawab

a. Survei Data

b. Diskon

c. Security



TABEL HASIL BELAJAR PRETEST

Nama siswa	Nilai	Kategori
Abdurrahim Ramadhan	18	Sangat Rendah
Abdurrahman Ramadhan	20	Sangat Rendah
Ahmad Dahabul	17	Sangat Rendah
M. Ferdyan	32	Sangat Rendah
Marham Hidayat	35	Sangat Rendah
Moh Amrian	23	Sangat Rendah
Muh. Reza	29	Sangat Rendah
Muh. Abu Reski	18	Sangat Rendah
Muh. Alif Anugrah	25	Sangat Rendah
Muhammad Hasbullah	41	Sangat Rendah
Muhammad Sopian	50	Sangat Rendah
Muh. Khadafi	28	Sangat Rendah
Muh Nursalam	41	Sangat Rendah
Muh. Ramadhan	23	Sangat Rendah
Nurhikmah	29	Sangat Rendah
Risa Sijit	47	Sangat Rendah
Safuddin	41	Sangat Rendah
Wansudin	38	Sangat Rendah
Wenita	30	Sangat Rendah
Yuminda	27	Sangat Rendah



TABEL HASIL BELAJAR POSTEST

Nama siswa	Nilai	Kategori
Abdurrahman Ramadhan	67	Rendah
Abdurrahman Ramadhan	80	Tinggi
Ahmad Dahsyat	69	Rendah
M. Ferdyan	80	Tinggi
Marham Hidayat	80	Tinggi
Moh Amrian	76	Sedang
Muh. Reza	76	Sedang
Muh. Abu Reski	72	Sedang
Muh. Ahf Anugrah	72	Sedang
Muhammad Hasbullah	86	Tinggi
Muhammad Sorian	97	Sangat Tinggi
Muh. Khidafi	75	Sedang
Muh Nursalam	70	Sedang
Muh. Ramadhan	75	Sedang
Nurhidmah	91	Sangat Tinggi
Risa Sipa	78	Sedang
Safidatul	90	Tinggi
Wahyudin	80	Sedang
Wanna	85	Tinggi
Yumda	72	Sedang



Identitas Siswa

Nama : Alvin J.

Kelas : XII

No. Absen :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah setiap butir pernyataan dengan cermat.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat Anda, dengan cara memberikan tanda (X) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan cara sebagai berikut:

SP = Sangat Puas

P = Puas

CP = Cukup Puas

SLP = Sangat Tidak Puas

3. Jika Anda tidak yakin menjawab jawaban tersebut, maka anda dapat memberikan tanda (+) atau (-) dan kemudian beri nomor 1-5 baru pada jawaban yang sesuai dengan keadaan diri Anda.

Mohon diisi semua tanpa ada yang ditiadakan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

No	Pertanyaan	SP	P	CP	SLP
Penggunaan Media Pembelajaran					
1	Guru menggunakan media <i>sparkil videoreciba</i>	✓			

	dalam Mengajar				
2	Guru tidak menggunakan media media sparkol videocrise dalam proses pembelajaran	✓			
3	Setiap mengajar guru menggunakan media media sparkol videocrise	✓			
Sikap siswa terhadap Penggunaan Media					
4	Saya lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media sparkol videocrise	✓			
5	Saya merasa bosor jika ke guru yang hanya menggunakan media sparkol videocrise	✓			
6	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran yang menggunakan media sparkol videocrise	✓			
Frekuensi penggunaan media pembelajaran					
7	Guru menggunakan media sparkol videocrise hanya pada saat praktik teori saja	✓			
8	Setiap kali mengajar guru menggunakan media media sparkol videocrise	✓			
9	Guru hanya menggunakan media sparkol videocrise saat praktik di laboratorium TIK	✓			
10	Guru tidak menggunakan media pembelajaran media sparkol videocrise secara optimal	✓			

gk

Identitas Siswa

1

Nama : Ahmad Dahabul

Kelas : XI

No. Absen :

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah setiap butir pernyataan dengan cermat
2. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberi tanda (✓) pada salah satu jawaban yang disediakan dengan cara sebagai berikut

SP = Sangat Setuju

P =

CP = Cukup Setuju

STP = Sangat Tidak Setuju

2. Jika Anda sudah memilih menjawab jawaban tersebut, Anda wajib dengan memberi tanda (✓) pada "SP", "P", "CP", dan kemudian beri tanda (✓) baru pada jawaban yang sesuai dengan keadaan diri Anda.

Mohon diisi sesuai dengan apa yang terdapat pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya

No	Pertanyaan	SP	P	CP	STP
Penggunaan Media Pembelajaran					
1	Guru menggunakan media sparkit videorecibe		✓		

	dalam Mengajar				
2.	Guru tidak menggunakan media media <i>sparkol</i> <i>videocribe</i> dalam proses pembelajaran	✓			
3.	Setiap mengajar guru menggunakan media media <i>sparkol</i> <i>videocribe</i>		✓		
Sikap siswa terhadap Penggunaan Media					
4.	Saya lebih mudah memahami pelajaran setelah guru m. aggunakan media <i>sparkol</i> <i>videocribe</i>	✓			
5.	Saya merasa bosan jika kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan media media <i>sparkol</i> <i>videocribe</i>				
6.	Saya lebih berminat mengikuti pelajaran yang menggunakan media <i>sparkol</i> <i>videocribe</i>				
Frekuensi penggunaan media pembelajaran					
	Guru menggunakan media <i>sparkol</i> <i>videocribe</i>				
7.	hanya pada waktu-waktu tertentu				
8.	Setiap kali mengajar guru menggunakan media media <i>sparkol</i> <i>videocribe</i>				
9.	Guru hanya menggunakan media <i>sparkol</i> <i>videocribe</i> saat praktik di laboratorium TIK	✓			
10.	Guru tidak menggunakan media pembelajaran media <i>sparkol</i> <i>videocribe</i> secara optimal	✓			


 (Ahmad Dahlan)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Identitas Sekolah	: SMK Panca Marga Makassar
Mata Pelajaran	: Komputer & Jaringan dasar
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Pertemuan Ke-	: 1
Alokasi Waktu	: 1(3 x 45 Menit)
Standar Kompetensi	: Perakitan Komputer
Karakter siswa yang diharapkan	: Jujur, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Rasa Ingin Tahu, Menghargai Prestasi, Tanggung Jawab

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks kebangsaan, regional, dunia, dan kemanusiaan serta menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari untuk memikul tanggung jawab.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.1. Memahami arti dan pentingnya dengan menggunakan bahasa, keterampilan dan kompleksitas dalam kehidupan sehari-hari.
- 1.2. Mendeskripsikan, menjelaskan, dan menganalisis konsep, prinsip, dan fungsi dari komputer.
- 1.3. Mengamalkan nilai-nilai kebangsaan, nasionalisme, dan cinta tanah air.
- 2.1. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, dan peduli lingkungan dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berinovasi.
- 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan pekerjaan dan melaporkan hasil pekerjaan.
- 3.1. Memahami perkembangan teknologi komputer
 - a. Perkembangan komputer sebelum tahun 1940 (Pertemuan 1)
 - b. Perkembangan komputer setelah tahun 1940 (Pertemuan 1)
- 4.1. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap perkembangan teknologi komputer
 - a. Menyajikan informasi dan memahami sejarah perkembangan komputer sebelum tahun 1940

- b. Menyajikan informasi dan memahami sejarah perkembangan komputer sebelum tahun 1940

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami mengenai sejarah perkembangan komputer sebelum tahun 1940
2. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami mengenai sejarah perkembangan komputer setelah tahun 1940

D. Materi Pembelajaran

Perkembangan Teknologi Komputer

1. Generasi komputer sebelum tahun 1940
2. Generasi komputer sesudah tahun 1940

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scientific learning
2. Strategi : kooperatif learning
3. Model : Problem based learning
4. Metode : Diskusi kelompok, ceramah, tanya jawab dan penugasan

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - a. Media Sparkol Suite
 - b. Internet
2. Alat/Bahan
 - a. Laptop
 - b. LCD
 - c. Whiteboard
 - d. Spidol
 - e. Komputer
 - f. Software
3. Sumber Belajar
 - a. Madenny, 2002, *Dasar-dasar ilmu komputer*, Madaya, Jakarta, Asih
 - b. Fauziah, 2011, *BPPT Rekayasa Perangkat Lunak*, Seri Kuliah, P. 1, e-Modifikasi

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	1. Siswa menyapa/salam dengan guru, berdoa dan mengondisikan diri siap belajar 2. Guru dan siswa bertanya jawab berkaitan dengan identitas diri yang diketahui sebagai warga negara yang baik 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan membahas pengertian tentang manfaat komputer	15 menit

	materi pembelajaran	
	4. Guru menyampaikan pokok-pokok cakupan materi pembelajaran	
B. Inti	Mengamati 1. Mengamati komputer dari beberapa generasi Menanya 1. Mendiskusikan generasi komputer sebelum tahun 1940 2. Mendiskusikan generasi komputer sesudah tahun 1940 Mengeksplorasi 3. Mengeksplorasi generasi komputer sebelum tahun 1940 4. Mengeksplorasi generasi komputer sesudah tahun 1940 Mengasosiasi 1. Membuat kesimpulan tentang teknologi komputer dari beberapa generasi Mengkomunikasikan 1. Menyampaikan hasil tentang pengaruh teknologi komputer dari beberapa generasi	20 menit 20 menit 20 menit 15 menit 30 menit
C. Penutup	1. Siswa menyimpulkan materi tentang teknologi komputer dari beberapa generasi 2. Siswa merefleksikan materi yang sudah dipelajari dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan 3. Siswa menyimpulkan tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan materi yang sudah dipelajari	65 menit

H. Penilaian

1. Jenis/Isi soal penilaian
2. Bentuk instrumen dan jawaban
 - a. Bentuk instrumen
 - 1) Test
 - 2) Test (Tertulis)
 - b. Instrumen
 - 1) Test (Tertulis)
3. Pedoman penskoran (Test/ampir)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Identitas Sekolah	SMK Panca Marga Makassar
Mata Pelajaran	Komputer & Jaringan dasar
Kelas / Semester	X / Ganjil
Pertemuan Ke-	2 s/d 3
Alokasi Waktu	2(3 x 45 Menit)
Standar Kompetensi	Perakitan Komputer
Karakter siswa yang diharapkan	Jujur, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Rasa Ingin Tahu, Menghargai Prestasi, Tanggung Jawab

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan secara efektif dan kreatif dengan linggaharasan diri dan orang lain serta dalam membina dan meningkatkan kerjasama bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kerjakerja dan kebangsaan, dan peradaban terkait fenomena sosial dan kejadian sekitar, serta mampu menggunakan dan menyesuaikan dengan situasi baru.
4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menjajah buku, literatur dan kompleksitas alam dan jagat raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2. Mendeskripsikan keimanan Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingintahunya, jujur, teliti, cermat, tekun, hati-hati, bertanggung jawab, menghargai, kreatif, inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
- 3.2. Memahami komponen perangkat input dan output
 - a. Perangkat input (Pertemuan 2)
 - b. Perangkat output (Pertemuan 3)
- 4.2. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai komponen perangkat input dan output

- a. Menyajikan informasi dan memahami jenis-jenis perangkat input
- b. Menyajikan informasi dan memahami jenis-jenis perangkat output

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami fungsi dari perangkat input
2. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami fungsi dari perangkat output

D. Materi Pembelajaran

Komponen Perangkat Input dan Output

1. Perangkat Input
2. Perangkat Output

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scientific learning
2. Strategi : kooperatif learning
3. Model : Problem based learning
4. Metode : Diskusi kelompok, ceramah, tanya jawab dan penugasan

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - a. Media Spanduk 2 dimensi
 - b. Internet
2. alat/Bahan
 - a. laptop
 - b. LCD
 - c. Whiteboard
 - d. Spidol
 - e. Komputer
 - f. Software
3. Sumber Belajar
 - a. Madcoms, 2011, *Dasar-dasar Informatika untuk Pengguna Komputer*, Alfabeta, Bandung
 - b. Fauziah, 2011, *Dasar-dasar Informatika untuk Pengguna Komputer*, Alfabeta, Bandung

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 2

Kegiatan	(Deskripsi)	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa, dan mengaitkan diri dari sikap belajar 2. Guru dan siswa berdiskusi untuk berkenalan dengan identitas diri yang diusulkan sebagai warga negara yang baik 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang materi mengenai materi pembelajaran 4. Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran	15 menit

B. Inti	Mengamati 1. Mengamati komponen perangkat input dan output	20 menit
	Menanya 1. Mendiskusikan peran-peran perangkat input	20 menit
	Mengeksplorasi 1. Mengeksplorasi perangkat input	20 menit
	Mengasosiasi 1. Membuat kesimpulan tentang berbagai perangkat input dan output	15 menit
	Mengkomunikasikan 1. Menyampaikan hasil diskusi perangkat input dan output	30 menit
C. Penutup	1. Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah di berikan. 2. Siswa merefleksikan pembelajaran materi yang telah dipelajari dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan. 3. Siswa mengemukakan pendapat. 4. Siswa menyampaikan tugas yang harus dilakukan setelah ini dengan menggunakan dan menjelaskan melalui media lain.	15 menit
Portofolio 3		
Kegiatan		Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa, dan beribadah sesuai keyakinan masing-masing. 2. Guru dan siswa bertanya jawab berkenaan dengan literasi dan yang dibutuhkan sebagai warga negara yang baik. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran. 4. Guru menyampaikan pokok-pokok/subtopik materi pembelajaran.	15 menit
B. Inti	Mengamati 1. Mengamati komponen perangkat input dan output	20 menit
	Menanya 1. Mendiskusikan berbagai perangkat output	20 menit

	Mengeksplorasi 1. Mengeksplorasi perangkat output	20 menit
	Mengasosiasi 1. Membuat kesimpulan tentang berbagai perangkat input dan output	15 menit
	Mengkomunikasikan 1. Menyampaikan hasil berbagai perangkat input dan perangkat output	30 menit
C. Penutup	1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari 2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi 3. Siswa mengerjakan tugas 4. Siswa mengerjakan tugas yang harus dilakukan berdasarkan dengan kebutuhan dan spesifikasi dalam merakit PC	15 menit

16. Penilaian:

1. Tes/tugas individu
2. Bentuk instrumen dan instrumen
 - a. Bentuk instrumen
 - 1) Test
 - 2) Test (Oral)
 - b. Instrumen
 - 1) Test (Oral)
3. Pedoman penulisan (Oral)



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Identitas Sekolah	: SMK Panca Marga Makassar
Mata Pelajaran	: Komputer & Jaringan dasar
Kelas / Semester	: X, Ganjil
Pertemuan Ke-	: 4 s/d 5
Alokasi Waktu	: 2(3 x 45 Menit)
Standar Kompetensi	: Perakitan Komputer
Karakter siswa yang diharapkan	: Jujur, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Rasa Ingin Tahu, Menghargai Prestasi, Tanggung jawab

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa inggin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait permasalahan fenomena dan kejadian di lingkungan kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar / Keterampilan

- 1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagat raya terhadap keberadaan Tuhan yang menciptakannya
- 1.2. Mendeskripsikan keberadaan Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu, aktif, jujur, teliti, cermat, tekun, hati-hati, bertanggung jawab, terbuka, kritis, kreatif, inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
- 3.3. Memahami komponen perangkat proses dan media penyimpan
 - a. Perangkat Proses (Pertemuan 4)
 - b. Media Penyimpanan (Pertemuan 5)
- 4.3. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai komponen perangkat proses dan media penyimpan
 - a. Menyajikan informasi dan memahami jenis-jenis perangkat proses
 - b. Menyajikan informasi dan memahami jenis-jenis media penyimpanan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami fungsi dari perangkat proses
2. Melalui praktek diharapkan peserta didik mampu memahami fungsi dari media penyimpanan

D. Materi Pembelajaran

Perangkat Proses → Media Penyimpan

1. Perangkat proses dan komponen perlingin
2. Perangkat media, penyimpanan internal dan eksternal

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scientific learning
2. Strategi : kooperatif learning
3. Model : Problem based learning
4. Metode : Diskusi kelompok, ceramah, tanya jawab dan penugasan

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - a. Media Spreaki, Videoscribe
 - b. Internet
2. alat/aluan
 - a. laptop
 - b. Litr
 - c. Whiteboard
 - d. spidol
 - e. Smartphone
 - f. Saklar
3. Sumber Belajar
 - a. Madcom, 2002, Dasar-dasar Informatika dan Jaringan komputer, Makalah Penerbit Andi
 - b. Fauziah, 2011, IPE, 1, Pengajaran Berbasis IT, LITSI 5816 Kelas X, Bogor: Yudhanegara

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 4

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	1. Siswa menjawab sapaan guru, berdoa dan mengorbankan pernapas belajar 2. Guru dan siswa bertanya jawab persutan dengan identitas diri yang diketahui sebagai warga negara yang baik 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan pengayaan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran 4. Guru menyampaikan pokok-pokok/cakupan materi pembelajaran	15 menit
B. Inti	Mengamati	

	1. Mengamati perangkat proses dan media penyimpan Menanya 1. Mendiskusikan polibagai perangkat proses dan komponen pendingin Mengeksplorasi 1. Mengeksplorasi perangkat proses dan komponen pendingin Mengasosiasi 1. Membuat kesimpulan tentang perangkat proses dan media penyimpan Mengkomunikasikan 1. Menyampaikan hasil polibagai perangkat proses dan media penyimpan	20 menit 20 menit 20 menit 15 menit 10 menit
C. Penutup	1. Siswa mengaitkan materi pembelajaran yang telah di pelajari 2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan menjawab pertanyaan penuntasan materi 3. Siswa berdiskusi evaluasi 4. Siswa menjawab soal tes yang harus diberikan kemudian di koreksi dan spesifikasi dalam merakit PC	15 menit

Pertemuan 5

Kegiatan	Gesheran	Alokasi Waktu
A. Pendahuluan	1. Siswa merespon dengan guru berdoa dan menyanyikan lagu shila belajar 2. Guru dan siswa bertanya jawab berkaitan dengan identitas diri yang ditanyakan sebagai wara negara Indonesia 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pembelajaran 4. Guru menyampaikan pokok-pokok/outline materi pembelajaran	15 menit
B. Inti	Mengamati 1. Mengamati perangkat proses dan media penyimpan Menanya 1. Mendiskusikan polibagai perangkat media penyimpan internal dan eksternal Mengeksplorasi	20 menit 20 menit 20 menit

	media penyimpan	30 menit
C. Penutup	1. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari 2. Siswa merefleksikan penguasaan materi yang telah dipelajari dengan membuat catatan penguasaan materi 3. Siswa mengerjakan evaluasi 4. Siswa menyepakati tugas yang harus dilakukan berkaitan dengan kebutuhan dan spesifikasi dalam merakit PC	15 menit

ii. Penilaian

1. Jenis/teknik penilaian
2. Bentuk instrumen dan instrumen
 - a. Bentuk instrumen
 - 1) Test : Test Uraian
 - b. Instrumen
 - 1) Test (Terlampir)
3. Pedoman penskoran (Terlampir)



Menghatahui:
Kepala YMK Pustaka Marga Makassar

Duru Marga Pelajar

Bardito, S.Pd

Arbansel, S.Pd

DOKUMENTASI



Foto 1. Lokasi Penelitian SMK Panca Marga Makassar



Foto 2. Pembagian Soal *Pre-Test*

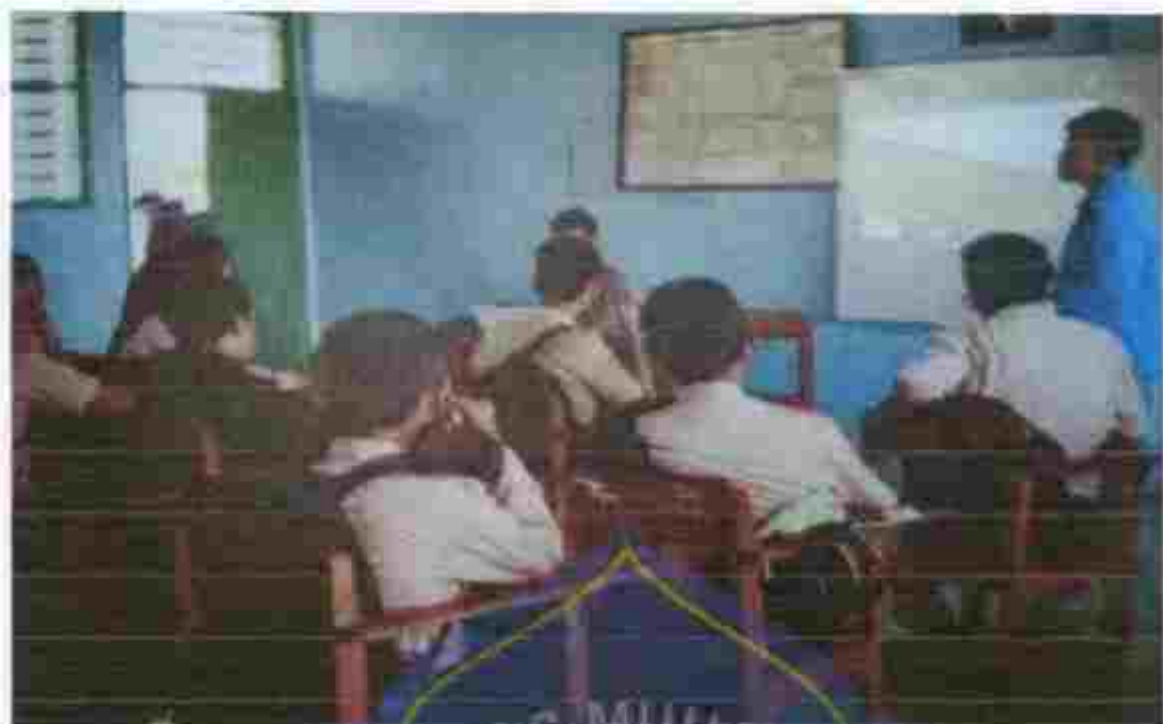


Foto 3. Penjelasan Tentang Media Sparkol Video: scribhe



Foto 4. Guru dan Siswa SMK Panca Marga Makassar

RIWAYAT HIDUP



IBRAHEM 2020, lahir di Kabupaten Bima tepatnya di desa Wadowani Kecamatan Woha Kabupaten Bima pada tanggal 10 November 1997. Anak Terakhir dari 7 bersaudara pasangan dari bapak Rifaid Dan Ibu Sarifah. peneliti menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar di SD Wadowani Kecamatan Woha Kabupaten Bima pada tahun 2009. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 1 Woha Kecamatan Woha Kabupaten Bima dan tamat pada tahun 2012 kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Woha Kecamatan Woha Kabupaten Bima pada tahun 2012 dan selesai pada tahun 2015. Pada tahun 2015 peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi negeri tepatnya di Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan jurusan Teknologi Pendidikan strata 1 (S1).

