

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Sekolah

Berdasarkan data yang didapat maka dapat dijabarkan profil sekolah dari SMK Negeri 2 Bandung yaitu sebagai berikut :

2.1.1 Sejarah Sekolah

SMK Negeri 2 Kota Bandung berawal dari nama besar STM Negeri 1 Bandung. Berdasarkan dari Surat Putusan Menteri Pendidikan, Pengajaran, dan Kebudayaan No.3835/B.II.1951 yang tertanggal 30 Agustus 1951, diputuskan TMT 01 Agustus 1951 untuk dibuka : Sekolah Teknik Menengah (STM) Negeri (Bagian Bangunan, Mesin, dan Listrik) di Bandung. Maka berdasarkan surat keputusan tersebut didirikanlah STM Negeri I Bandung pada tahun 1951 di Jl. DR.Wahidin No.2 Bandung yang dipimpin oleh : W.G. Zweekhorst.

Berdasarkan surat keputusan Kepala Kanwil Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Barat No.148/I02.Kep/R.77 tertanggal 16-12-1977, memutuskan untuk memindahkan STM Negeri I Bandung ke Jalan Ciliwung No. 4 Bandung. Pada saat itu di Jalan Ciliwung no.4 pada awalnya adalah sebuah ST Negeri 1 yang didirikan sejak zaman Belanda (tahun tidak tercatat) dan STM Negeri IV Bandung. Kemudian STM Negeri IV Bandung dipindahkan ke Jalan Buah Batu Bandung.

Kepindahan STM Negeri 1 Bandung secara bertahap mulai tahun ajaran 1978/1979 dan secara keseluruhan berakhir pada tahun ajaran 1979/1980 secara resmi STM Negeri 1 Bandung pindah dari Jalan DR. Wahidin No.2 ke Jalan Ciliwung No.4 Bandung. Perubahan nama dari STM Negeri 1 menjadi SMK Negeri 2 Bandung berdasarkan SK Mendikbud Nomor 036/O/1997, bulan Oktober 1997, angka indek 1,2,3 dan sterusnya adalah diambil dari umur sekolah dihitung dari sejak berdirinya sekolah.

2.1.2. Visi dan Misi Sekolah

SMK Negeri 2 Bandung memiliki visi dan misi sebagai pedoman dalam mencapai tujuannya. Adapun visi dan misi yang dimiliki oleh SMKN 2 Bandung adalah sebagai berikut:

1. Visi

Sebagai lembaga pendidikan kejuruan profesional dan berwawasan lingkungan yang mampu menghasilkan lulusan yang bertaqwa, cerdas, kompeten dan kompetitif.

2. Misi

Menyiapkan dan melatih siswa sehingga lulusan mampu:

1. Mengembangkan sikap kewirausahaan yang jujur dan bertanggung jawab.
2. Memberikan mutu layanan pendidikan kejuruan yang profesional dan berkualitas.
3. Meningkatkan kebecerjaan lulusan serta dapat mengembangkan sikap profesional sesuai bidang keahliannya.
4. Menghasilkan lulusan yang mampu memilih karir, berkompeten, siswatif dan dapat mengembangkan diri.
5. Menjalin kerjasama dengan dunia usaha/dunia industri serta instansi terkait.

2.1.3. Logo Sekolah

Logo sekolah pasti memiliki logo tersendiri untuk simbol dan sebagai cerminan visi dan misi sekolah. Logo SMKN 2 Bandung dapat dilihat pada Gambar 2.1



(Sumber : <http://smkn2bandung.sch.id>)

Gambar 2.1 Logo SMKN 2 Bandung

2.1.4. Kompetensi Keahlian

Kompetensi Keahlian yang ada di SMK Negeri 2 Bandung terbagi menjadi 2 bagian, yaitu:

1. Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Informatika (TKI) dan Seni Rupa (SR)

Bidang Studi keahlian TKI dan SR SMK Negeri 2 Bandung mempunyai 4 (empat) Program Studi Keahlian yaitu :

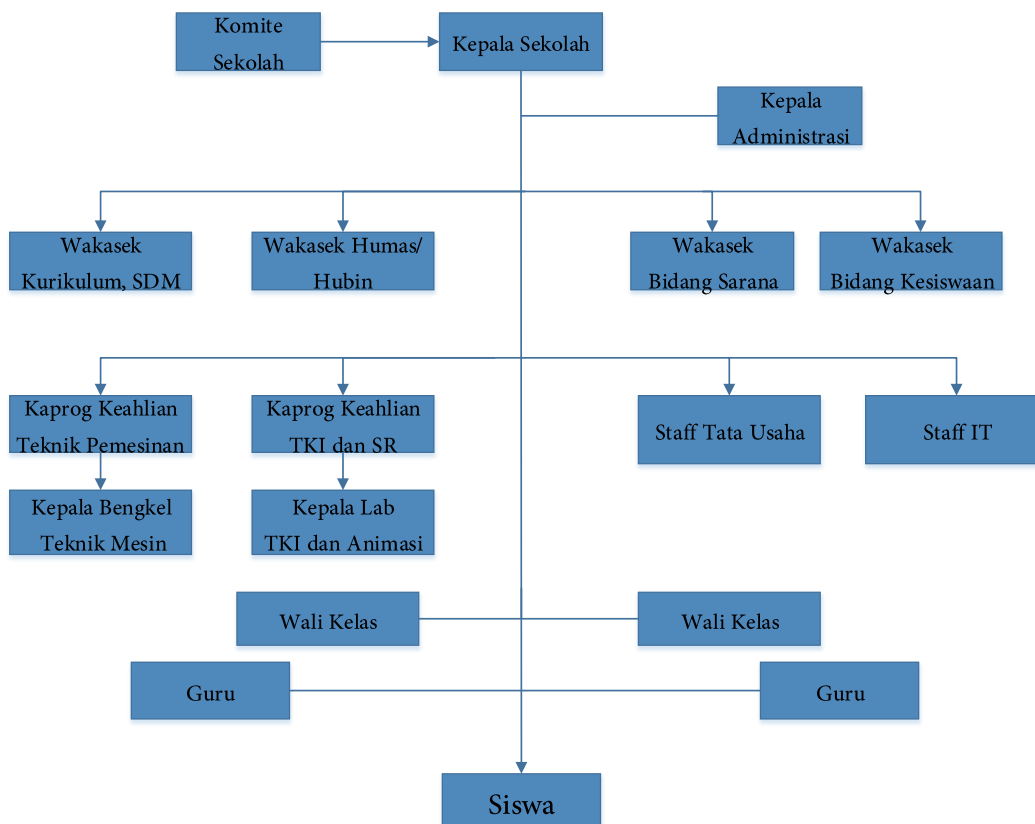
- a. Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ)
 - b. Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)
 - c. Multimedia (MM)
 - d. Animasi (AM)
2. Kompetensi Keahlian Teknik Mesin (TM)

Bidang Studi keahlian TM SMK Negeri 2 Bandung mempunyai 4 (empat) Program Studi Keahlian yaitu :

1. Teknik Pemesinan (TP)
2. Teknik Gambar Mesin (TGM)
3. Teknik Pengelasan (TPL)

2.1.5. Struktur Organisasi

Struktur organisasi dapat diartikan sebagai kerangka kerja formal organisasi yang dengan kerangka kerja itu tugas-tugas pekerjaan dibagi-bagi, dikelompokkan, dan dikoordinasikan. Struktur organisasi SMKN 2 Bandung Tahun Ajaran 2018-2019 dapat dilihat dari gambar 2.2 berikut:



Gambar 2.2 Struktur organisasi SMK Negeri 2 Bandung

1. Komite Sekolah
 - a. Bertanggung jawab terhadap pelaksanaan tugas dan kewajiban komite sekolah
 - b. Mendorong tumbuhnya perhatian dan komitmen masyarakat terhadap penyelenggaraan pendidikan yang bermutu.
 - c. Melakukan kerjasama dengan masyarakat.
 - d. Menampung dan menganalisis aspirasi, ide, tuntutan, dan berbagai kebutuhan pendidikan.
2. Kepala Administrasi
 - a. Mengelola administrasi sekolah yang mendukung kegiatan sekolah,
 - b. Menyiapkan dan mengganti kelas,
 - c. Menyiapkan buku isian mengajar dengan bagian kurikulum
 - e. Mengurus administrasi pelayanan surat dan pengarsipan,
 - f. Membantu proses PSB.

3. Tugas Kepala Sekolah
 - a. Merencanakan renstra, program kerja tahunan dan RAPBS.
 - b. Memelihara dan mengembangkan organisasi dan manajemen sekolah.
 - c. Merencanakan dan membina pengembangan profesi, karier guru dan staf.
 - d. Memonitor dan mengevaluasi kegiatan program kerja sekolah.
 - e. Membuat DP3 guru dan staf.
 - f. Membina penyelenggaraan administrasi sekolah dibidang keuangan, ketenagaan, kesiswaan, perlengkapan dan kurikulum.
 - g. Membina dan mengawasi pengelolaan penyesuaian dan pelaksanaan kurikulum.
 - h. Membina kegiatan pembelajaran, Uji Kompetensi, dan ujian akhir nasional.
 - i. Membina dan mengawasi pelaksanaan praktik kerja industri.
 - j. Melaksanakan KBM 6 jam pelajaran atau melaksanakan bimbingan kejuruan minimal untuk 40 siswa.
 - k. Merencanakan pengembangan sarana/prasarana.
 - l. Membina pelaksanaan pemeliharaan perbaikan sarana/prasarana sekolah.
 - m. Mengatur dan mengelola penggunaan keuangan sekolah.
 - n. Merencanakan dan mengawasi pelaksanaan penerimaan siswa baru.
 - o. Membina kesiswaan.
 - p. Membina pelaksanaan bimbingan dan konseling.
 - q. Membina kegiatan penelusuran lulusan/tamatan.
 - r. Membentuk dan membina hubungan baik dengan Komite Sekolah.
 - s. Membina kegiatan kerjasama sekolah dengan industri/dunia kerja.
 - t. Membina dan mengawasi pelaksanaan unit siswasi dan koperasi sekolah.
 - u. Membina bursa kerja sekolah/balai.
 - v. Mempromosikan/ memasarkan tamatan.
 - w. Membina pelaksanaan 5K – 7K.
 - x. Membuat laporan berkala.
4. Tugas Wakil Kepala Bidang Kurikulum & SDM.

- a. Menyusun program kerja tahunan.
 - b. Menyusun kalender pendidikan.
 - c. Mengkoordinir masyarakat dan pengembangan kurikulum.
 - d. Mengkoordinir kegiatan pembelajaran termasuk pembagian tugas guru, jadwal pelajaran, dan evaluasi.
 - e. Mengkoordinir persiapan dan pelaksanaan Ujian Nasional, Uji Kompetensi dan Uji Profesi.
 - f. Mengkoordinir penulisan dan pengembangan bahan ajar.
 - g. Memonitor ketercapaian pelaksanaan kurikulum.
 - h. Mengarahkan penyusunan silabus dan RPP.
 - i. Menyusun kriteria kelulusan dan kenaikan level.
 - j. Mendokumentasikan kurikulum dan bahan ajar yang telah baku.
 - k. Mengajar 12 jam pelajaran per minggu.
 - l. Mewakili Kepala Sekolah dalam kegiatan yang berhubungan dengan pengembangan kurikulum.
 - m. Melaksanakan tugas harian.
 - n. Melaksanakan tugas tertentu sesuai surat tugas dari Kepala Sekolah.
 - o. Mengkoordinasikan kegiatan penyesuaian kurikulum Prakerin bersama Wakasek Hubin.
 - p. Bertanggung jawab atas terlaksananya kegiatan sekolah pada saat Kepala Sekolah tidak ada ditempat.
 - q. Mengkoordinir pelaksanaan peningkatan pengetahuan dan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan.
 - r. Mengkoordinir seleksi dan pengangkatan tenaga honorer.
 - s. Menyusun laporan berkala dan insidental tentang kegiatan bidang kurikulum & SDM.
5. Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan
- a. Menyusun dan merumuskan program kerja pembinaan kesiswaan tahunan.
 - b. Menyusun, merumuskan, dan mengajukan rencana anggaran biaya kegiatan.

- c. Membantu Kepala Sekolah dalam menyusun RAPBS.
 - d. Melakukan koordinasi dan konsultasi dengan Komite Sekolah, Kepala Sekolah, wakasek bidang lain, pemimpin unit kerja, wali kelas, guru dan orang tua siswa dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan kesiswaan.
 - e. Merencanakan, merumuskan dan mengkoordinir pelaksanaan Penerimaan Siswa Baru (PSB), Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS), Latihan Dasar Disiplin Teknologi (LDDT) dan Malam Pembekalan Kecerdasan Emosional dan Spiritual (MPKES).
 - f. Melaksanakan pembinaan disiplin siswa.
 - g. Merencanakan pelaksanaan kegiatan ekstra kurikuler.
 - h. Membina kegiatan OSIS dan unit kegiatan ekstra kurikuler.
 - i. Mengkoordinir pelaksanaan seleksi siswa penerima bea siswa.
 - j. Membina pengembangan hubungan baik siswa antar sekolah.
 - k. Melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan 8 bidang pembinaan kesiswaan tiap akhir tahun pelajaran bersama dengan staf kesiswaan.
 - l. Membuat dan menyusun laporan pelaksanaan program kerja (berkala dan insidental) kepada Kepala Sekolah.
 - m. Mengarsipkan dokumen kesiswaan.
 - n. Bertanggung jawab atas ketertiban dan kedisiplinan siswa.
 - o. Bertanggung jawab atas hubungan baik dengan pihak luar dalam bidang kesiswaan.
 - p. Mengajar sebanyak 12 jam pelajaran per minggu.
6. Wakil Kepala Sekolah Bidang Hubin/Humas
- a. Menyusun program kerja tahunan:
 - 1. Kunjungan Industri (KI).
 - 2. Praktik Kerja Industri (Prakerin).
 - 3. Pelatihan BKK/BK (PBKK/BK).
 - 4. Bursa Kerja Khusus (BKK).
 - 5. Hubungan Masyarakat (Humas).
 - 6. Sasaran mutu.

7. Pengembangan kurikulum bersama DU/DI dan Wakasek Bidang Kurikulum & SDM.
 8. Rencana Anggaran Biaya (RAB).
 9. Pengadaan (sarana).
 - b. Membantu Kepala Sekolah menyusun RAPBS.
 - c. Mengendalikan dokumen dan rekaman.
 - d. Menginventarisasi :
 1. Data Siswa.
 2. DU/DI yang relevan.
 3. Anggota BKK yang disalurkan.
 - e. Mempromosikan sekolah, calon lulusan dan lulusan.
 - f. Memonitor/menangani hasil kegiatan yang tidak sesuai, melakukan tindakan korektif, melakukan tindakan pencegahan.
 - g. Mengevaluasi dan membuat laporan kegiatan.
 - h. Memberikan pelayanan informasi.
 - i. Memonitor dan menganalisis umpan balik dari pihak internal dan eksternal.
 - j. Berkoordinasi dengan pihak BPTP.
 - k. Mengajar sebanyak 12 jam pelajaran per minggu.
-
7. Wakil Kepala Sekolah Bidang Sarana & Prasarana.
 - a. Menyusun program kerja pemanfaatan, pemeliharaan dan perawatan sarana prasarana (bulan, semester, dan tahunan).
 - b. Mengkoordinasikan penyusunan kebutuhan sarana prasarana.
 - c. Mengkoordinasikan penusunan kebutuhan sarana dan prasarana baik per ruang maupun keseluruhan.
 - d. Mengkoordinasikan pengadaan bahan praktik serta perlengkapan sekolah.
 - e. Mengkoordinasikan pemeliharaan, perbaikan, pengembangan, dan penghapusan sarana.
 - f. Mengkoordinir pengawasan penggunaan sarana dan prasarana.

- g. Mengkoordinir evaluasi penggunaan sarana prasarana (dalam hal efisiensi dan efektifitas).
 - h. Mewakili Kepala Sekolah sesuai dengan kewenangannya atau penugasan dari Kepala Sekolah.
 - i. Mengajar 12 jam pelajaran per minggu.
 - j. Membuat laporan berkala dan insidental.
8. Ketua Program Studi Keahlian
- a. Membuat program semester/tahunan.
 - b. Membuat rekapitulasi presentase kehadiran guru.
 - c. Merencanakan kebutuhan guru.
 - d. Merencanakan kebutuhan bahan ajar.
 - e. Merencanakan kebutuhan alat praktik.
 - f. Membuat usulan kebutuhan bahan praktik.
 - g. Merencanakan/melaksanakan Ujian Semester.
 - h. Mengkoordinir kegiatan remedial.
 - i. Melaksanakan pembagian rapor.
 - j. Merencanakan kegiatan Prakerin siswa kelas XII bersama dengan Hubin.
 - k. Merencanakan/melaksanakan Ujian Nasional/Ujian Sekolah/ Uji Kompetensi bersama dengan kurikulum.
 - l. Mengkoordinir penulisan Ijazah.
 - m. Mengkoordinir pemilihan Kompetensi Keahlian.
 - n. Mengarsipkan dokumen-dokumen penting.
 - o. Membuat laporan rutin atau insidental.
 - p. Mengajar sebanyak 12 jam pelajaran per minggu.
9. Staff IT
- a. Menyusun rencana kerja program pengembangan IT di Sekolah
 - b. Memelihara seluruh infrastruktur jaringan, konektivitas dan konten sistem manajemen informasi
 - c. Mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis IT
 - d. Melaksanakan pelatihan IT untuk guru dan karyawan.

10. Staff Tata Usaha

- a. Mengelola administrasi sekolah yang mendukung kegiatan sekolah,
- b. Menyiapkan dan mengganti kelas,
- c. Menyiapkan buku isian mengajar dengan bagian kurikulum
- d. Mengurus administrasi pelayanan surat dan pengarsipan,
- e. Membantu proses PSB.

11. Wali Kelas

- a. Menyusun program kerja wali kelas.
- b. Menyusun tempat duduk siswa beserta denahnya.
- c. Menjalin hubungan baik dengan orang tua siswa.
- d. Menghubungi orang tua/wali jika perlu.
- e. Membantu bendahara sekolah dalam pengumpulan SPP dan sumbangan lainnya.
- f. Memahami karakter siswa asuhannya.
- g. Mengumpulkan nilai dari para guru dan memasukan nilai dalam buku gabungan nilai(leger).
- h. Mengisi, menandatangani dan membagikan Laporan hasil Belajar Siswa (LHBS).
- i. Membantu guru BK dalam menangani siswa yang bermasalah.
- j. Membina budi pekerti siswa/kelas yang diasuhnya.
- k. Membantu siswa dalam memecahkan masalah pelajaran maupun masalah pribadi.
- l. Mengajar 24 jam pelajaran per minggu.
- m. Memotivasi siswa dalam pelaksanaan 7 K/implementasi PLH.
- n. Mengadakan kunjungan atau memanggil orang tua/wali siswa yang bermasalah.
- o. Bertanggung jawab terhadap kebenaran dalam memberikan bimbingan dan pembinaan kelas yang diasuhnya.
- p. Kebenaran dan ketertiban dalam penyelenggaraan administrasi kelas.
- q. Mengarahkan terciptanya kebersihan kelas serta suasana belajar yang nyaman dan kondusif.
- r. Keabsahan administrasi kelas.

- s. Membuat laporan berkala dan insidental.

12. Guru

Guru bertanggung jawab kepada kepala sekolah dalam melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) meliputi :

- a. Membuat kelengkapan mengajar dengan baik dan lengkap.
- b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- c. Melaksanakan kegiatan penilaian proses belajar, ulangan dan ujian.
- d. Melaksanakan analisis hasil ulangan harian.
- e. Menyusun dan melaksanakan program perbaikan dan pengayaan.
- f. Melaksanakan analisis hasil ulangan harian.
- g. Melaksanakan kegiatan membimbing (pengimbasan pengetahuan) kepada guru lain dalam proses pembelajaran.
- h. Membuat alat pelajaran atau alat peraga.
- i. Menumbuh kembangkan sikap menghargai karya seni.
- j. Mengikuti kegiatan pengembangan dan pemasyarakatan kurikulum.
- k. Melaksanakan tugas tertentu di sekolah.
- l. Mengadakan pengembangan program pembelajaran.
- m. Membuat catatan tentang kemajuan hasil belajar sebelum memulai pelajaran.
- n. Mengatur kebersihan ruang kelas dan sekitarnya.
- o. Mengumpulkan dan menghitung angka kredit untuk kenaikan pangkat.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori pada penulisan skripsi ini akan menerangkan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan aplikasi Sistem *Try Out* dan Media Pembelajaran Persiapan Ujian Nasional di SMKN 2 Bandung.

2.2.1 Sistem

Suatu sistem terdiri dari bagian-bagian yang saling mempengaruhi, bekerjasama dan saling mengisi untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan. Dengan demikian suatu sistem terdiri dari unsur-unsur yang saling bergantung

karena mempunyai tujuan yang sama.: Menurut Jogiyanto “Terdapat dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya.” [2]

Menurut Zulkifli “Sistem adalah himpunan suatu benda nyata atau abstrak (*a set of things*) yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen-komponen yang saling berkaitan, berhubungan, berketergantungan dan saling mendukung, yang secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan (*unity*) untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif.” [3]

Sebuah sistem harus mempunyai beberapa hubungan yang logis, semua elemen bekerja untuk mencapai tujuan sistem dan bukan untuk tujuan masing-masing elemen tersebut. Berdasarkan definisi sistem, sistem adalah suatu perangkat dari bagian-bagian yang saling berintegrasi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan secara keseluruhan dalam suatu lingkungan yang kompleks.

2.2.2 Try Out

Try out adalah suatu mekanisme yang digunakan sebagai sebuah latihan bagi siswa sebelum melaksanakan ujian yang sesungguhnya. Sedangkan, *Try out* Pra Ujian Nasional adalah sebuah uji coba (*Try out*) yang diadakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menjawab soal UN periode sebelumnya.

Try out adalah tahapan gladi bersih menjelang pelaksanaan UN yang sesungguhnya. Ujian *try out* pada hakikatnya merupakan evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan oleh lembaga pendidikan sebelum menghadapi ujian nasional (UN).

Untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi ujian nasional, sudah menjadi rahasia umum bila setiap sekolah selalu mengadakan *try out* (uji coba) mengerjakan soal-soal prediksi ujian nasional. *Try out* ujian nasional bisa juga disebut simulasi dari ujian nasional yang sesungguhnya. Para siswa diberikan soal-soal dan harus dikerjakan layaknya ujian nasional yang sebenarnya.

Try out ujian nasional tersebut dimaksudkan agar para siswa bisa mempersiapkan diri lebih baik, dan mengetahui bagaimana ujian nasional itu berlangsung.

2.2.3 Media Pembelajaran

Landasan teori tentang media pembelajaran akan dibahas poin per poin dahulu yaitu penjelasan tentang media, pembelajaran, dan media pembelajaran.

2.2.3.1 Media

Menurut Arsyad dan Sadiman “bahwa media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin medius, yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’.Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan atau alat (*hardware*).”^[4]

2.2.3.2 Pembelajaran

Menurut Ormorod “Dalam psikologi pendidikan, pembelajaran diartikan sebagai suatu proses yang menyatukan kognitif, emosional, dan lingkungan pengaruh dan pengalaman untuk memperoleh, meningkatkan, atau membuat perubahan pengetahuan satu, keterampilan, nilai, dan pandangan dunia.”^[5]

Belajar sebagai suatu proses berfokus pada apa yang terjadi ketika belajar berlangsung. Penjelasan tentang apa yang terjadi merupakan teori-teori belajar. Dalam teori belajar digambarkan bagaimana orang dan hewan memperoleh pengetahuan, memprosesnya, dan kemudian memsiswasi pengetahuan itu sebagai bagian dari perilaku.

Teori pembelajaran pada umumnya memperhatikan kecenderungan-kecenderungan bagaimana proses belajar dilakukan oleh pebelajar (*leaner*). Teori pembelajaran juga terkait dengan adanya struktur pengetahuan. Ada tiga konsepsi struktur pengetahuan, (a) struktur pengetahuan harus mampu menyederhanakan suatu informasi yang sangat luas, (b) struktur tersebut harus mampu membawa pebelajar kepada hal-hal yang baru, melebihi informasi yang pembelajar jelaskan (c) struktur pengetahuan harus mampu meluaskan cakrawala berpikir pebelajar, mengkombinasikannya dengan ilmu-ilmu lain.

Teori pembelajaran juga terkait dengan hubungan yang optimal. Seorang pembelajar (*teacher*) harus mampu mencari hubungan yang mudah tentang sesuatu yang akan diajarkan agar pebelajar lebih mudah menangkap informasi

tersebut. Dalam kaitan itu, kini aktivitas belajar-mengajar berkembang pesat dengan melibatkan teknologi. Kata teknologi selalu memiliki berbagai konotasi, mulai dari perangkat keras hanya untuk cara pemecahan masalah.

Definisi teknologi pembelajaran oleh asosiasi profesional terkemuka di bidang itu: “teori dan praktek desain, pengembangan, pemanfaatan, manajemen dan evaluasi proses dan sumber daya untuk belajar.”

Siswa seperti komputer, CD player, dan pesawat ulang alik adalah jenis teknologi, yang disebut sebagai teknologi pembelajaran bila digunakan untuk tujuan pembelajaran.

2.2.3.3 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”.^[6]

Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Jadi media pembelajaran adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. kedua unsur ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas, karakteristik siswa, konteks pembelajaran, dan respon siswa yang diharapkan dapat menguasai setelah pembelajaran berlangsung.

2.2.4 Ujian Nasional

Dalam kamus besar bahasa Indonesia Ujian berasal dari suku kata uji dan akhiran an yang berarti: sesuatu yg dipakai untuk menguji mutu sesuatu (kepandaian, kemampuan, hasil belajar). Ujian adalah standar yang ditetapkan

oleh Sekolah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan dalam Ujian.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 77 Tahun 2008 tentang Ujian Nasional Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah, Ujian Nasional yang selanjutnya disebut UN adalah kegiatan pengukuran dan penilaian kompetensi peserta didik secara nasional pada jenjang pendidikan menengah. Ujian Nasional bertujuan menilai pencapaian kompetensi lulusan secara nasional pada mata pelajaran tertentu dalam kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi.

Hasil UN digunakan sebagai salah satu pertimbangan untuk: a. pemetaan mutu satuan dan/atau program pendidikan; b. dasar seleksi masuk jenjang pendidikan berikutnya; c. penentuan kelulusan peserta didik dari program dan/atau satuan pendidikan; d. pembinaan dan pemberian bantuan kepada satuan pendidikan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. UN diselenggarakan oleh BSNP yang pelaksanaannya bekerja sama dengan instansi terkait dilingkungan pemerintah, pemerintah provinsi, perguruan tinggi, pemerintah kabupaten atau kota, dan satuan pendidikan.

Menurut Peraturan Badan Standart Nasional pendidikan nomor 0031 tahun 2015, Ujian nasional terdiri dari dua yaitu

1. Ujian nasional berbasis Kertas (*Paper based Test*) PBT yang selanjutnya disebut UN-PBT adalah sistem ujian yang digunakan dalam UN dengan menggunakan naskah soal dan Lembar Jawaban Ujian Nasional (LJUN) berbasis kertas.
2. Ujian Nasional Berbasis Komputer (*Computer Based Test*, CBT) yang selanjutnya disebut UN-CBT adalah sistem ujian yang digunakan dalam UN dengan menggunakan sistem komputer.

Ujian nasional merupakan ujian akhir siswa kelas VI, IX, dan XII untuk bisa melanjutkan pendidikan ke tahap yang lebih tinggi lagi. Jadi sudah jelas, apabila ada siswa yang tidak lulus dalam ujian nasional, maka siswa tersebut tidak bisa melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

2.2.5 Metode Hybrid Learning

Pembelajaran Hybrid (*Hybrid Learning*), sering juga disebut dengan *Blended Learning*, merupakan suatu alternatif yang dapat dijadikan pilihan untuk kegiatan belajar mengajar. Menurut Lee Jihyun, Lim Cheolil dan Kim Hyeonsu “Penerapan pembelajaran *hybrid* di kelas aljabar di universitas Korea menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam kedewasaan pandangan matematis, kualitas refleksi, dan kepuasan siswa.”^[7]

Menurut Kaye Thorne “*Hybrid learning* adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan inovasi dan kemajuan teknologi melalui system online learning dengan interaksi dan partisipasi dari model pembelajaran tradisional” [8]

Terminologi *Hybrid learning* pada awalnya digunakan untuk menggambarkan mata kuliah yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*. Saat ini istilah *blended learning* menjadi populer, maka semakin banyak kombinasi yang dirujuk sebagai *blended learning*. Namun, pengertian pembelajaran berbasis *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka (*offline*) dan pembelajaran berbasis komputer (*online*), melalui internet dan *mobile learning*.

Perlunya dan signifikansi *Hybrid leaning* terletak pada potensinya. *Hybrid learning* merepresentasikan keuntungan yang jelas untuk menciptakan pengalaman belajar yang memberikan pembelajaran yang tepat pada masa yang dan waktu yang tepat pada setiap individu. *Hybrid learning* menjadi batasan yang benar-benar universal dan global dan membawa kelompok pembelajar bersama-sama melintas budaya dan zona waktu yang berbeda. Pada konteks ini *blended learning* dapat menjadi salah satu pengembangan paling signifikan pada abad 21 (dua puluh satu). Istilah ini juga digunakan oleh media massa seperti *e-mail*, forum, blog digabungkan dengan teknologi, teks atau audio sinkronus.

Penemuan para peneliti menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe

atau gaya belajarnya. Siswa yang memiliki tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, atau video. Sementara siswa yang memiliki tipe belajar auditif, akan lebih suka belajar dengan media audio.

2.2.6 Metode CBT (Computer Based Test)

Tes Berbasis Komputer (*Computer Based Test*, CBT) merupakan tes atau evaluasi yang diselenggarakan dengan menggunakan komputer. Karakteristik dari tes ini sama dengan tes konvensional yaitu menggunakan satu perangkat tes untuk beberapa peserta dengan panjang tes yang sama (*fixed test length*), perbedaannya terletak pada teknik penyampaian (*delivery*) butir soal yang tidak lagi menggunakan kertas (*paperless*), baik untuk naskah soal maupun lembar jawaban. Sistem skoring atau koreksi langsung dilakukan oleh komputer. Ada empat bentuk tes berbasis komputer yang telah dikembangkan, yaitu :

1. Model Terbuka (*Open Mode*)

Tes dengan model ini, adalah dimana peserta tes dapat diikuti oleh siapapun tanpa harus melalui registrasi terlebih dahulu dan juga tanpa pengawasan siapapun. Contohnya tes yang dapat diakses langsung melalui internet (biasanya berupa *games*/permainan).

2. Model Terkontrol (*Controlled Mode*)

Hampir sama dengan Model Terbuka, tapi peserta tes hanya diperuntukkan bagi yang sudah terdaftar dengan cara memasukkan *username* dan *password*

3. Model Supervisi (*Supervisi Mode*)

Pada model ini terdapat pengawas yang mengidentifikasi peserta tes untuk diotentikasi dan memvalidasi kondisi pengambilan tes.

4. Model Pengaturan (*Managed Mode*)

Pada model ini biasanya tes dilakukan secara terpusat. Organisasi yang mengatur proses tes dapat mendefinisikan dan meyakinkan kinerja dan spesifikasi peralatan di pusat tes. Diperlukan staff atau operator yang terlatih untuk mengontrol jalannya tes atau evaluasi yang sedang berlangsung

2.2.6.1 Penerapan Computer Based Test (CBT)

Langkah-langkah yang ditempuh dalam perencanaan suatu tes menurut E.Gronlund dalam Zainal Arifin “ merumuskan tujuan penilaian, mengidentifikasi kompetensi dan hasil belajar, menyusun kisi-kisi atau blueprint, mengembangkan draft instrumen, uji coba dan analisis instrumen, revisi dan merakit instrumen baru.” [9]

Menurut Azhar Arsyad “Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut: [6]

1. Merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan dan menjadwal pengajaran
2. Melakukan penilaian siswa (Tes)
3. Mengumpulkan data mengenai siswa
4. Melakukan analisis statistic mengenai data pembelajaran
5. Membuat catatan perkembangan pembelajaran

Pada dasarnya pelaksanaan *Computer Based Test* (CBT) sama halnya dengan proses pembelajaran menggunakan komputer. *Computer Based Test* (CBT) atau tes berbasis komputer dapat dilaksanakan dalam laboratorium komputer yang telah terkoneksi dengan jaringan dan sistemnya. Dalam pelaksanaan tes berbasis komputer (CBT) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya: keontetikan peserta test, bank soal, sistem *Computer Based Test* (CBT) itu sendiri.

Proses otentikasi dalam tes berbasis komputer (CBT), merupakan hal yang sangat penting, untuk menentukan siapa saja yang bisa mengikuti tes. Biasanya dalam proses ini, peserta tes akan diberikan sebuah username dan password, yang akan digunakan untuk login, sehingga peserta dapat masuk. Ketersediaan soal dalam jumlah yang cukup banyak menjadi syarat selanjutnya dalam tes berbasis komputer atau *Computer Based Test* (CBT). Jumlah soal yang cukup banyak memungkinkan pemilihan soal secara random sehingga antar peserta tes akan mendapatkan soal yang berbeda. Hal ini dilakukan untuk menghindari adanya kerjasama antara peserta tes. Sistem *Computer Based Test* (CBT) yang telah melalui uji kelayakan sangat diperlukan, mengingat pada umumnya tes berbasis komputer dilaksanakan dalam waktu yang sama. Sehingga dibutuhkan *software*

dan *hardware* yang mendukung, istilah dalam teknologi informasi yaitu *client-server*. Di mana komputer peserta tes (*client*) terhubung dengan sistem tes berbasis komputer melalui komputer *server*. Dalam hal ini jumlah *client* jauh lebih banyak dari jumlah *server*, untuk itulah dibutuhkan sistem tes berbasis komputer yang layak di pakai dalam penilaian pembelajaran.

2.2.6.2 Kelemahan dan Kelebihan Computer Based Test

Ada banyak keuntungan melakukan tes melalui komputer, diantaranya: mengijinkan melakukan tes di saat yang tepat bagi peserta, mengurangi waktu untuk pekerjaan penilaian tes dan membuat laporan tertulis, menghilangkan pekerjaan logistik seperti mendistribusikan, menyimpan dan tes menggunakan kertas, peserta tes dapat langsung mengetahui hasil tes. Sedangkan kerugiannya yaitu, adanya ketergantungan dengan peralatan seperti komputer, membutuhkan lab. komputer yang memadai (secara *hardware* dan *software* serta jumlah), jika sistem *Computer Based Test* (CBT) bermasalah dalam pelaksanaan tes berbasis komputer akan tertunda, maka membutuhkan pengetahuan dan ketrampilan komputer.

Beberapa keuntungan sistem *Computer Based Test* (CBT) meliputi kemasan soal lebih menarik karena disampaikan secara multimedia, tidak menggunakan pena dan kertas. mengurangi biaya, uji penghitungan skor valid, menghemat waktu, lebih cepat dalam pengambilan keputusan sebagai hasil dari pelaksanaan tes. *Computer Based Test* (CBT) dapat menggunakan *software* apapun dalam praktik atau penerapannya dengan ketentuan memenuhi kriteria sebagai tools atau alat pelaksana tes hasil belajar.

2.2.7 Web

Menurut Yuhefizar “World Wide *Web* atau WWW atau juga dikenal dengan *WEB* adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. *Web* ini menyediakan informasi bagi pemakai komputer yang terhubung ke internet dari sekedar informasi kecil atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius, dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial”^[10].

Adapun cara kerja *web* adalah sebagai berikut:

- a. Informasi *web* disimpan dalam dokumen dalam bentuk halaman-halaman *web* atau *web page*.
- b. Halaman *web* tersebut disimpan dalam server *web* komputer.
- c. Sementara dipihak pemakai ada komputer yang bertindak sebagai komputer klien dimana ditempatkan program untuk membaca halaman *web* yang ada di *server web (browser)*.
- d. *Browser* membaca halaman *web* yang ada di server *web*.

2.2.7.1 Website

Menurut YM Kusuma Ardhana “*Website* adalah sejumlah halaman *web* yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video, atau berkas lainnya”.^[11]

Penemu situs *web* adalah Sir Timothy Kohn Berners-Lee, sedangkan situs *web* yang tersambung dengan jaringan pertama kali muncul pada tahun 1991.

Website mempunyai fungsi yang bermacam-macam, tergantung dari tujuan dan jenis *website* yang dibangun, tetapi secara garis besar fungsi *website* menurut YM Kusuma Ardhana adalah sebagai berikut

- a. Media Promosi
- b. Media Pemasaran
- c. Media Informasi
- d. Media Pendidikan

State of Art

Penyusunan Skripsi Ini diambil dari beberapa referensi dari penelitian sebelumnya termasuk dari jurnal-jurnal yang berhubungan dengan penelitian ini:

Tabel 2. 1 Literatur Review 1

<p>Judul The Effect Of Blended Learning To The Students' Achievement In Grammar Class</p> <p>Peneliti Arina Isti'anah</p> <p>Lokasi Sanata Dharma University</p> <p>Tahun 2017</p> <p>Nama Jurnal</p>	<p>Hasil penelitian : Blended learning is suitable to implement in courses related to language skills, particularly grammar. The regular activities given online are proven to help the students exercise their understanding of the given materials, seen from the results in both pre-test and post-test. There is also consistency between the students' achievement in the post-test with the students' completion of the online assignments. The exposures given in the LMS are proven to motivate the students to practice their grammar ability. Moreover, the uploaded videos also become another learning resource for the students. Referring to the students' reflective journals, students show their appreciation to blended learning by choosing positive adjectives in their journals. On the other hand, the use of verbs in the journal also reveal the students' practice and access to the online activities.</p> <p>Kesimpulan : Penelitian ini diterapkan pada kelas bahasa inggris tentang pembelajaran Grammar atau tata bahasa. Penulis dalam penelitian ini menggunakan LMS sebagai salah satu wujud dari penggunaan blended learning, dengan menggunakan metode Overflow Model. Penelitian dilakukan dengan pra-eksperimental pada aktivitas mahasiswa yang dilakukan diluar kelas menggunakan komputer dan internet. Pre-test dan post-test yang digunakan sebagai pengujian dalam penelitian ini digabungkan dengan t-test, t-tes dapat digunakan untuk mengukur perbandingan dalam dua kelompok tersebut mana yang lebih signifikan. Hasil dalam pre-test dan post-test siswa didapat mean (rata-rata) sebesar 52,5 dalam pre-test dan 70 dalam post-test dari 26 mahasiswa. Perbedaan rata-rata antara tes adalah 17,5. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat adanya perbedaan dalam penggunaan LMS sebagai media pembelajaran menggunakan metode blended learning. Blended learning cocok untuk diterapkan dalam kursus yang berkaitan dengan keterampilan bahasa, khususnya tata bahasa. Kegiatan reguler yang diberikan secara online terbukti untuk membantu siswa melatih pemahaman mereka tentang materi yang diberikan. Ada juga konsistensi antara prestasi siswa dalam post-test dengan</p>
---	---

penyelesaian tugas online siswa.

Tabel 2. 2 Literatur Review 2

<p>Judul <i>Effects of Using a Blended Learning Method on Students' Achievement and Motivation to Learn English in Jordan: A Pilot Case Study</i></p> <p>Peneliti Thelal Iqab Oweis</p> <p>Lokasi School of Basic Sciences and Humanities, German Jordanian University, Amman 11180, Jordan</p> <p>Tahun 2018</p> <p>Nama Jurnal Education Research International Volume 2018,</p>	<p>Hasil penelitian : Blended learning is suitable to implement in courses related to language skills, particularly grammar. The regular activities given online are proven to help the students exercise their understanding of the given materials, seen from the results in both pre-test and post-test. There is also consistency between the students' achievement in the post-test with the students' completion of the online assignments. The exposures given in the LMS are proven to motivate the students to practice their grammar ability. Moreover, the uploaded videos also become another learning resource for the students. Referring to the students' reflective journals, students show their appreciation to blended learning by choosing positive adjectives in their journals. On the other hand, the use of verbs in the journal also reveal the students' practice and access to the online activities.</p> <p>Kesimpulan Sampel penelitian terdiri 34 ketiga dan siswa tahun keempat jurusan German-English for Business and Communication (GEBC) dari GJU semester pertama tahun akademik 2016/2017. Peserta dipilih dari dua kelas dan kemudian dibagi menjadi 2 kelompok yaitu Experimental Group (16 siswa) dan Control Group (18 siswa) yang masing-masing belajar bahasa Inggris menggunakan <i>Blended learning</i> dan menggunakan metode tradisional. Tema yang diambil dalam pengujian ini adalah Fokus Khusus: Bahasa dan Komunikasi, dimana terdapat 2 variable yang akan diujikan yaitu <i>Achievement dan Motivation to learn English. Analysis of covariance</i> (ANCOVA) digunakan untuk menganalisis pertanyaan penelitian dan menentukan tingkat signifikansi penggunaan <i>blended learning</i> pada prestasi dan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris, sarana, standar deviasi. Skala motivasi belajar bahasa Inggris dapat disebabkan oleh variabel metode pengajaran dimana siswa dalam Experimental group, yang diajarkan menggunakan <i>blended learning</i> mempunyai mean sebesar 1.938, dimana hasil pembelajaran lebih baik daripada rekan-rekan mereka di Control Group, yang diajarkan menggunakan metode tradisional dengan mean sebesar 1,835. Data ini menunjukkan bahwa dengan adanya penggunaan metode <i>blended learning</i> keinginan dan hasil belajar siswa bisa sedikit lebih unggul dibanding dengan metode</p>
---	--

	mengajar yang tradisional.
<p>Judul Rancang Bangun Aplikasi Tryout Ujian Nasional Sekolah Menengah Pertama (SMP) Berbasis Android</p> <p>Peneliti Mentari Harmadya, Gusti Made AryaSasmita, Ni Kadek Ayu Wirdiani</p> <p>Tahun 2015</p> <p>Lokasi Yogyakarta</p> <p>Nama Jurnal LONTAR KOMPUTER VOL. 6, NO. 2</p>	<p>Hasil Penelitian Aplikasi Tryout Ujian Nasional Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android mengacu pada peraturan Ujian Nasional 1 konvensional yang berlaku dan merupakan aplikasi yang dapat memudahkan siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam melakukan latihan dan persiapan menjelang Ujian Nasional</p> <p>Kesimpulan: Penelitian pengembangan sistem try out dari konvensional menjadi Client Server yang diterapkan pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Hasil survey dengan presentase 93 % pada aspek pemahaman aplikasi dan ujian, aplikasi ini tergolong baik dan cocok untuk dijadikan media pembelajaran dan pemantapan menghadapi Ujian Nasional.</p>

Tabel 2. 3 Literatur Review 3

Tabel 2. 4 Literatur Review 4

<p>Judul: Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013</p> <p>Peneliti Yuli Sintya Maharani</p> <p>Tahun 2015</p> <p>Nama Jurnal Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies 2015</p>	<p>Hasil Penelitian Analisis yang dilakukan terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang diterapkan pada kurikulum 2013. Hasil tes siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum 2013 tema Tempat Tinggalku subtema Aku Bangga dengan Daerah Tempat Tinggalku pembelajaran 1 di SDN Petompon 01 Semarang Kelas IV, diperoleh peningkatan hasil belajar dari nilai <i>pretest dan posttest</i>.</p> <p>Kesimpulan penelitian diterapkan pada siswa kelas IV-A dengan menggunakan teknik sampling untuk menguji dan teknik analisis data untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan pola <i>pretest-posttest design</i>. dengan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum 2013 terbukti dapat membantu guru sebagai alat bantu dalam memperjelas penyajian materi pelajaran sehingga dapat memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dari hasil nilai yang diperoleh siswa</p>
---	---

Tabel 2. 5 Literatur Review 5

<p>Judul : Studi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu SMPN 1 Labuan</p> <p>Peneliti : Supriani</p> <p>Tahun : 2016</p> <p>Lokasi : Labuan , Banten</p>	<p>Hasil penelitian : Siswa di SMPN 1 Labuan masih terdapat siswa yang tidak senang terhadap mata pelajaran IPS Terpadu. Akibatnya, ketidaksenangan siswa berujung pada rendahnya motivasi belajar di sekolah ataupun di luar sekolah. Dilihat pada saat proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung masih terdapat siswa yang keluar masuk ruangan tanpa menghiraukan guru di dalam kelas, masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan guru mengajar, mengobrol bersama teman bahkan tidak sedikit siswa yang berada di kantin sekolah. Bukan hanya itu, kebiasaan belajar siswa juga sangat mempengaruhi kesulitan belajar. Banyak siswa yang belajar karena adanya suatu yang menuntut mereka untuk belajar seperti akan ada ulangan, ada PR ataupun ada tugas yang diberikan oleh guru.</p> <p>Kesimpulan : Faktor internal yang menyebabkan kesulitan belajar siswa dan alasan-alasan yang mempengaruhi siswa tidak mencapai nilai KKM serta materi geografi dalam IPS Terpadu yang dianggap sulit dipahami siswa di SMPN 1 Labuan. Faktor internal yang menyebabkan kesulitan belajar siswa SMPN 1 Labuan dalam belajar IPS Terpadu adalah kurangnya minat dan motivasi siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu, kurangnya pemahaman terhadap materi, cara belajar yang kurang tepat, faktor konsentrasi serta faktor kelelahan dan kesehatan.</p>
---	--

Kesimpulan dari beberapa Literatur Review

1. Review literatur penelitian 1

Pada penelitian 1 peneliti menggunakan LMS sebagai alat dalam pelaksanaan pembelajaran Grammar atau tata bahasa. Penelitian dilakukan pada 2 kelas dengan kegiatan reguler yang dilakukan pada mahasiswa yang berkegiatan diluar kelas menggunakan internet dan komputer, dengan mahasiswa yang melakukan kegiatan didalam kelas menggunakan buku. Terbukti dengan adanya kegiatan reguler yang diberikan secara online terbukti untuk membantu siswa melatih pemahaman mereka tentang materi yang diberikan. Penelitian berhasil membuktikan dengan menggunakan LMS sebagai media pembelajaran grammar dapat meningkatkan nilai test mahasiswa.

Penelitian ini memberikan pandangan bahwa terdapat perbedaan antara gaya belajar mahasiswa yang beraktifitas diluar kelas menggunakan internet dan mahasiswa yang belajar didalam kelas menggunakan buku.

2. Review literatur penelitian 2

Penelitian dilakukan pada siswa tahun keempat jurusan *German-English for Business and Communication* (GEBC) yang dipilih dari 2 (dua) kelas dan dibagi menjadi 2 (dua) kelompok belajar. Kelompok belajar 1 (satu) menggunakan metode belajar tradisional, dan kelompok 2 (dua) menggunakan metode belajar *blended learning*. Hasil penelitian menyebutkan bahwa kelompok grup yang menggunakan metode belajar *blended learning* keinginan dan hasil belajar siswa bisa sedikit lebih unggul dibanding dengan metode mengajar yang tradisional.

Penelitian ini memberikan pandangan bahwa metode belajar *blended learning* dapat meningkatkan rata-rata minat belajar siswa setidaknya 10% (sepuluh) lebih tinggi dibandingkan dengan metode belajar secara tradisional.

3. Review literatur penelitian 3

Penelitian pengembangan sistem try out dari konvensional menjadi Client Server yang diterapkan pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Yogyakarta. Hasil penelitian menyebutkan bahwa dengan adanya perubahan try out yang semula konvensional menjadi online, dapat meningkatkan kinerja para guru dalam melakukan evaluasi hasil belajar pada siswa.

Penelitian ini memberikan pandangan bahwa pengembangan try out yang semula konvensional menjadi online bisa mempermudah guru dalam pelaksanaan evaluasi siswa.

4. Review literatur penelitian 4

Penelitian diterapkan pada siswa kelas IV-A dengan menggunakan teknik *sampling* untuk menguji dan teknik analisis data untuk mengetahui efektivitas pembelajaran menggunakan pola *pretest-postest design*. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum 2013 terbukti dapat membantu guru sebagai alat bantu dalam memperjelas penyajian materi pelajaran sehingga dapat

memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dari hasil nilai yang diperoleh siswa

Penelitian memberikan pandangan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa.

5. Review literatur penelitian 5

Penelitian dilakukan pada siswa di SMPN 1 Labuan untuk melihat seberapa besar masalah minat belajar siswa yang sangat kurang pada mata pelajaran IPS Terpadu. Beberapa faktor ditemukan selama penelitian berlangsung yaitu, dilihat pada saat proses kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung masih terdapat siswa yang keluar masuk ruangan tanpa menghiraukan guru di dalam kelas, masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan guru mengajar, mengobrol bersama teman bahkan tidak sedikit siswa yang berada di kantin sekolah.

Penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan belajar siswa juga sangat mempengaruhi kesulitan belajar. Banyak siswa yang belajar karena adanya suatu yang menuntut mereka untuk belajar seperti akan ada ulangan, ada PR ataupun ada tugas yang diberikan oleh guru. Cara belajar saat dalam kelas pun menjadi pertimbangan bahwa guru harus bisa membangun minat belajar siswa agar lebih baik.