






**PENDEKATAN MODEL KURT LEWIN MENGGUNAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* SEBAGAI PENDUKUNG MATA
PELAJARAN SISTEM KOMPUTER MATERI OPERASI DASAR
KOMPUTER MENGGUNAKAN *ADOBE CAPTIVATE 9.0***

Fachmi Ma'arif, NIM. 5235151459

HALAMAN PENGESAHAN

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Dr. Yuliatris Sastrawijaya, M.Pd (Dosen Pembimbing 1)		4/2/2020
Prasetyo Wibowo Y, ST., M.Eng (Dosen Pembimbing 2)		3/2/2020

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Lipur Sugiyanta, Ph.D (Ketua Penguji)		03/02-2020
Hamidillah Ajie, M.T (Penguji I)		03/02-2020
Dr. Widodo, M.Kom (Penguji II)		03/02/2020

Tanggal Lulus :

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis skripsi saya yang berjudul “Pendekatan Model Kurt Lewin Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Sistem Komputer Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan *Adobe Captivate 9*” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis yang berjudul “Pendekatan Model Kurt Lewin Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Sistem Komputer Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan *Adobe Captivate 9*” adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Desember 2019

Penulis,



Fachmi Ma'arief

NIM. 5235151459

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat merampungkan skripsi dengan judul: Pendekatan Model Kurt Lewin Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Sistem Komputer Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan *Adobe Captivate 9*. Ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Jakarta.

Penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ayahanda tercinta Samsul Ma'arief, S.H dan Ibunda yang kusayangi Ida Farida, S.E yang telah mencurahkan segenap cinta dan kasih sayang serta perhatian moril maupun materil. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat, Kesehatan, Karunia dan keberkahan di dunia dan di akhirat atas budi baik yang telah diberikan kepada penulis.

Penghargaan dan terima kasih penulis berikan kepada Ibu Dr.Yuliatr Sastra Wijaya,M.Pd selaku Pembimbing I dan Bapak Prasetyo Wibowo Yunanto, S.T, M.Eng selaku Pembimbing II yang telah membantu penulisan skripsi ini. Serta ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas segala karunia, rezeki, kesempatan, dan kekuatan yang diberikan sehingga praktikan mampu menyelesaikan laporan ini,
2. Dr. Uswatun Hasanah, M.Si , selaku Dekan FT UNJ.
3. Lipur Sugiyanta, S.T., M.Kom., Ph.D, selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Informatika FT UNJ.
4. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, semangat dan bantuan dalam bentuk apapun yang diberikan kepada Praktikan.
5. Teman-teman mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer 2015 yang telah memberikan bantuan, doa, dan semangat kepada saya. Terima kasih banyak.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua.

Jakarta, Maret 2019

Fachmi Ma'arief (5235151459)

**PENDEKATAN MODEL KURT LEWIN MENGGUNAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* SEBAGAI PENDUKUNG MATA
PELAJARAN SISTEM KOMPUTER MATERI OPERASI DASAR
KOMPUTER MENGGUNAKAN *ADOBE CAPTIVATE 9.0***

FACHMI MA'ARIEF

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Sistem Informasi Jaringan dan Aplikasi SMK Negeri 26 Jakarta setelah diberikan metode pembelajaran *discovery learning* dan menggunakan media pembelajaran berbasis *game* sebagai pendukung mata pelajaran sistem komputer materi operasi dasar komputer menggunakan software *Adobe Captivate 9*. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 26 Jakarta, dilaksanakan pada bulan Desember 2019 – Januari 2020, Metode penelitian yang digunakan dalam model penelitian tindakan kelas yaitu model kurt lewin. Yang dimana dalam penelitian ini terdapat 2 (dua) siklus yang setiap siklus terdapat 3 (tiga) kali pertemuan. Dalam pelaksanaannya, penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu : (1) perencanaan (*planning*), (2) aksi atau tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Sedangkan metode pengembangan produk media pembelajaran menggunakan model air terjun (*waterfall models*) yang dimana ini sebagai pendukung dari penelitian yang dilakukan. Kelas X SIJA 2 yang merupakan kelas eksperimen terdiri dari 35 siswa. Untuk mendapatkan data penelitian ini, dilaksanakan *pretest* sebelum diberikan *posttest*. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan siswa kelas eksperimen pada siklus I yang diberikan penilaian *pretest* mendapatkan rata-rata skor 79.51 sedangkan untuk hasil penilaian *posttest* mendapatkan rata-rata skor 84.05 untuk hasil penelitian pada siklus II yang diberikan penilaian *pretest* mendapatkan rata-rata skor 83.11 sedangkan untuk hasil penilaian *posttest* mendapatkan rata-rata skor 88.18. Dengan demikian hasil belajar siswa mengalami peningkatan, sehingga strategi Proses Belajar Mengajar (PBM) dengan metode pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan *e-learning* menggunakan *Adobe Captivate 9* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dan hasil belajar.

Kata Kunci : *Discovery Learning*, Kurt Lewin, *Waterfall Models*, *e-learning*, Sistem Komputer

**LEWIN KURT MODEL APPROACH USING GAME-BASED LEARNING
MEDIA AS SUPPORTING EYE COMPARISON OF COMPUTER
SYSTEMS IN TOPIC COMPUTER BASIC OPERATIONS USING ADOBE
CAPTIVATE 9.0**

FACHMI MA'ARIEF

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in class X Network Information Systems and Application SMKN 26 Jakarta after being given discovery learning methods and using game-based learning media as a supporter of computer system subjects in basic computer operating systems using Adobe Captivate 9 software. This research was conducted at SMKN 26 Jakarta, conducted in December 2019 - January 2020, the research method used in the classroom action research model is the kurt lewin model. Which in this study there are 2 (two) cycles, each cycle there are 3 (three) meetings. In its implementation, this class action research uses Kurt Lewin's model which states that in one cycle consists of four main steps, namely: (1) planning, (2) action, (3) observation, and (4) reflection. Whereas the method of developing instructional media products uses the waterfall models which support the research conducted. Class X SIJA 2 which is an experimental class consisting of 35 students. To get this research data, a pretest was carried out before being given a posttest. Based on the research results obtained experimental class students in the first cycle given the pretest assessment to get an average score 79.51 while for the posttest assessment results get an average score 84.05 for the results of the study in the second cycle given the pretest assessment get average average score 83.11 while for the posttest assessment results get an average score 88.18. Thus student learning outcomes have increased, so that the Teaching and Learning Process (PBM) strategy with discovery learning methods with the help of e-learning using Adobe Captivate 9 can improve students' understanding and learning outcomes.

Keywords: Discovery Learning, Kurt Lewin, Waterfall Models, elearning, Computer Systems

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Tujuan Penelitian	4
1.3 Perumusan Masalah	5
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	5
1.4.1 Kegunaan Secara Teoritis	5
1.4.2 Kegunaan Secara Praktis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Konsep Pengembangan Media Pembelajaran	7
2.1.1.1 Pengertian Aplikasi Adobe Captivate 9.0	7
2.1.1.2 Metode Pengembangan Aplikasi	7
2.1.1.3 Prosedur Pengembangan Aplikasi	8
2.1.2 Konsep Penelitian Tindakan	10
2.1.2.1 Pengertian Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	10
2.1.2.2 Konsep Model Kurt Lewin	12
2.1.2.3 Prosedur Model Kurt Lewin.....	12
2.1.2.4 Pencapaian Kompetensi	19
2.1.2.5 Pengukuran Pencapaian Kompetensi	23
2.1.2.6 Metode Pembelajaran Number Head Together	25
2.1.2.7 Metode Pembelajaran Discovery Learning	28
2.2 Penelitian Yang Relevan	35
2.3 Kerangka Berpikir	38
2.3.1 Alur Tindakan Model Kurt Lewin (Revisi Model Lewin Menurut Elliot)	39

2.3.2 Lanjutan Penjelasan Alur Tindakan Model Pembuatan Media	
Pembelajaran	40
2.4 Hipotesis Penelitian	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
3.1 Tujuan Penelitian	42
3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian	42
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	43
3.4 Definisi Operasional	43
3.5 Alat Penelitian	44
3.6 Metode Penelitian	46
3.7 Prosedur Penelitian Tindakan	47
3.8 Kriteria Keberhasilan Tindakan	48
3.9 Sumber Data	48
3.10 Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.11 Teknik Analisis Data	50
3.11.1 Validasi Data	50
3.11.1.1 Skala Penilaian untuk Ahli Materi	52
3.11.1.2 Skala Penilaian untuk Ahli Media	52
3.11.1.2 Aspek yang Dinilai Ahli Media	53
3.11.1.3 Aspek Penilaian Ahli Materi	53
3.11.2 Uji Responden	54
3.11.2.1 Skala Penilaian untuk Observer (Guru Pamong)	54
3.11.2.2 Aspek penilaian untuk Observer (Guru Pamong)	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	57
4.1.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	57
4.1.2 Hasil Pre-tes dan Post-tes Siklus I	58
4.1.2.1 Pertemuan Pertama Pada Siklus I	59
4.1.2.2 Pertemuan Kedua Pada Siklus I	63
4.1.2.3 Pertemuan Ketiga Pada Siklus I	66
4.1.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	70
4.1.4 Hasil Pre-tes dan Post-tes Siklus II	72
4.1.4.1 Pertemuan Pertama Pada Siklus II	73
4.1.4.2 Pertemuan Kedua Pada Siklus II	76
4.1.4.3 Pertemuan Ketiga Pada Siklus II	80

4.1.5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	83
4.2 Pembahasan	85
4.2.1 Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	85
4.2.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	86
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	87
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Implikasi	87
5.3 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar	
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir Utama	38
Gambar 2.3.1 Alur Tindakan Model Kurt Lewin (Revisi Model Lewin Menurut Elliott)	39
Gambar 2.3.2 Lanjutan Penjelasan Alur Tindakan Model Pembuatan Media Pembelajaran	40
Gambar 3.7 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (Model Kurt Lewin) ..	47
Gambar 3.11.2.2 Aspek Penilaian untuk Observer (Guru Pamong)	55

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel	
Tabel 2.2 Penelitian Relevan	35
Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Skripsi	42
Tabel 3.5 Alat Penelitian	44
Tabel 3.8 Kriteria Keberhasilan Tindakan	48
Tabel 3.11.1.1 Skala Penilaian untuk Ahli Materi	52
Tabel 3.11.1.2 Skala Penilaian untuk Ahli Media	52
Tabel 3.11.1.2 Aspek yang Dinilai Ahli Media	53
Tabel 3.11.1.3 Aspek Penilaian Ahli Materi	53
Tabel 3.11.2.1 Skala Penilaian untuk Observer (Guru Pamong)	54
Tabel 4.1.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	57
Tabel 4.1.2 Hasil Pre-tes dan Post-tes Siklus I	58
Tabel 4.1.2.1 Pertemuan Pertama Pada Siklus I	59
Tabel 4.1.2.2 Pertemuan Kedua Pada Siklus I	63
Tabel 4.1.2.3 Pertemuan Ketiga Pada Siklus I	66
Tabel 4.1.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	70
Tabel 4.1.4 Hasil Pre-tes dan Post-tes Siklus II	72
Tabel 4.1.4.1 Pertemuan Pertama Pada Siklus II	73
Tabel 4.1.4.2 Pertemuan Kedua Pada Siklus II	76
Tabel 4.1.4.3 Pertemuan Ketiga Pada Siklus II	80
Tabel 4.1.5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	83
Tabel 4.2.1 Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	85
Tabel 4.2.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	86

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran	
Lampiran 1. Model Tindakan.....	94
Lampiran 2. Instrumen Pengumpulan Data	95
Lampiran 3. Catatan Lapangan Kolaborator	101
Lampiran 4. Hasil Validasi Data.....	107
Lampiran 5. Hasil Tindakan.....	128
Lampiran 6. Dokumen dan Foto Pelaksanaan Tindakan	130
Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Sistem Komputer Materi Operasi Dasar Komputer	134
Lampiran 8. Buku Pedoman Manual “E-Learning”	166
Lampiran 9. Form Kehadiran Seminar Proposal Teman	170
Lampiran 10. Surat Tugas Skripsi	171
Lampiran 11. Form Lembar Konsultasi Skripsi	172
Lampiran 12. Surat Permohonan Observasi	176
Lampiran 13. Surat Penelitian Skripsi	177
Lampiran 14. Surat Selesai Penelitian	178
Lampiran 15. Daftar Riwayat Hidup	179