

**PENGARUH PEMANFAATAN PEMBELAJARAN BERBANTUAN  
KOMPUTER TIPE *INSTRUCTIONAL GAMES* TERHADAP  
HASIL BELAJAR KETERAMPILAN KOMPUTER  
DAN PENGELOLAAN INFORMASI  
SISWA SMK NEGERI 9 PADANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika  
sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh:**

**INDAH VERDILA SARI  
NIM. 97901 / 2009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

## PENGESAHAN

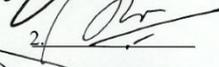
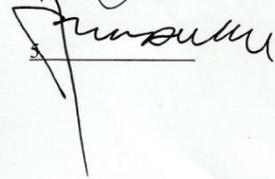
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika  
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Padang

**Judul** : Pengaruh Pemanfaatan Pembelajaran Berbantuan  
Komputer Tipe *Instructional Games* Terhadap Hasil  
Belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan  
Informasi Siswa SMK Negeri 9 Padang

Nama : Indah Verdila Sari  
NIM : 97901  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Jurusan : Teknik Elektronika  
Fakultas : Teknik

Padang, 30 Agustus 2013

Tim Penguji :

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Drs. Putra Jaya, MT	1. 
Sekretaris : Muhammad Anwar, S.Pd, MT	2. 
Anggota : Drs. Dharma Liza Said, MT	3. 
Anggota : Drs. Denny Kurniadi, M.Kom	4. 
Anggota : Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd	5. 

## ABSTRAK

**Indah Verdila Sari : “Pengaruh Pemanfaatan Pembelajaran Berbantuan Komputer Tipe *Instructional Games* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Siswa SMK Negeri 9 Padang”**

Hasil penelitian yang dilakukan di SMK 9 Padang, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi (KKPI) masih dibawah rata-rata. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI diperkirakan terjadi karena pemanfaatan media pembelajaran yang kurang optimal seperti media pembelajaran berbantuan komputer. Untuk itu disini digunakan *instructional games* sebagai media pembelajaran Metode penelitian ini adalah eksperimen dengan rancangan penelitian *One Group Pre-test and Post-test*. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI Perhotelan SMK N 9 Padang yang terdaftar pada tahun ajaran 2012/2013 dan teknik dalam penentuan sampel adalah *purposive sampling* sehingga yang menjadi sampel adalah kelas X4 yang memanfaatkan *instructional games* sebagai media pembelajaran sebagai kelompok eksperimen . Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *pre-test* dan *post-test* berupa soal objektif sebanyak 38 butir soal . Dari hasil penelitian didapatkan rata-rata *post-test* 81,19 lebih besar dibandingkan *pre-test* yaitu 53,39. Sedangkan dari hasil uji hipotesis diperoleh  $t$  hitung 16,26 >  $t$  tabel 3,435. Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$ . Dengan demikian hipotesis yang dikemukakan sebelumnya dapat diterima pada taraf kepercayaan 0,01%. Hal ini membuktikan adanya pengaruh yang berarti dengan pemanfaatan *instructional games* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi (KKPI) Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 9 Padang.

**Kata Kunci :** *Instructional games*, Media Pembelajaran, Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi, dan Hasil Belajar.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur alhamdulillah diucapkan kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Pemanfaatan Pembelajaran Berbantuan Komputer Tipe *Instructional Games* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Siswa SMK Negeri 9 Padang”**. Selanjutnya syalawat beserta salam semoga disampaikan Allah kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai seorang intelektual muslim

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan (S-1/Akta IV) di Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Ganefri, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik UNP.
2. Bapak Drs. Putra Jaya, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP.
3. Bapak Yasdinul Huda, S.Pd, M.T selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP.

4. Bapak Ahmaddul Hadi, S. Pd, M.Kom selaku ketua Prodi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Elektronika Fakultas Teknik UNP.
5. Bapak Drs. Dharma Liza Said, MT selaku Dosen Pembimbing I.
6. Bapak Muhammad Anwar, S.Pd, MT selaku Dosen Pembimbing II.
7. Bapak Drs. Putra Jaya, MT selaku ketua dosen penguji.
8. Bapak Drs. Denny Kurniadi, M.Kom selaku dosen penguji.
9. Bapak Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd selaku dosen penguji.
10. Pihak SMK N 9 Padang, sebagai sekolah tempat penelitian.
11. Buat teman-teman seperjuangan S1 TI 09.
12. Teristimewa keluarga tercinta, Ayahanda, Ibunda, kakak beserta adekku yang berjuang melalui do'a dan bekerja keras demi kesuksesan penulis dalam menyelesaikan skripsi dan studi ini.
13. Buat Semua pihak yang telah ikhlas membantu penyelesaian skripsi ini.  
  
Penulisan laporan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Jurusan Teknik Elektronika FT UNP khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, Agustus 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Perumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Kegunaan Penelitian .....	8
 <b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Hasil Belajar .....	10
B. Pembelajaran Berbantuan Komputer .....	15
C. <i>Instructional Games</i> .....	21

D. Tinjauan Mata Pelajaran KKPI .....	26
E. Penelitian yang Relevan.....	29
F. Kerangka Pikir .....	30
G. Hipotesis .....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	33
C. Defisi Operasional Variabel Penelitian .....	33
D. Populasi dan Sampel .....	35
E. Prosedur Penelitian.....	36
F. Instrumen Penelitian .....	37
G. Teknik Analisis Data.....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data Penelitian .....	48
B. Analisis Data .....	49
C. Pembahasan.....	58
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>65</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Persentase Hasil Belajar Siswa Kelas XI Perhotelan Mata Pelajaran KKPI SMK Negeri 9 Padang Tahun Pelajaran 2012/2013 Semester 1 .....	4
2. Penjabaran Ruang Lingkup Mata Pelajaran KKPI .....	27
3. Distribusi Populasi Penelitian .....	36
4. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal .....	40
5. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal .....	40
6. Klasifikasi Daya Pembeda Soal .....	42
7. Hasil Analisis Indeks daya beda soal .....	42
8. Klasifikasi tingkat reliabilitas soal .....	43
9. Hasil analisis deskriptif data penelitian .....	50
10. Nilai Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	50
11. Nilai Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	51
12. Tabel Analisa Daya Beda dan Indeks Kesukaran Soal .....	53
13. Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	56
14. Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	56
15. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Kelompok Data .....	57

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. <i>Flowchart</i> CAI Model Tutorial.....	17
2. <i>Flowchart</i> PBK Model <i>Drill and Practice</i> .....	19
3. <i>Flowchart</i> PBK Model <i>Games</i> .....	24
4. Hubungan Antara Variabel Bebas dan Variabel Terikat.....	31
5. Grafik Distribusi Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	51
6. Grafik Distribusi Data <i>Postest</i> Kelas Eksperimen .....	52
7. Uji Pihak Kanan.....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus .....	65
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	67
3. <i>Screenshot Instructional Games</i> .....	76
4. Kisi-kisi Soal Tes Uji Coba .....	84
5. Soal Uji Coba Test .....	86
6. Kunci Jawaban Tes Uji Coba .....	93
7. Distribusi Skor Nilai Uji Coba .....	95
8. Indeks Daya Beda Dan Kesukaran Tes .....	96
9. Perhitungan Daya Beda Soal Uji Coba .....	97
10. Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	98
11. Hasil Analisis Daya Beda Dan Indeks Kesukaran Tes Uji Coba .....	99
12. Uji Reliabilitas Test dengan KR-20 .....	101
13. Kisi-kisi Tes Valid .....	103
14. Soal <i>pretest</i> .....	105
15. Soal <i>posttest</i> .....	110
16. Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	116
17. Tabel distribusi nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	117
18. Perhitungan Analisis Uji Normalitas .....	119
19. Uji hipotesis .....	126
20. Tabel harga kritis Chi-kuadrat .....	128
21. Tabel Nilai Distribusi F.....	129

22. Tabel Kurva Distribusi Normal .....	133
23. Tabel t .....	134
24. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang .....	135
25. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang .....	136
26. Surat Keterangan Penelitian dari SMK Negeri 9 Padang.....	137

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan dapat diartikan sebagai upaya meningkatkan harkat dan martabat manusia serta dituntut untuk menghasilkan kualitas manusia yang lebih tinggi guna menjamin pelaksanaan dan kelangsungan pembangunan. Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita-cita yang dihadapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Karena pendidikan itu sendiri memotivasi diri untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat banyak bidang yang mendapatkan pengaruh yang berarti dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tersebut, salah satunya yaitu pada bidang pendidikan. Dimana teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan tujuan memajukan mutu pendidikan seiring dengan kemajuan teknologi.

Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan telah banyak usaha yang dilakukan pemerintah, seperti pembaharuan kurikulum, pengadaan sarana dan prasarana, peningkatan mutu guru serta kegiatan yang merangsang minat siswa untuk belajar. Hal ini sangat penting mengingat fungsi pendidikan telah digariskan dalam Undang-Undang Pendidikan No. 20 (Depdikbud, 2003) yaitu : “ Pendidikan Nasional berfungsi untuk

mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu pendidikan dan martabat bangsa Indonesia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya”.

Mutu pendidikan akan dapat ditingkatkan jika proses belajar mengajar telah sukses dilaksanakan. Selain itu, proses belajar mengajar juga mempunyai hal yang tidak kalah penting, Arsyad (2011:15) menyatakan bahwa “ Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran”. Oleh karena itu proses pembelajaran melalui media pembelajaran akan dapat membangkitkan minat, rangsangan belajar dan hasil belajar itu sendiri.

Saat ini pada proses pembelajaran, komputer memiliki peran sebagai media pembantu dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan istilah pembelajaran berbantuan komputer atau *Computer Assisted Instruction (CAI)*. *Computer Assisted Instruction (CAI)* pada dasarnya merupakan perangkat lunak (*software*) program pembelajaran dengan media komputer sebagai alat penyampai pesannya, yang didesain sebagai sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Arsyad (2011: 158) “CAI bisa berbentuk tutorial, *drills and practice*, simulasi, dan permainan”. Pembelajaran berbantuan komputer membantu para pengajar menyampaikan materi pelajaran secara sistematis kepada siswa dan juga dapat membantu siswa dalam mendapatkan materi pelajaran secara fleksibel. Hal ini memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar yang ingin dicapai harus tercermin dalam tujuan pengajaran, sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses pembelajaran, dengan kata lain hasil belajar merupakan apa yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran dengan standar ukur sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh masing-masing sekolah.

Mata pelajaran KKPI seharusnya didukung oleh peran guru yang kreatif, lingkungan pembelajaran yang kondusif, bahan ajar yang terencana dan sistematis serta disesuaikan dengan perkembangan kurikulum yang ada. Guru sebagai orang yang terlibat langsung dalam pembelajaran seharusnya dapat mengupayakan banyak hal untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Diantaranya dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat, menyenangkan, membangkitkan semangat siswa dan mendorong siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Proses pembelajaran yang dijalani tidak hanya sekedar menyampaikan informasi tetapi lebih dari itu dimana siswa dan guru sama-sama melakukan aktifitas yang mendukung proses pembelajaran agar dapat efektif dan efisien. Semakin banyak keterlibatan siswa maka akan semakin besar keinginan siswa untuk memahami pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan selama melaksanakan Program Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK) pada tanggal 10 September 2012, Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan di SMK Negeri 9 Padang adalah 75. Dalam pada itu, hasil pengamatan yang didapat menunjukkan bahwa siswa kelas XI Perhotelan (PH) di SMK Negeri

9 Padang pada mata pelajaran KKPI, memperoleh hasil belajar masih dibawah KKM. Hal ini terlihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Siswa Kelas XI Perhotelan Mata Pelajaran KKPI SMK N 9 Padang Tahun Pelajaran 2012/2013 Semester 1.

No	Kelas	Jumlah siswa	Ketuntasan				Rata-rata Kelas
			$\geq 75$	%	$\leq 75$	%	
1.	XI PH 1	37	18	48,64%	19	51,36%	69,77
2.	XI PH 2	36	22	61,11%	14	38,89%	71,23
3.	XI PH 3	27	10	37,03%	17	62,97%	68,95
4.	XI PH 4	27	9	33,33%	18	66,67%	66,73
<b>Jumlah</b>		<b>127</b>	<b>59</b>	<b>46,46%</b>	<b>68</b>	<b>53,54%</b>	<b>69,17</b>

Sumber: Guru mata pelajaran KKPI SMK N 9 Padang

Dari tabel 1 terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas XI PH di SMK N 9 Padang pada mata pelajaran KKPI memperoleh nilai 69,17, nilai tersebut masih dibawah KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Dari kelas XI PH yang berjumlah 127 siswa, hanya 46,46% atau 59 orang siswa yang mampu mencapai nilai besar dari 75. 53,54% atau sekitar 68 orang siswa mendapat nilai kurang dari 75.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa di SMK N 9 Padang, diduga terjadi karena pada proses pembelajaran belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal seperti media pembelajaran berbantuan komputer. Hasil pengamatan menggambarkan bahwa pembelajaran KKPI dilakukan dengan metode ceramah dan presentasi menggunakan proyektor. Guru memandu siswa melalui presentasi dalam melakukan praktek. Hal ini diperkirakan menyebabkan kreativitas siswa menurun karena siswa hanya mengikuti langkah-langkah yang telah dituliskan dalam presentasi. Sebagian siswa tidak memahami presentasi yang disampaikan guru, sehingga siswa

yang memiliki daya tangkap yang kurang cepat mengalami hambatan karena mereka kurang memahami langkah-langkah praktek yang disampaikan melalui presentasi guru. Siswa kurang berani bertanya atau menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Dari gambaran diatas, perlu untuk menerapkan berbagai media pembelajaran berbantuan komputer. Salah satu media tersebut yaitu tipe *Instructional Games*. Menurut Rusman (2012 : 236) :

*Instructional games* dapat terlihat dengan mengenali pola pembelajaran melauai permainan yang dirancang sedemikian rupa, sehingga pembelajaran lebih menantang dan menyenangkan, keseluruhan permainan memiliki komponen dasar sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetensi untuk mencapai sesuatu yang diharapkan, yaitu tujuan pembelajaran.

*Instructional games* merupakan salah satu bentuk tipe pembelajaran berbantuan komputer yang didesain untuk membangkitkan motivasi pada siswa sehingga dapat meningkatkan pengetahuan ataupun keterampilan siswa yang dapat mereka peroleh dari permainan. Menurut Arsyad (2011 : 162) “Program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya”.

Pembelajaran berbantuan komputer tipe *Instructional games* ini menarik, karena umumnya pebelajar memiliki sebuah ketertarikan terhadap *games*. model inipun memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan kondisi menarik karena di atur dalam bentuk permainan, sehingga diharapkan akan didapatkan proses pembelajaran yang menarik, muncul minat,

ketrampilan dan motivasi siswa untuk belajar dengan demikian dapat membantu dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Rusman (2012 : 236) “Tujuan *Instructional games* adalah untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui bentuk permainan yang mendidik”. Dalam pelajaran KKPI pembelajaran dengan tipe *instructional games* dapat membuat suasana belajar yang nyaman. Siswa tertarik untuk mempelajari materi yang sedang diajarkan karena materi tersebut nantinya akan berkaitan dengan *games* yang akan dikompetisikan pada akhir pembelajaran. Dengan adanya *instructional games* siswa akan merasa tertantang, karena siswa ingin memenangkan permainan tersebut. Dengan model *instructional games* siswa akan aktif dan akan merasa lebih ingin tahu dalam mempelajari materi pembelajaran.

*Games* yang digunakan dalam penelitian ini dibuat dan telah diujicobakan oleh Gita Reski Astika, mahasiswa Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang (2010), yang berjudul “Pembuatan Media *Game* Pembelajaran Pokok Bahasan Sistem Koloid Kelas XI SMA”. Sebelum dilakukan penelitian isi dari *game* ini telah disesuaikan dengan mata pelajaran yang akan diteliti.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan penelitian untuk melihat pengaruh pemanfaatan pembelajaran berbantuan komputer tipe *instructional games*. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar KKPI

siswa, sehingga metode ini menjadi alternatif kegiatan pembelajaran oleh guru dikemudian hari.

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat ditemukan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi
2. Proses pembelajaran belum mampu meningkatkan kreativitas siswa dan terciptanya kondisi belajar yang menyenangkan.
3. Dalam proses pembelajaran siswa sangat tergantung pada presentasi guru, sehingga hasil pembelajaran tidak optimal.
4. Metode pembelajaran yang diterapkan guru belum optimal memanfaatkan media pembelajaran berbantuan komputer.

## **C. Batasan Masalah**

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah dan jelas, maka perlu adanya batasan masalah demi tercapainya tujuan yang diinginkan. Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah maka diambil batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh pemanfaatan pembelajaran berbantuan komputer tipe *instructional games* terhadap hasil belajar keterampilan komputer dan pengelolaan informasi siswa kelas XI perhotelan di SMK Negeri 9 Padang. Dengan demikian, penelitian ini merupakan inovasi

metode pembelajaran melalui optimalisasi pemanfaatan media berbantuan komputer, guna meningkatkan suasana proses pembelajaran yang lebih baik.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang ada maka dapat dirumuskan permasalahan : “Seberapa besar pengaruh pemanfaatan pembelajaran berbantuan komputer tipe *instructional games* terhadap hasil belajar keterampilan komputer dan pengelolaan informasi siswa kelas XI perhotelan di SMK Negeri 9 Padang?”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap pengaruh pemanfaatan pembelajaran berbantuan komputer tipe *instructional games* terhadap hasil belajar keterampilan komputer dan pengelolaan informasi siswa kelas XI perhotelan di SMK Negeri 9 Padang.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

1. Manfaat teoritis
  - a. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang teori yang berkaitan dengan pembelajaran berbantuan komputer tipe *Instructional games* terhadap hasil belajar siswa.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat memperkaya sumber kepustakaan dan dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan penunjang penelitian lebih lanjut di masa yang akan datang.

2. Manfaat praktis:

- a. Bagi siswa memberikan cara belajar lain yang diharapkan dapat menimbulkan semangat belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru dapat menjadi masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai penggunaan pembelajaran berbantuan komputer tipe *Instructional games*.
- c. Bagi Sekolah memberikan masukan yang berarti dan bermanfaat dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran.