

**PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF
QUESTION STUDENT HAVE DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR KKPI SISWA KELAS X
SMK NEGERI 3 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

RAHMADHANI MULYA

02843/2008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF
QUESTION STUDENT HAVE DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR KKPI SISWA KELAS X
SMK NEGERI 3 PADANG**

Nama : Rahmadhani Mulya
BP/NIM : 2008 / 02843
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, 20 April 2012

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Fasrijal Yakub, M.Pd
NIP. 19470323 197503 1 001

Titi Sriwahyuni, S.Pd, M.Eng
NIP.19820119 200604 2 005

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
FT UNP

Drs. Putra Jaya, MT
NIP.19621020 198602 1 001

PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif *Question Student Have* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar
KKPI Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Padang

Nama : Rahmadhani Mulya

BP/NIM : 2008 / 02843

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, 20 April 2012

Tim Penguji

| | Nama | Tanda Tangan |
|---------------|--------------------------------|--------------|
| 1. Ketua | : Drs. Putra Jaya, MT | 1. _____ |
| 2. Sekretaris | : Drs. Fasrijal Yakub, M.Pd | 2. _____ |
| 3. Anggota | : Titi Sriwahyuni, S.Pd, M.Eng | 3. _____ |
| 4. Anggota | : Drs. Denny Kurniadi, M.Kom | 4. _____ |
| 5. Anggota | : Drs. Elfi Tasrif, MT | 5. _____ |

ABSTRAK

Rahmadhani Mulya (02843) : "Pengaruh Penerapan Pembelajaran Aktif *Question Student Have* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar KKPI Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Padang".

Penelitian ini berawal dari kenyataan di sekolah bahwa pembelajaran didominasi oleh guru sebagai sumber informasi. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kenyataan di sekolah yaitu di SMK Negeri 3 Padang, masih banyaknya siswa kelas X yang memperoleh hasil belajar di bawah Standar Kriteria Minimum (KKM) pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi yang ditetapkan sekolah yaitu ≥ 75 dengan rentangan 0 - 100. Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi kelas X SMK Negeri 3 Padang pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif dengan bentuk *quasi eksperimen*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 3 Padang TP. 2011/2012 dan teknik dalam penentuan sampel adalah *purposive sampling*. Data dikumpulkan dari tes hasil belajar berupa soal objektif sebanyak 30 butir soal. Data dianalisis secara manual dengan uji normalitas sebaran data, uji homogenitas varians dan uji hipotesis. Dari hasil tes penelitian didapat nilai rata-rata siswa yang menggunakan Pembelajaran Aktif *Question Student Have* yaitu 82,12 sementara siswa yang menggunakan Pengajaran Langsung yaitu 78,6. Hasil uji hipotesis didapati bahwa berdasarkan hasil uji t diperoleh $t_{hitung} (1,862) > t_{tabel} (1,683)$. Dengan demikian hipotesis diterima pada taraf kepercayaan 95%. sehingga dapat disimpulkan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran aktif *Question Student Have* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari pada strategi pembelajaran ekspositori.

Kata Kunci : Strategi *Question Student Have*, Hasil Belajar KKPI

KATA PENGANTAR

Assalamualaiḳum Warahmatullahiwabaraḳatu

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberi rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Pembelajaran Aktif *Question Student Have* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi Kelas X SMK Negeri 3 Padang”. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Terwujudnya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, maka dalam kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Ganefri, M.Pd, PhD selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Putra Jaya, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika dan selaku Ketua Penguji.
3. Bapak Yasdinul Huda, S.Pd,MT selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika.
4. Bapak Ahmadul Hadi, S.Pd, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
5. Bapak Drs. H. Dharma Liza Said, MT selaku Penasehat Akademis (PA).
6. Bapak Drs.Fasrijal Yakub, M.Pd selaku Pembimbing I.
7. Ibu Titi Sriwahyuni, S.pd,M.Eng selaku Pembimbing II.

8. Bapak Drs. Elfi Tasrif Dan Bapak Drs. Denny Kurniadi, M.Kom, selaku Tim Penguji yang telah banyak memberikan saran dan masukan.
9. Seluruh staf pengajar, tenaga labor, tenaga administrasi Jurusan Teknik Elektronika.
10. Dra. Magdalena, M.pd selaku Kepala Bidang Program Kajian Peningkatan Mutu Pendidikan (PKMP) Padang.
11. Drs.H.Yusrizal, MM selaku kepala SMK Negeri 3 Padang.
12. Bapak H.Tavip, S.pd, M.Kom selaku Guru KKPI kelas X SMK Negeri 3 Padang.
13. Seluruh guru dan karyawan tata usaha SMK Negeri 3 Padang.
14. Seluruh siswa kelas X SMK Negeri 3 Padang.
15. Teristimewa untuk Bapak dan Ibunda tercinta yang senantiasa selalu memberikan dorongan dan semangat kepada penulis.
16. Semua rekan yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga bimbingan dan saran yang Bapak dan Ibu berikan menjadi amal kebaikan serta pahala dari ALLAH SWT. Penulis menyadari keterbatasan ilmu yang dimiliki, sehingga mungkin terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Padang, April 2012

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|----------------|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| DAFTAR ISI | iv |
| DAFTAR TABEL | vi |
| DAFTAR GAMBAR | vii |
| DAFTAR LAMPIRAN | viii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Batasan Masalah | 6 |
| D. Rumusan Masalah | 7 |
| E. Tujuan Penelitian | 7 |
| F. Manfaat Penelitian | 7 |
| | |
| BAB II KAJIAN TEORI | |
| A. Hasil Belajar | 8 |
| B. Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Komputer | 11 |
| C. Pembelajaran Aktif (<i>Active Learning</i>)..... | 13 |
| D. <i>Question Student Have (QSH)</i> | 15 |
| E. Strategi Pembelajaran Ekspositori (SPE)..... | 18 |
| F. Penelitian Relevan | 20 |

| | |
|---|-----------|
| G. Kerangka Pikir..... | 21 |
| H. Hipotesis Penelitian | 22 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian | 23 |
| B. Rancangan Penelitian | 24 |
| C. Populasi Dan Sampel Penelitian | 25 |
| D. Prosedur Penelitian | 26 |
| E. Instrumen Penelitian | 28 |
| F. Teknik Analisis Data | 34 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Deskripsi Data Penelitian | 38 |
| B. Analisis Data | 41 |
| C. Pembahasan | 46 |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kesimpulan..... | 49 |
| B. Saran | 50 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 51 |
| LAMPIRAN..... | 53 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|----------------|
| 1. Persentase Hasil Belajar Semester 1 Mata Pelajaran KKPI Kelas X di SMK Negeri 3 Padang Tahun Pelajaran 2011/2012..... | 3 |
| 2. Langkah Strategi Ekspositori..... | 19 |
| 3. Rancangan Penelitian..... | 24 |
| 4. Distribusi Populasi Penelitian..... | 25 |
| 5. Distribusi Jumlah Sampel..... | 26 |
| 6. Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol | 27 |
| 7. Klasifikasi Daya Beda Soal..... | 31 |
| 8. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal | 32 |
| 9. Interpretasi Nilai r | 34 |
| 10. Persentase Ketuntasan Tes Akhir Kelas Eksperimen Dan Kontrol | 38 |
| 11. Profil Data Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol | 39 |
| 12. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen | 39 |
| 13. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol..... | 41 |
| 14. Hasil Uji Normalitas Dengan Rumus Chi-Kuadrat | 44 |
| 15. Hasil Uji Homogenitas..... | 45 |
| 16. Hasil Uji Hipotesis..... | 46 |
| 17. Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar..... | 48 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|----------------|
| 1. Desain Kerangka Pikir..... | 21 |
| 2. Alur Penelitian | 24 |
| 3. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen..... | 40 |
| 4. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol | 41 |
| 5 Uji Hipotesis Pihak Kanan | 46 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Halaman | Lampiran |
|--|----------|
| 1. Silabus | 53 |
| 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen | 56 |
| 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol | 63 |
| 4. Bahan Ajar | 71 |
| 5. Kisi-Kisi Instrumen Tes Soal | 89 |
| 6. Lembar Soal Uji Coba | 90 |
| 7. Kunci Jawaban Soal Uji Coba | 94 |
| 8. Daftar Nilai Kelas Uji Coba | 95 |
| 9. Analisis Daya Beda Dan Indeks Kesukaran Soal | 96 |
| 10. Hasil Analisis Kelayakan Soal | 98 |
| 11. Analisis Uji Coba Soal | 99 |
| 12. Analisis Reliabilitas | 100 |
| 13. Lembaran Soal Tes Akhir | 101 |
| 14. Kunci Jawaban Tes Akhir | 105 |
| 15. Nilai Semester | 106 |
| 16. Tabulasi Data Kelas Eksperimen | 107 |
| 17. Tabulasi Data Kelas Kontrol | 108 |
| 18. Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan Kontrol | 109 |
| 19. Analisis Uji Normalitas (Chi-Kuadrat) | 110 |
| 20. Uji Homogenitas Kelas Sampel | 118 |

| | |
|--|-----|
| 21. Uji Hipotesis | 119 |
| 22. Nilai Chi-Kuadrat, O s/d Z, Nilai Distribusi t | 121 |
| 23. Nilai-Nilai Dalam Distribusi F | 122 |
| 24. Dokumentasi Proses Pembelajaran | 123 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Padang merupakan salah satu lembaga pendidikan formal bidang bisnis manajemen yang bertujuan menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah mandiri, berkompentensi, mampu bersaing serta memiliki motivasi sehingga mampu memanfaatkan dan mengembangkan pengetahuan sesuai dengan spesialisasi kejuruannya. Sehingga tujuan utama proses pembelajaran adalah menuntut siswa untuk berhasil dalam menerapkan kemampuan yang sudah diperolehnya secara teori umumnya dan praktikum khususnya, sesuai dengan tujuan dari SMK itu sendiri yaitu untuk menghasilkan tenaga kerja menengah yang ahli di bidangnya.

Menciptakan siswa yang berkualitas merupakan keberhasilan dari suatu kegiatan belajar mengajar dan keberhasilan seluruh komponen sekolah dalam memberikan tahapan atau proses pemberian pengalaman yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Salah satu indikator keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar adalah dengan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Perkembangan KKPI telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran KKPI menuntut keprofesionalan seorang guru atas pencapaian hasil belajar para

siswanya. Slameto (2003:3) mengemukakan bahwa : “Hasil belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku serta penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari suatu pembelajaran”. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah penggunaan metode pembelajaran yang diberikan oleh guru. Wina (2006:13) mengatakan bahwa : “Bagaimanapun bagus dan idealnya kurikulum pendidikan, bagaimanapun lengkapnya sarana dan prasarana pendidikan, tanpa diimbangi dengan kemampuan guru dalam mengimplementasikannya, maka semuanya akan kurang bermakna”.

Guru harus mampu untuk mengatur metode dan strategi yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Keahlian bukan hanya dalam segi kajian (teori), akan tetapi juga dalam kemampuan (kompetensi) praktek yang menuntun siswa untuk bersikap aktif, kreatif dan inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan serta mengelola program pengajaran mulai dari merencanakan kegiatan pembelajaran sampai melakukan evaluasi terhadap hasil belajar. Guru juga dituntut untuk menciptakan kondisi belajar siswa yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu : faktor dari dalam diri siswa (faktor *internal*) dan faktor yang datang dari luar diri siswa (faktor *eksternal*). Faktor internal meliputi keadaan kondisi jasmani dan rohani, sedangkan faktor *eksternal* meliputi kondisi lingkungan disekitar siswa dan faktor pendekatan belajar yang diberikan meliputi strategi dan model pembelajaran yang digunakan guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Dari beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya adalah penggunaan strategi dan metode pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bahwa model pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran KKPI di SMK Negeri 3 Padang adalah model pengajaran langsung yang lebih didominasi oleh guru (*teacher centered learning*). Model pembelajaran ini membuat siswa hanya sebagai pendengar yang pasif, sehingga umpan balik terhadap belajar siswa rendah, kurangnya pemahaman tentang materi pembelajaran dan siswa dalam melaksanakan praktek menjadi kurang terampil menggunakan komputer. Maka hasil belajar yang dicapai belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hasil belajar yang ditetapkan sekolah yaitu 75 dengan skor (0-100). Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil belajar yang dicapai siswa pada tabel 1.

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Semester Ganjil mata pelajaran KKPI Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Padang TahunPelajaran 2011/2012

| Kelas | Rata-rata Kelas | Ketuntasan | | | |
|-------------------|-----------------|--------------|------|--------------|------|
| | | Nilai < 75 | | Nilai ≥ 75 | |
| | | Jumlah Siswa | % | Jumlah Siswa | % |
| X AK ₁ | 70,31 | 20 | 63 % | 12 | 37 % |
| X AK ₂ | 70,33 | 18 | 60 % | 12 | 40 % |

Sumber: Guru KKPI SMK Negeri 3 Padang

Data tabel 1 dapat dijelaskan bahwa hasil belajar pada semester ganjil siswa kelas X AP₁ diperoleh 11 siswa yang mendapat nilai KKPI iatas KKM dengan persentase 37 % dan 20 siswa yang mendapai nilai dibawah KKM dengan persentase 63 %. Dan untuk kelas X AP₂ diperoleh 12 siswa yang

mendapat nilai KKPI diatas KKM dengan persentase 40 % dan 18 siswa yang mendapat nilai KKPI dibawah KKM dengan persentase 60 %. Maka dapat diketahui bahwa masih ada siswa yang belum mencapai KKM. Rendahnya nilai rata-rata hasil belajar dibandingkan KKM, menunjukkan pelaksanaan pembelajaran belum sesuai dengan standar proses menurut Permendiknas no.41/2007 tentang standar proses kegiatan belajar mengajar, standar proses meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Proses pelaksanaan model pembelajaran yang kurang tepat untuk materi ajar diduga sebagai penyebab rendahnya hasil belajar yang dicapai.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang dikeluarkan Depdiknas (2007) tentang penetapan kriteria ketuntasan minimum (KKM) meliputi : (1) kompleksitas indikator (kesulitan dan kerumitan), (2) daya dukung (sarana/prasarana, kemampuan guru, lingkungan, dan biaya), dan (3) intake siswa (masukan kemampuan siswa). KKM merupakan batas minimal seorang siswa mencapai ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar setiap indikator yang telah ditetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara 0 s/d 100%.

Penerapan strategi belajar diharapkan bisa dijadikan salah satu syarat efektifnya proses belajar mengajar. Orientasi strategi belajar mengajar adalah *student center*, artinya anak didik menjadi pusat pembelajaran dan *active learning*, artinya anak didik belajar secara aktif menemukan pengetahuan

sendiri. Posisi guru lebih dominan sebagai pembimbing, pendidik, pelatih, pengarah, dan fasilitator dalam pembelajaran untuk pengembangan kompetensi (development of competence) anak didik.

Strategi *Active learning* yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa, salah satunya adalah menerapkan strategi *Question Student Have*. Pelaksanaan proses pembelajaran dalam strategi ini ditekankan pada keterlibatan aktif dan interaksi siswa untuk mendapatkan partisipasi seluruh siswa melalui tulisan dalam berdiskusi dan pertanggungjawaban individu sehingga baik bagi siswa yang kurang berani mengungkapkan pertanyaan, keinginan, dan harapan-harapan melalui percakapan. Selain itu siswa tidak hanya mendengarkan tetapi perlu membaca, menulis, dan berdiskusi untuk berfikir memecahkan suatu soal pertanyaan sehingga keinginan untuk mempelajarinya menjadi perhatian siswa dalam belajar, meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap suatu topik, serta siswa bisa lebih aktif mengembangkan pola pikir sendiri. Strategi QSH bisa membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Untuk itulah guru meminta partisipasi siswa menulis pertanyaan tentang materi yang tidak dipahaminya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk membahas permasalahan yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif *Question Student Have* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka identifikasi masalah penelitiannya dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Hasil Belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal.
2. Penggunaan metode pembelajaran yang lebih didominasi oleh guru (*teacher centered learning*).
3. Siswa hanya sebagai pendengar yang bersikap pasif, sehingga umpan balik yang diberikan siswa relatif rendah.
4. Siswa cenderung tidak aktif untuk bertanya dalam pembelajaran.
5. Materi pelajaran yang terlalu banyak sehingga pemahaman siswa terhadap materi tersebut menjadi sulit untuk dimengerti dan menjadi bosan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah terhadap penelitian yang akan dilakukan agar lebih terarah dan terfokus, perlu mempertimbangkan materi, kelayakan, keterbatasan, waktu, biaya, tenaga, dan teori-teori, sehingga penelitian dapat dilakukan lebih mendalam maka penelitian ini dibatasi pada: Penerapan strategi pembelajaran aktif *Question Student Have* dalam meningkatkan hasil belajar KKPI siswa kelas X di SMK Negeri 3 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

“Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan strategi pembelajaran aktif *Question Student Have* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan pengelolaan Informasi SMK Negeri 3 Padang Tahun Pelajaran 2011/2012?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk: “Mengungkapkan pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif *Question Student Have* dengan strategi pembelajaran ekspositori terhadap hasil belajar KKPI siswa kelas di SMK Negeri 3 Padang”.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan yang hendak dicapai maka manfaat penelitian ini diantaranya adalah :

1. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru-guru di SMK negeri 3 Padang dalam strategi pembelajaran.
2. Untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran.
3. Peneliti dapat meningkatkan pemahaman dan mengetahui pengaruh penerapan strategi *Question Student Have* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat menambah pengalaman peneliti.
4. Sebagai bahan referensi untuk penyempurnaan penelitian lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

Setiap proses pembelajaran, keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai, disamping diukur dari segi prosesnya. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa mengalami proses belajar. Belajar, pembelajaran dan hasil belajar berkaitan erat dengan teori belajar. Hasil belajar yang telah dicapai bersifat kompleks dan dapat beradaptasi (*adaptable*) atau tidak sederhana dan tidak statis. Menurut Wina (2008:27) menyatakan bahwa : “Hasil belajar merupakan gambaran kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar”.

Anwar (2009:8) mengatakan bahwa :

“Hasil belajar merupakan bagian dari evaluasi berkedudukan sebagai *feedback* (umpan balik) yang akan dijadikan sebagai bahan perbaikan pada waktu berikutnya. Sekurangnya ada empat pihak yang akan menggunakan hasil pembelajaran, yaitu; (1) siswa, bagi siswa hasil belajar digunakan sebagai renungan untuk lebih giat dalam belajar; (2) guru, hasil belajar peserta didik dapat dijadikan sebagai bahan refleksi diri; (3) orang tua, hasil belajar anak – anak mereka akan dijadikan sebagai barometer sejauhmana mereka berkontribusi dalam memajukan pendidikan keluarga mereka sendiri; (4) sekolah, hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan program yang telah dirancang sedemikian rupa”.

Hasil belajar diartikan sebagai tingkatan penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan program

penilaian yang telah ditetapkan diukur melalui evaluasi. Evaluasi hasil belajar mengajar merupakan bagian integral dalam proses pendidikan.

Klasifikasi hasil belajar dari Bloom dalam Nana Sudjana (2009:22-34) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah (*domain*) sebagai berikut:

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yaitu:
 - a. Aspek pengetahuan (*Knowledge*), merupakan tipe hasil belajar berkaitan dengan kemampuan mengingat, menyimpan, dan mengulang dari berbagai pengetahuan/informasi, tipe ini termasuk kognitif tingkat rendah dan menjadi prasyarat untuk tipe kognitif berikutnya.
 - b. Aspek pemahaman (*Comprehension*), merupakan tipe hasil belajar berkaitan dengan kemampuan menginterpretasikan informasi dengan bahasa sendiri, atau dengan kata lain kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pengetahuan.
 - c. Aspek aplikasi (*Application*) merupakan tipe hasil belajar berkaitan dengan mengaplikasikan pengetahuan kepada situasi baru, atau dengan kata lain penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus.
 - d. Aspek analisis (*Analysis*), merupakan tipe hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan merinci pengetahuan menjadi beberapa bagian dan menunjukkan bagian diantara bagian itu, atau dengan kata lain usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunanya.
 - e. Aspek sintesis (*Synthesis*), merupakan tipe hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk menyeluruh, atau dengan kata lain kemampuan menyusun bagian-bagian pengetahuan menjadi satu kesatuan dan menjadikannya sebagai situasi baru.
 - f. Aspek evaluasi (*Evaluation*), merupakan tipe hasil belajar yang berkaitan dengan pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materi, dll.
2. Ranah afektif, merupakan aspek yang berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan

- terhadap suatu objek. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar, yaitu;
- a. *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima ransangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll.
 - b. *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
 - c. *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai kepercayaan terhadap gejala atau stimulus.
 - d. Organisasi, yakni pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
 - e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.
3. Ranah psikomotor, tampak dalam bentuk keterampilan (*Skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada 6 tingkatan keterampilan, yaitu;
- a. Gerakan *reflex* (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar).
 - b. Keterampilan pada gerakan-gerakan sadar.
 - c. Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dll.
 - d. Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
 - e. Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
 - f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretative.

Ditinjau dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Dimiyanti

(2006:201) mengatakan:

“Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa tersebut diantaranya: kemampuan, bakat, minat, motivasi dan konsep diri. Sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar siswa antara lain: guru, orang tua, kurikulum, sarana, dan prasarana serta kondisi kelas”.

Salah satu perubahan pada hasil belajar adalah aspek tingkah laku karena telah melakukan perbuatan belajar. menurut Oemar (2009:30) mengatakan bahwa : “Adapun aspek-aspek tingkah laku manusia adalah

pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etika atau budi pekerti dan sikap”.

Berdasarkan pendapat pakar pendidikan yang telah dikutip, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkatan penguasaan yang dimiliki siswa yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta aspek-aspek lain yang ada pada diri individu yang belajar.

B. Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)

1. Pengertian KKPI

KKPI adalah singkatan dari Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi. Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) KKPI merupakan salah satu mata pelajaran yang masuk kedalam ranah kognitif dan kelompok adaptif. KKPI mulai diimpletasikan pada kurikulum SMK edisi 2004 sampai dengan diterapkannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Selain itu pula pada akhir tahun 2006 KKPI menjadi salah matakuliah wajib bagi mahasiswa Program Teknisi Komputer dan Jaringan Biro Perencanaan dan Kerjasama Luar Negeri, Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.

2. Deskripsi Umum KKPI

KKPI adalah kemampuan minimal yang harus dibekalkan kepada Insan Indonesia (siswa SLTA atau sederajat) agar mampu menggunakan

komputer sebagai alat bantu untuk mengelola informasi adalah sebagai berikut :

a) Mengoperasikan komputer

- 1) Menghubungkan seluruh komponen komputer dengan kabel penghubung sehingga dapat dihidupkan/dinyalakan dan dapat berfungsi.
- 2) Menghidupkan/menyalakan perangkat komputer.
- 3) Membuka dan menutup/mematikan program aplikasi pengolah kata, pengolah angka / bilangan, dan pembuat paparan, database, dll.

b) Mengelola Informasi

- (1) Mencari informasi
- (2) Mengelompokkan, mengklasifikasikan, menyimpan
- (3) Mengambil kembali informasi tersebut
- (4) Mengemas menjadi informasi baru
- (5) Menyusun menjadi bahan paparan
- (6) Memaparkan atau mempresentasikan informasi
- (7) Melakukan koneksi ke internet
- (8) Bekerja menggunakan internet untuk mencari, mengumpulkan, dan merekam informasi

KKPI akan terus dikembangkan, sejalan dengan perkembangan kompetensi tamatan SLTP atau sederajat dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. KKPI juga menjadi paradigma masa depan, bukan paradigma sekarang atau masa lalu dan satu bentuk kepedulian

pengembang IT Depdiknas untuk mempersiapkan anak bangsa agar siap hidup di zamannya.

Mata pelajaran KKPI di SMK bertujuan agar siswa tidak hanya mempunyai keterampilan dalam mengoperasikan komputer saja, tetapi disisi lain siswa juga dituntut agar mampu menggunakan komputer untuk mengolah data dan menyajikan informasi yang berguna untuk meningkatkan kompetensinya.

C. Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Pembelajaran adalah upaya siswa untuk belajar atau dapat juga dikatakan sebagai usaha untuk membelajarkan siswa. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar sesama peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar.

Pengalaman belajar yang dimaksud dapat terwujud melalui penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik sehingga pelajaran yang diterima siswa bisa tersimpan dalam pikirannya. Sehubungan dengan itu salah satu strategi pembelajaran yang membuahkan hasil belajar yang diharapkan adalah kegiatan pembelajaran aktif. Dalam pembelajaran ini siswa berkedudukan sebagai subjek belajar serta siswa dianggap sebagai penentu keberhasilan belajar. Guru dalam pembelajaran ini hanya bersifat sebagai fasilitator dan motivator.

Menurut Munir (2008:87) bahwa pembelajaran aktif yaitu pembelajaran yang menekankan aktifitas dan partisipasi peserta didik. Peserta didik menjadi lebih aktif karena sebagai sumber belajar di kelas. Peserta didik lebih aktif mempelajari materi pembelajaran yang menyiapkan peserta didik untuk dapat mengemukakan pendapat, tanya jawab sehingga informasi yang diterima lebih lama diingat dan disimpan.

Pembelajaran aktif (*active learning*) adalah proses pembelajaran yang tidak hanya didasarkan pada proses mendengarkan dan mencatat. Pembelajaran aktif melibatkan siswa dalam melakukan sesuatu dan berpikir tentang apa yang mereka/siswa lakukan. Menurut Silberman dalam buku Daryanto (2009:162) “*Active Learning* adalah suasana yang membuat siswa menggunakan otaknya untuk mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan masalah, dan mengimplementasikan apa yang mereka pelajari”. *Active learning* merupakan strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada keterlibatan siswa secara aktif. Siswa dapat terlibat dalam kegiatan belajar yang bervariasi, yaitu kegiatan yang bersifat semua siswa terlibat dalam kelompok atau kegiatan secara mandiri oleh siswa.

Berdasarkan pendapat para pakar pendidikan, disimpulkan bahwa pembelajaran aktif berpusat pada siswa, yang mana dalam belajar melibatkan aktivitas psikis dan fisik, melibatkan siswa dalam melakukan sesuatu dan berpikir tentang apa yang mereka lakukan. Sedangkan peran guru sebagai pengarah dan pemberi fasilitas untuk terjadinya proses belajar.

D. Strategi *Question Student Have (QSH)*

Question Student Have adalah salah satu strategi *Active learning* yang dikembangkan oleh Silberman (2006:177) dengan cara belajar aktif untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa. Belajar aktif perlu digunakan untuk lebih mengembangkan potensi-potensi belajar siswa, karena siswa terlibat langsung. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru akan tetapi juga berusaha sendiri untuk mencari informasi tersebut. Strategi belajar aktif didisain untuk menghidupkan kelas, kegiatan belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan secara fisik ini meningkatkan partisipasi yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Bertanya merupakan hal yang penting dalam pembelajaran karena dengan bertanya guru dapat mengetahui suatu hal yang tidak dipahami atau diragukan oleh siswa. Maka pertanyaan adalah stimulus yang mendorong siswa untuk berpikir dan belajar. Kemampuan bertanya menunjukkan pikiran yang selalu ingin tahu dan tanda dari pembelajar yang baik.

Hisyam Zaini (2008:17) menyatakan bahwa: “*Question Student Have* merupakan teknik yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan harapan siswa”. Pembelajaran ini menekankan pada siswa untuk aktif dan menyatukan pendapat dan mengukur sejauh mana siswa memahami pelajaran melalui pertanyaan tertulis. Strategi ini menggunakan teknik untuk mendapatkan partisipasi siswa melalui tulisan.

Silberman (2006:91) menyatakan bahwa: “ini merupakan cara yang tidak membuat siswa takut untuk mempelajari apa yang mereka butuhkan dan

harapkan”. Cara ini memanfaatkan metode yang mengundang partisipasi siswa melalui penulisan bukan pembicaraan. Strategi ini dilakukan dengan cara memberikan siswa kesempatan untuk membuat pertanyaan yang tidak ia mengerti selama proses belajar. Selama proses belajar mengajar berlangsung dituntut adanya keaktifan siswa dalam berinteraksi dengan sumber belajar seperti guru, buku dan media pembelajaran lainnya dalam konteks teknologi pendidikan. Adapun prosedur dari strategi pembelajaran aktif *Question Student Have* menurut Silberman (2006:91), untuk melakukan strategi ini adalah:

1. Bagikan kertas kosong kepada tiap siswa.
2. Setiap siswa diminta untuk menuliskan pertanyaan yang mereka miliki tentang materi pelajaran atau sifat dari pelajaran yang mereka ikuti (nama tidak perlu dicantumkan).
3. Bagikan kertas tersebut keseluruh kelompok searah jarum jam. Lalu masing-masing kertas dibagikan kepada siswa berikutnya, dia harus membacanya dan memberi tanda centang (✓) pada kertas yang berisi pertanyaan yang merupakan persoalan bagi siswa.
4. Ketika masing-masing kertas kembali kepada pemiliknya, tiap siswa harus meninjau semua “pertanyaan“ kelompok. Sampai disini kenali pertanyaan yang menerima banyak suara (tanda centang✓). Berikan jawaban kepada masing-masing pertanyaan ini dengan cara yaitu:
 - a. Memberikan jawaban yang langsung dan singkat.
 - b. Menunda pertanyaan hingga waktu yang lebih tepat dalam pembelajaran.
 - c. Mengemukakan bahwa untuk saat ini anda belum mampu menjawab pertanyaan atau persoalan ini (janjikan jawaban secara pribadi jika memungkinkan).
5. Mintalah beberapa orang siswa berbagi pertanyaan mereka secara sukarela, sekalipun pertanyaan itu tidak mendapatkan suara (tanda centang✓) terbanyak.
6. Kumpulkan semua kertas tersebut karena mungkin berisi pertanyaan yang dapat dijawab pada pelajaran yang akan datang.

Silberman (2006:92) mengatakan bahwa: “terdapat variasi dari *Question Student Have* adalah:

1. Jika kelas terlalu besar hingga waktunya tidak cukup untuk membagikan kertas ke seluruh kelompok, bagilah kelas menjadi sub-sub kelompok dan ikuti instruksi yang sama. Atau, kumpulkan saja kartu-kartu tersebut tanpa mengharuskan mereka mengedarkannya ke seluruh kelas dan merespon pada satu sampel pertanyaan.
2. Sebagai alternative dari pengajuan pertanyaan pada kartu indeks, perintahkan siswa untuk menuliskan harapan dan/atau keprihatian mereka tentang mata pelajaran ini, topik yang mereka harapkan akan dibahas oleh anda, atau aturan dasar untuk partisipasi kelas yang mesti mereka patuhi.

Tujuan siswa dalam membuat pertanyaan adalah mendorong siswa untuk berpikir dalam memecahkan masalah suatu soal terhadap penguasaan siswa tentang bahan pelajaran, meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap suatu topik, serta siswa bisa lebih aktif mengembangkan pola pikir sendiri.

Semakin banyak siswa yang bertanya akan menjadikan proses pembelajaran berjalan dengan lancar, karena dapat dilihat bahwa siswa yang tidak pernah mengajukan pertanyaan menjadi berani mengajukan pertanyaan. Selain siswa mengajukan pertanyaan, dalam pembelajaran ini diperbolehkan kepada siswa mencurahkan keluhan-keluhan, keinginan maupun harapan yang diinginkan selama mengikuti pelajaran. Guru akan dapat melihat bagaimana keinginan siswa yang sebenarnya dalam mengikuti proses belajar mengajar, yang pada akhirnya akan menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang aktif dan terbuka.

E. Strategi Ekspositori (SPE)

Istilah ekspositori berasal dari konsep eksposisi yang berarti memberi penjelasan. Dalam konteks pembelajaran, eksposisi merupakan strategi yang dilakukan guru untuk mengatakan atau menjelaskan fakta-fakta, gagasan-gagasan dan informasi-informasi penting lainnya kepada siswa.

Menurut Surya (2008:30) menyatakan bahwa : “Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada kelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal”. Strategi pembelajaran ekspositori merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru, dikatakan demikian sebab dalam strategi ini guru memegang peranan yang sangat penting atau dominan.

Dimiyati dan Mudjiono (2006:172) mengatakan bahwa : “Metode ekspositori adalah memindahkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada siswa”. Dalam strategi ini materi pelajaran disampaikan langsung oleh guru. Siswa tidak dituntut untuk menemukan materi itu. Materi pelajaran seakan-akan sudah jadi. Karena strategi ekspositori lebih menekankan kepada proses bertutur, maka sering juga dinamakan strategi ”chalk and talk”.

Killen (Sanjaya, 2006) berpendapat bahwa : “Menanamkan strategi ekspositori ini dengan istilah strategi pembelajaran langsung, karena dalam strategi ini materi disampaikan langsung oleh guru. Siswa tidak dituntut menemukan materi”. Strategi pembelajaran ekspositori merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru (teacher

centered approach). Melalui strategi ekspositori guru menyampaikan informasi mengenai bahan pelajaran dalam bentuk penjelasan dan penuturan lisan. Oleh karena itu sering orang mengidentikannya dengan ceramah. Materi pelajaran yang disampaikan adalah materi pelajaran yang sudah jadi yang tidak menuntut siswa untuk berpikir ulang. Setelah proses pembelajaran siswa diharapkan dapat memahaminya dengan benar dengan cara dapat mengungkapkan kembali materi yang telah diuraikan.

Tabel 2. Langkah - Langkah dalam Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori

| Fase | Tahapan |
|----------------------------------|--|
| 1. Persiapan (Preparation) | Keberhasilan pembelajaran sangat tergantung dari langkah persiapan. |
| 2. Penyajian (Presentation) | Penyampaian materi pelajaran sesuai dengan persiapan yang dilakukan. Dalam penyajian, bagaimana agar materi yang disampaikan mudah diterima dan dipahami oleh siswa. |
| 3. Korelasi (Corelation) | Menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa dengan hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat menangkap keterkaitan dengan struktur pengetahuan yang dimiliki. Langkah korelasi dilakukan untuk memberi makna terhadap materi pelajaran. |
| 4. Menyimpulkan (Generalitation) | Tahapan untuk memahami inti dari materi pelajaran yang telah disajikan. Langkah menyimpulkan dalam strategi pembelajaran strategi ekspositori yaitu mengambil inti sari dari proses penyajian. Menyimpulkan berarti memberikan keyakinan kepada siswa tentang kebenaran suatu paparan sehingga siswa tidak ragu. |
| 5. Mengaplikasikan (Aplication) | Langkah aplikasi adalah langkah unjuk kemampuan siswa setelah mereka menyimak penjelasan guru. Guru akan dapat mengumpulkan informasi tentang penguasaan dan pemahaman materi pelajaran. |

Penjelasan pendapat para ahli pendidikan mengenai strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seseorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal. Siswa akan lebih banyak pasif dan hanya menerima materi yang diberikan dan disajikan oleh guru.

F. Penelitian Relevan

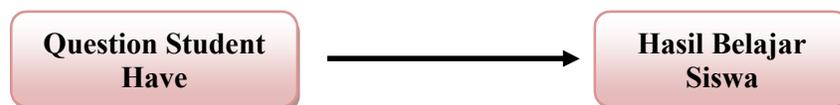
1. Wetri Wahyuni, (2001:48) dengan penelitian berjudul “Penerapan strategi *Question Student Have* dalam pembelajaran fisika di Kelas VIII SMP N 2 Painan”. Penelitian ini melihat perbedaan hasil belajar fisika siswa dengan menggunakan strategi *Question Student Have* dan tanpa strategi *Question Student Have* dengan pendekatan *contextual teaching and learning*. Dari hasil penelitian ini diperoleh perhitungan uji Z menunjukkan bahwa Z_{hitung} memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan dengan Z_{tabel} yaitu $Z_0 = 2,28 > Z_t = 1,96$ pada taraf nyata 0,05 maka hipotesis nol (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima.
2. Fandy Septia Anggriawan. 2007. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran CD Multimedia Interaktif Dalam Strategi Belajar *Question Student Have* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Swasta Batang Kabung Padang”. Pendidikan Teknik Informatika. Fakultas Teknik.

Universitas Negeri Padang. Hasilnya menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12,74 > 1,671$, dengan taraf signifikansi 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

G. Kerangka Pikir

Data hasil belajar siswa yang ada, diperkirakan hasil belajar siswa tersebut salah satunya dipengaruhi oleh metode dan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Untuk itu dilakukan suatu cara untuk memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Penerapan strategi pembelajaran aktif *Question Student Have* ini adalah salah satu upaya pengajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini mengungkapkan seberapa besar pengaruh strategi pembelajaran aktif *Question Student Have* terhadap hasil belajar siswa. Selama pembelajaran berlangsung dilakukan observasi terhadap siswa untuk mendapatkan gambaran tentang pengaruh strategi pembelajaran yang digunakan melalui penulisan bukannya pembicaraan yaitu *Question Student have* dan pembelajaran menggunakan strategi ekspositori terhadap hasil belajar siswa. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 1. Desain Kerangka Pikir

H. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2009:64) mengatakan bahwa : “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori maka diajukan hipotesis sebagai berikut: “Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan strategi pembelajaran aktif *Question Student Have* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan pengelolaan Informasi SMK Negeri 3 Padang Tahun Pelajaran 2011/2012”.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan penelitian tentang pembelajaran mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) yang dilakukan dengan pendekatan strategi pembelajaran aktif *Question Student Have* untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 3 Padang yang mengacu kepada hipotesis yang diajukan. Dapat dilihat nilai rata-rata kelas eksperimen ($mean = 82,12$) dan nilai rata-rata kelas kontrol ($mean = 78,6$) pada penilaian ranah kognitif. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kelas kontrol. Persentase ketuntasan siswa yang mencapai nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75, mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya strategi pembelajaran. Persentase peningkatan ketuntasan pada kelas eksperimen adalah 37% menjadi 80%. Sedangkan pada kelas kontrol terjadi peningkatan dari 40% menjadi 68%. Hal ini berarti bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif *Question Student Have* pada kelas eksperimen memberikan pengaruh lebih baik terhadap hasil belajar siswa dari penerapan strategi pembelajaran ekspositori di kelas kontrol.

Hasil uji homogenitas tes akhir diantara kedua kelas sampel diperoleh harga $F_{hitung}=1.116 < F_{tabel}=1.98$. Berarti kedua kelompok sampel mempunyai varians yang homogen. Perhitungan uji t-test menunjukkan bahwa $t_{hitung}= 1.862$ memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu 1.683 pada

taraf nyata 0.05. maka hipotesis nol (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini berarti bahwa secara signifikan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen memberikan pengaruh yang berarti terhadap hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa hal yang disarankan antara lain:

1. Strategi pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif bagi guru-guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui pemilihan strategi pembelajaran.
3. Penelitian ini masih terbatas pada aspek kognitif saja. Diharapkan untuk penelitian lebih lanjut dilakukan pengamatan terhadap aspek afektif dan aspek psikomotor.
4. Diharapkan pada penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk materi lain dan ruang lingkup yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Sabri. 2005. *Strategi belajar Mengajar dan micro teaching*. Jakarta: Quantum teaching.
- Anas Sudijono. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2009). *Panduan Proses Pembelajaran kreatif dan inovatif*. Jakarta:AV Publisher.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fandy Septia Anggriawan. 2007. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran CD Multimedia Interaktif Dalam Strategi Belajar *Question Student Have* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Swasta Batang Kabung Padang".(Skripsi). Padang:UNP
- Hisyam Zaini, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta:Pustaka Insan Madani.
- Lufri. 2007. *Kiat Memahami Metodologi Dan Melakukan Penelitian*. Padang: UNP Press.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nana, Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Riduwan. 2006. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta.
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: RinekaCipta.
- Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. (Terjemahan Raisul Muttaqien) Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

- Siregar Zuleha. 2010. Pengaruh Model Pembelajaran *Questions Students Have* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri I Gunungtua Tahun Ajaran 2010/2011. Skripsi: UNNES
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sumadi Suryabrata. 2010 *Metodologi Penelitian*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Sumarna. 2004. *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Surya darma. 2008. *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya*. Jakarta: Ditjen PMPTK
- Syafri Anwar. 2009. *Penilaian Berbasis Kompetensi*. Padang: UNP Press
- Tengku Zahara Djafaar. 2001. *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta: Universitas Negeri Padang.
- Wahyuni Wetri. 2001. *Penerapan Strategi Question Student Have dalam pembelajaran Fisika di Kelas VIII SMP N 2 Painan. (Skripsi)*. Padang: UNP
- Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yanuar Kiram. 2011. *Buku Panduan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*. UNP Press.