

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH
DENGAN MEMANFAATKAN CD INTERAKTIF TERHADAP
HASIL BELAJAR TIK SISWA KELAS X SMA N 3 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Di Jurusan Teknik Elektronika
Universitas Negeri Padang*



Oleh

**NAJMI LAILA SARI
2009/94304**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN ELEKTRONIKA**

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2010

PENGESAHAN

Dinyataan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah
Dengan Memanfaatkan CD Interaktif Terhadap Hasil
Belajar TIK Siswa Kelas X SMA N 3 Padang

Nama : Najmi Laila Sari

NIM : 94304

Jenjang Program : Strata Satu (S1)

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji :

Nama Dosen Penguji	Tanda Tangan
Ketua : Dra. Nelda Azhar, M.Pd	1.
Sekretaris: Muhammad Adri, S.Pd, MT	2.
Anggota : Drs. H. Ahmad Jufri, M.Pd	3.
Drs. Putra Jaya , MT	4.
Drs. Efrizon, MT	5.

ABSTRAK

Najmi Laila Sari (98304): Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Memanfaatkan CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar TIK Siswa Kelas X SMA N 3 Padang

Suatu proses pembelajaran akan berjalan dengan baik jika terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa. Namun pada kenyataannya dalam proses pembelajaran di sekolah belum banyak melibatkan siswa dalam pembelajaran. Selama ini siswa cenderung hanya memperhatikan guru menerangkan pelajaran kemudian mencatat dan diakhir pelajaran guru memberikan tugas. Keadaan seperti ini membuat siswa bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang mereka hadapi sehingga terdorong siswa melakukan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran, khususnya mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar siswa aktif dalam belajar adalah dengan menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan memanfaatkan CD Interaktif dalam mata pelajaran TIK pada siswa kelas X SMA N 3 Padang pada tahun ajaran 2010/2011. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar TIK dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan memanfaatkan CD Interaktif lebih baik dari pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan rancangan *Randomized Kontrol Group Only Design*. Kelas X3 dijadikan sebagai kelas eksperimen dan X5 sebagai kelas kontrol. Data hasil belajar TIK siswa diperoleh melalui tes akhir. Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa hasil belajar TIK siswa setelah menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan memanfaatkan CD Interaktif lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional. Hal ini dapat terlihat dari rata-rata siswa 80,64. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil belajar TIK siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan memanfaatkan CD Interaktif lebih baik daripada pembelajaran konvensional di kelas X SMA N 3 Padang tahun pelajaran 2010/2011.

Kata Kunci : Pembelajaran Berbasis Masalah, CD Interaktif dan TIK



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya skripsi ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan program Strata-1 pada Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang dengan judul **”Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Memanfaatkan CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa TIK Kelas X SMA N 3 Padang ”**.

Dalam Kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Drs. Ganefri, M.Pd, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
2. Bapak Drs. Efrizon, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang
3. Bapak Drs. H. Sukaya selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang
4. Ibu Dra. Nelda Azhar, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan, pengarahan, dan motivasi dalam penulisan skripsi ini

5. Bapak Muhammad Adri, S.Pd, M.T selaku Pembimbing II yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan, pengarahan, dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Drs. H. Ahmad Jufri, M.Pd selaku Dosen penguji
7. Bapak Drs. Efrizon, MT selaku Dosen penguji
8. Bapak Drs. Putra Jaya, M.T selaku Dosen penguji
9. Bapak dan Ibu staf pengajar serta karyawan pada jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
10. Dinas Pendidikan Kota Padang yang telah memberikan izin penelitian di SMA N 3 Padang.
11. Ibu Kepala Sekolah SMA N 3 Padang beserta staf, karyawan dan majelis guru yang telah menyediakan waktu untuk melakukan penelitian.
12. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi serta berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang ikut berpartisipasi memberikan bantuan dan dorongan baik moril maupun materil kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata semoga skripsi ini menjadi langkah awal dan bermanfaat dalam menambah ilmu serta wawasan bagi kita, khususnya dibidang pendidikan.

Padang, Juli 2011

Penulis

13. dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu dan memberikan bimbingan, serta dorongan yang berarti dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. dan selaku Dosen Pembimbing II yang telah menyediakan waktu dan memberikan bimbingan, serta dorongan yang berarti dalam menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka konseptual.....	26
2. Distribusi frekuensi nilai kelas eksperimen	47
3. Distribusi frekuensi nilai kelas kontrol	49

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Masalah.....	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KERANGKA TEORITIS	
A. Hasil Belajar.....	9
B. Pembelajaran Berbasis Masalah.....	11
C. CD Multimedia Interaktif.....	14
D. Pengaruh Media Terhadap Hasil Belajar	17

E. Media Berbasis Komputer	20
F. Pembelajaran Konvensional.....	20
G. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).....	23
H. Penelitian yang Relevan.....	24
I. Kerangka Konseptual.....	25
J. Hipotesis.....	26

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	27
B. Rancangan Penelitian.....	27
C. Populasi dan Sampel Penelitian	29
D. Jenis dan Sumber Data.....	31
E. Prosedur Penelitian	31
F. Instrumen Penelitian	34
G. Teknik Analisis Data.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	43
B. Analisis Data.....	49
C. Pembahasan.....	56

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	59
B. Saran-saran.....	60

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Hasil Belajar Semester Ganjil TIK siswa kelas X SMA N 3 Padang	3
2. Perbedaan PBL dengan Metode lain	12
3. Rancangan Penelitian	28
4. Data jumlah siswa kelas X SMA N 3 Padang	29
5. Data jumlah siswa yang menjadi sampel	31
6. Tahap pelaksanaan	32
7. Kegiatan pembelajaran	33
8. Interpretasi nilai r	37
9. Klasifikasi indeks kesukaran	37
10. Klasifikasi daya pembeda soal	38
11. Presentasi ketuntasan tes akhir	46
12. Profil data	46
13. Distribusi frekuensi nilai kelas eksperimen	47
14. Distribusi frekuensi nilai kelas kontrol	48
15. Nilai uji normalitas kelas kontrol	52
16. Nilai uji normalitas kelas eksperimen	52

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bertanah air. Maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh kreativitas pendidikan bangsa itu sendiri dan kompleksnya masalah kehidupan menuntut sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetensi. Selain itu pendidikan merupakan wadah kegiatan yang dapat dipandang sebagai pencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang bermutu tinggi.

Salah satu cerminan kualitas pendidikan di sekolah adalah hasil belajar peserta didik yang dicapai oleh peserta didik di sekolah tersebut. Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan dan dapat dipandang sebagai salah satu ukuran keberhasilan siswa dalam pendidikan di sekolah. Hasil belajar juga dijadikan pedoman atau bahan pertimbangan dalam menentukan kemampuan siswa.

Hal ini sejalan dengan Slameto (2010: 13) mengemukakan bahwa

Hasil belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku serta penguasaan pengetahuan atau keterampilan diperoleh dari suatu pembelajaran. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar ialah perubahan yang dihasilkan dari pengalaman (interaksi dengan lingkungan), tempat proses mental dan emosional terjadi.

Dalam mencapai tujuan belajar untuk memperoleh hasil belajar sesuai dengan ketetapan sekolah, maka Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) tahun 2006 menyatakan setiap sekolah boleh menentukan standar ketuntasan

belajar masing-masing mata pelajaran (KKM). KKM merupakan batas minimal seorang siswa mencapai ketuntasan belajar. Maka SMA Negeri 3 Padang menetapkan standar ketuntasan belajar dengan nilai 75 untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA N 3 Padang, hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa kelas X masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat melalui data yang diperoleh dari SMA N 3 Padang pada hasil belajar semester ganjil tahun ajaran 2010/2011 pada kelas X.

Tabel.1 Persentase Hasil Belajar Semester Ganjil mata pelajaran TIK siswa kelas X SMA Negeri 3 Padang tahun ajaran 2010/2011 :

No	Kelas	Jumlah	Siswa yang mendapatkan nilai < 75	Siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75
1	X.1	26	16	10
2	X.2	24	13	11
3	X.3	38	26	12
4	X.4	39	22	17
5	X.5	38	25	13
6	X.6	39	29	10
7	X.7	39	31	8
8	X.8	38	27	11
9	X.9	37	24	13
Jumlah		318	216 (67,29%)	105 (32,27%)

Sumber : Guru TIK kelas X SMA Negeri 3 Padang

Berdasarkan tabel.1 dapat dijelaskan bahwa dari 318 orang siswa yang ada, yaitu sebanyak 67,29 % (216 orang) siswa memperoleh nilai rata-rata

dibawah standar ketuntasan belajar dan hanya sebagian siswa yaitu sebanyak 32,27 % (105 orang) siswa memperoleh nilai rata-rata diatas standar ketuntasan belajar.

Rendahnya hasil belajar siswa di SMA N 3 Padang kelas X mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi disebabkan beberapa faktor, antara lain model pembelajaran yang belum optimal dalam pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam pembelajaran TIK dengan judul penelitian “Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Memanfaatkan CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar TIK Siswa Kelas X SMA N 3 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Adapun yang menjadi identifikasi masalah yang ditemukan dalam pembelajaran TIK di kelas X SMA 3 N Padang adalah:

1. Apakah ada pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan memanfaatkan CD interaktif terhadap hasil belajar pada pembelajaran TIK
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah dengan memanfaatkan CD Interaktif dengan hasil belajar siswa yang hanya menggunakan pembelajaran secara konvensional.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini dan agar penelitian ini menjadi lebih terarah serta untuk menghindari adanya penyimpangan dari tujuan penelitian adalah:

Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah dengan memanfaatkan CD Interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA N 3 Padang tahun pelajaran 2010/2011 dalam aspek kognitif mata pelajaran TIK.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat ditarik rumusan masalahnya yaitu “Seberapa besar pengaruh model pembelajaran berbasis masalah dengan memanfaatkan CD interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di SMA N 3 Padang”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah: Untuk mengungkapkan besarnya pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dengan memanfaatkan CD Interaktif terhadap hasil belajar siswa TIK kelas X SMA N 3 Padang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diharapkan memberikan manfaat yang berarti bagi peserta didik, guru, dan sekolah sebagai suatu sistem pendidikan yang mendukung peningkatan proses belajar dan mengajar peserta didik.

1. Manfaat teoretis

- a. Mendorong guru untuk meningkatkan kreatifitas dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik serta meningkatkan pengetahuan guru tentang model-model pembelajaran dan media pembelajaran yang ada.
- b. Memberikan masukan tentang alternatif pemilihan model-model pembelajaran dan media dalam proses pembelajaran serta memberi masukan untuk mengambil kebijakan penggunaan model-model pembelajaran dan media dalam pembelajaran.
- c. Membantu siswa untuk mempercepat pemahaman tentang materi TIK yang diajarkan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi peneliti

Menambah wawasan, ilmu dan pengalaman dalam penelitian serta dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dibangku perkuliahan

b. Manfaat bagi peserta didik

- 1) Peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar penggunaan perangkat lunak pengolah kata.
- 2) Hasil belajar peserta didik meningkat pada materi pelajaran penggunaan perangkat lunak pengolah kata.

c. Bagi Guru

- 1) Menambah pengetahuan tentang pemanfaatan model pembelajaran berbasis masalah sebagai model-model pembelajaran.
- 2) Guru lebih termotivasi untuk perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran.
- 3) Guru lebih termotivasi untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga materi pelajaran akan lebih menarik.

d. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat pemahaman dan penguasaan seorang terhadap pelajaran, yang mana berupa pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap setelah seorang mengalami proses belajar. Menurut Sudjana (1988: 28), “Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan lain-lain aspek yang ada pada individu”.

Depdiknas (2002), “Hasil belajar dalam kontekstual menekankan pada proses yaitu segala kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Nilai peserta didik diperoleh dari penampilan peserta didik sehari-hari ketika belajar. Hasil belajar diukur dengan berbagai cara misalnya, proses bekerja, hasil karya, penampilan, rekaman, dan tes”.

Sudjana (1992: 22), membagi tiga macam hasil belajar, yakni “(a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum”, sedangkan Gagne dalam sudjana (1992 :23) membagi lima kategori hasil belajar, yakni “(a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motorik”. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik

tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek, yakni: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Sudjana (1992: 22), “Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri atas lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi”. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketetapan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan *interpretative*.

Menurut Purwanto (1986: 86), Bahwa hasil belajar biasanya dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan sampai di mana tingkat kemampuan dan keberhasilan peserta didik dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dipengaruhi dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri peserta didik itu dan faktor yang datang dari luar peserta didik atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri peserta didik terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan peserta didik besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai.

Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa

dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan peserta didik.

Menurut Sudjana (2009:22) yang berkaitan dengan ranah tersebut adalah:

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, organisasi dan internalisasi.
3. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam ranah psikomotor yaitu gerakan refleks, keterampilan, gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan ekspresif.

Dari pendapat para ahli yang telah dikemukakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar yaitu semua bentuk perubahan dari individu setelah melakukan proses belajar. Perubahan ini terbentuk akibat penambahan ilmu pengetahuan, kebiasaan, sikap, pengaruh lingkungan serta keterampilan dan nilai-nilai.

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar itu dapat diperoleh dengan mengadakan evaluasi atau penilaian hasil belajar, di mana evaluasi itu merupakan bagian dari proses belajar. Tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian materi yang diajarkan sudah dipahami oleh siswa. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan dan ditunjukkan

dengan kemampuan siswa menjawab tes penguasaan materi yang dipelajari dalam ranah kognitif.

B. Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di dalam kelas dalam pengaturan pengajaran. Untuk menetapkan model mengajar yang tepat, merupakan suatu pekerjaan yang tidak mudah, karena memerlukan pemahaman yang mendalam mengenai materi yang akan diberikan dan model mengajar yang dikuasai.

Memilih suatu model pembelajaran, harus juga disesuaikan dengan realitas yang ada dan situasi kelas yang akan dihasilkan dari proses kerjasama yang dilakukan antara guru dan peserta didik. Meskipun dalam menentukan model mengajar yang cocok itu tidak mudah, tetapi guru harus memiliki asumsi, bahwa hanya ada model mengajar yang sesuai dengan model belajar. Apabila guru mengharapkan peserta didiknya menjadi produktif, maka guru harus membiarkannya dia berkembang sesuai dengan gayanya masing-masing. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar peserta didik.

Menurut Suyitno (2004:28):

Pemilihan model dan metode pembelajaran menyangkut strategi dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah perencanaan dan tindakan yang tepat dan cermat mengenai kegiatan pembelajaran agar kompetensi dasar dan indikator pembelajarannya dapat tercapai. Pembelajaran adalah upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa

Menurut Suyitno, (2004: 37) pada saat ini banyak dikembangkan model-model pembelajaran, membuat model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh para guru sangat beragam. Model pembelajaran tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran Pengajuan Soal (*Problem Posing*)
2. Model Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning – CTL*)
3. Model Pembelajaran Pakem
4. Model Pembelajaran Quantum (*Quantum Teaching*)
5. Model Pembelajaran Berbalik (*Reciprocal Teaching*)
6. Model Pembelajaran Tutor Sebaya dalam Kelompok Kecil
7. Model Pembelajaran Berbasis Masalah
8. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)
Ragam model pembelajaran *Cooperative Learning* cukup banyak seperti STAD (*Student Teams Achievement Divisions*), TGT (*Teams Games Tournament*), TAI (*Team Assisted Individualization*), Jigsaw, Jigsaw II, CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) dan sebagainya.
9. Model Pembelajaran RME (*Realistic Mathematics Education*)

Jadi, pada prinsipnya strategi pembelajaran sangat terkait dengan pemilihan model dan metode pembelajaran yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi bahan ajar kepada para siswa. Melalui pembelajaran *cooperative* di samping diperoleh pencapaian prestasi yang tinggi, juga bermakna dalam membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berdimensi sosial dalam hubungannya dengan sesama siswa.

C. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), pada awalnya dirancang untuk program graduate bidang kesehatan oleh Barrows (1970) yang kemudian diadaptasi untuk program akademik kependidikan oleh Step Gallager (1993).

Menurut Rusman (2010:229)

”Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBM kemampuan berfikir siswa

betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memperdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara ber-kesinambungan”.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan oleh Rusman dapat diketahui bahwa metode pembelajaran ini bercirikan ada masalah. Dalam proses PBL, sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik akan diberikan masalah-masalah. Masalah yang disajikan adalah masalah yang memiliki konteks dengan dunia nyata. Dari masalah yang diberikan peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok, mencoba memecahkannya dengan pengetahuan yang mereka miliki, dan sekaligus mencari informasi-informasi baru yang relevan untuk solusinya. Di sini, tugas guru adalah sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik dalam mencari dan menentukan solusi yang diperlukan.

M. Taufik Amir (2010:22) merangkum karakteristik yang tercakup dalam proses PBL:

- a. Masalah digunakan sebagai awal pembelajaran
- b. Permasalahan yang diberikan harus berhubungan dengan dunia nyata
- c. Solusinya menuntut peserta didik menggunakan dan mendapatkan konsep dari pembelajaran sebelumnya
- d. Masalah membuat peserta didik tertantang untuk mendapatkan pembelajaran
- e. Sangat mengutamakan belajar mandiri
- f. Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja
- g. Peserta didik bekerja dalam kelompok, berinteraksi, saling mengajarkan dan melakukan persentasi

Pembelajaran berbasis masalah ini sangat berbeda jauh dari pembelajaran konvensional. Dalam cara-cara belajar konvensional, pendidik sering menerangkan, memberikan contoh-contoh soal sekaligus langkah-

langkah untuk menyelesaikan soal. Kemudian pendidik memberikan variasi latihan dimana peserta didik menjawab pertanyaan serupa. Tabel berikut ini juga menjelaskan, bahwa pendekatan PBL berbeda dengan pendekatan lain yang biasanya diberikan pendidik pada umumnya. Menurut M. Taufiq Amir (2010:23).

Tabel 2. Perbedaan PBL dengan Model lain

Metode Belajar	Deskripsi
Konvensional	Informasi dipresentasikan dan didiskusikan oleh pendidik dan peserta didik
Kasus atau studi kasus	Pembahasan kasus biasanya dilakukan di akhir pembelajaran dan selalu disertai dengan pembahasan di kelas tentang materi
PBM	Informasi tertulis yang berupa masalah diberikan sebelum kelas dimulai. Fokusnya adalah bagaimana peserta didik mengidentifikasi isu pembelajaran sendiri untuk memecahkan masalah. Materi dan konsep yang relevan ditemukan oleh peserta didik sendiri.

Proses PBL akan dapat dijalankan bila pengajar siap dengan segala perangkat yang diperlukan. Umumnya setiap kelompok menjalankan proses yang sering dikenal dengan Proses 7 Langkah yang dikemukakan oleh M. Taufiq Amir (2010:24)

- Langkah 1 : Mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas
- Langkah 2 : Merumuskan masalah
- Langkah 3 : Menganalisis masalah
- Langkah 4 : Menata gagasan dan secara sistematis menganalisisnya
- Langkah 5 : Memformulasikan tujuan pembelajaran
- Langkah 6 : Mencari informasi tambahan dari sumber yang lain
- Langkah 7 : Mensintesa (menggabungkan) dan membuat laporan untuk pendidik

Adapun kelebihan dari model Pembelajaran Berbasis Masalah diambil dari

<http://lubisgrafura.wordpress.com/2007/09/19/pembelajaran-berbasis-masalah/>

1. Peserta didik memiliki keterampilan penyelidikan dan terjadi interaksi yang dinamis diantara guru dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan siswa.
2. Peserta didik mempunyai keterampilan mengatasi masalah.
3. Peserta didik mempunyai kemampuan mempelajari peran orang dewasa.
4. Peserta didik dapat menjadi pembelajar yang mandiri dan independen
5. Keterampilan berfikir tingkat tinggi, menurut Resnick cirri-ciri berfikir tingkat tinggi adalah:
 - a. Bersifat non-algoritmik, artinya jalur tindakan tidak sepenuhnya ditetapkan sebelumnya.
 - b. Bersifat kompleks, artinya mampu berfikir dalam berbagai perspektif atau mampu menggunakan sudut pandang.
 - c. Banyak solusi, artinya mampu mengemukakan dan menggunakan berbagai solusi dengan mempertimbangkan keuntungan dan kelemahan masing-masing.
 - d. Melibatkan interpretasi.
 - e. Melibatkan banyak criteria, artinya tidak semua yang menghubungkan dengan tugas yang ditangani telah diketahui.
 - f. Melibatkan pengajuan diri proses-proses berfikir.
 - g. Menentukan makna, menemukan struktur dalam sesuatu yang tampak tidak beraturan. Mampu mengidentifikasi pola pengetahuan.
 - h. Membutuhkan banyak usaha.

D. CD Multimedia Interaktif

Menurut Mulyanta dan Leong (2009:1) “Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video, sehingga secara prinsip, multimedia merupakan gabungan dari tiga elemen dasar yaitu suara, gambar dan teks” . Sementara multimedia menurut Vaughan (2006: 3)” kombinasi dari teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital”. Pembelajaran multimedia adalah suatu kegiatan belajar mengajar dimana dalam penyampaian bahan pelajaran yang disajikan kepada siswa, guru menggunakan atau menerapkan berbagai perangkat media pembelajaran.

Pembelajaran multimedia merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan peralatan computer dan secara visual mendemonstrasikan konsep yang dipelajari dalam pembelajaran. Dalam hal ini computer berfungsi sebagai pemutar Compact Disc (CD) yang berisi materi pembelajaran dan diproyeksikan dengan LCD ke layar lebar.

Pada penelitian ini penyampaian pengajaran dimana materi pembelajaran sudah tersimpan dalam Compact Disc (CD) dengan bentuk format Video Compact Disc (VCD). Menurut Arsyad 2010:13 “ Media video pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media Audio Visual Aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Pada umumnya media video ini disimpan dalam bentuk piringan (VCD), VCD yaitu media yang sistem penyampaian dan perekaman video pada plastic melalui signal audio visual. Penggunaan teknologi multimedia akan sangat membantu dalam upaya meningkatkan motivasi siswa, eksplorasi dan peningkatan materi pelajaran di sekolah ataupun kurikulum.

Perkembangan perangkat lunak telah menjelma menjadi perangkat ekonomis yang dapat merancang sistem informasi. Salah satu implementasi perangkat lunak yang berkembang di dunia pendidikan adalah diciptakannya CD Multimedia Interaktif. CD Multimedia Pembelajaran yang interaktif dengan pengguna. CD Multimedia Interaktif ini lebih memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri dan siswa bisa memilih materi sesuai dengan keinginannya masing-masing. Dengan menggunakan media CD Multimedia Interaktif siswa bisa belajar dimana pun dan kapan pun. CD Multimedia

Interaktif merupakan salah satu media yang ekonomis dan efisien dibandingkan dengan media lainnya seperti *E-Learning* yang membutuhkan koneksi internet untuk mengaksesnya.

CD Multimedia Interaktif mempunyai kelebihan antara lain bersifat fleksibel (dapat memilih materi sesuai dengan keinginan maupun penggunaan waktu kapan akan digunakan), bersifat *content-rich* (menyediakan informasi yang cukup banyak sesuai dengan materi yang disajikan) dan bersifat interaktif (komunikasi dua arah antara media dengan pengguna).

Tidak hanya mempunyai kelebihan, CD Multimedia Interaktif juga memiliki kekurangan antara lain hanya akan berfungsi untuk hal-hal sebagaimana yang telah diprogramkan, memerlukan peralatan multimedia (komputer) untuk mengaksesnya, pengembangannya memerlukan adanya tim yang profesional, dan pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama.

CD Multimedia yang digunakan pada penelitian ini adalah CD Multimedia *Microsoft Word* yang merupakan keluaran dari *Proactive Multimedia*. Walaupun bukan keluaran dari Dinas Pendidikan akan tetapi isi dari CD Multimedia ini dapat merangkup dari pelajaran siswa semester 2 kelas X SMA N 3 Padang.

E. Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan melalui saluran (media) tertentu kepada penerima pesan. Proses belajar mengajar yang pada hakikatnya juga

merupakan proses komunikasi, informasi atau pesan yang dikomunikasikan adalah isi atau materi pelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sardiman (2001:7) yaitu :” segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat yang sesuai sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik”.

Pengertian lain dari media sebagaimana dikemukakan Depdikbud (1999) yaitu “Media pendidikan adalah segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara antara pengajar dan yang menerima pembelajaran dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan “. Dengan demikian media dapat diartikan sebagai

1. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan
2. Semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dari seseorang kepada orang lain
3. Pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber kepada penerima pesan

Sebagai salah satu komponen komunikasi, media sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar karena selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, media juga berfungsi menarik dan memperbesar perhatian siswa terhadap materi yang disajikan.

Bretz dalam Arif dan dkk (1986) dalam Sukardi (2003:40), mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan unsur pokok yang

terkandung di dalamnya (suara, gambar, grafis, simbol verbal, tercetak dan gerak), ada 8 kelompok media yaitu:

1. Media cetak, unsur utamanya simbol verbal
2. Media audio, unsur utamanya suara
3. Media semi gerak, unsur utamanya garis, simbol verbal, dan gambar
4. Media visual diam, unsur utamanya garis, simbol verbal dan gambar
5. Media visual gerak, unsur utamanya gambar, garis, simbol verbal dan gerak
6. Media audio semi gerak, unsur utamanya suara, garis, simbol verbal dan gerak
7. Media audio visual diam, unsur utamanya suara, gambar, garis, dan simbol verbal
8. Media audio visual gerak, unsur utamanya mencakup kelima-limanya yaitu, suara, gambar, garis, simbol verbal dan gerak

F. Media Berbasis Komputer

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama pembelajaran dengan bantuan komputer (*Komputer Assisted Instruction*) atau CAI. Menurut Arsyad (2010:158) dilihat dari situasi belajar dimana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, CAI bisa berbentuk tutorial, *drills and practice*, simulasi dan permainan.

1. Tutorial

Program pembelajaran tutorial dengan bantaun komputer meniru sistem tutor yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi atau pesan berupa suatu konsep disajikan di layar komputer dengan teks, gambar, atau grafik. Siswa telah membaca , menginterpretasikan, dan menyerap konsep pembelajaran itu kemudian suatu pertanyaan diajukan. Jika jawaban siswa benar komputer akan melanjutkan peyajian informasi atau konsep berikutnya jika jawaban salah, komputer dapat kembali ke informasi

konsep sebelumnya atau pindah ke salah satu dari beberapa penyajian informasi konsep remedial.

2. *Drill and Practice* (Latihan)

Pada pembelajaran *drill and practice* ini lebih banyak latihan dan keterampilan. Komputer menyiapkan serangkaian soal atau pertanyaan yang serupa dengan yang biasa ditemukan dalam buku / lembaran kerja *workbook*.

3. Simulasi

Program simulasi dengan bantuan komputer mencoba untuk menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya siswa menggunakan komputer untuk mensimulasikan menerbangkan pesawat terbang.

4. Permainan Instruksional

Program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. Permainan instruksional yang berhasil menggabungkan aksi-aksi permainan video dan keterampilan penggunaan papan ketik pada komputer. Siswa dapat trampil mengetik karena dalam permainan siswa dituntut untuk menginput data dengan mengetik jawaban atau perintah dengan benar.

G. Pembelajaran Konvensional

Suatu metode pengajaran yang dominan dipergunakan oleh guru dalam untuk berkomunikasi dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar dikenal dengan metode konvensional. Dalam kamus bahasa

Indonesia istilah konvensional diartikan sebagai “Menurut apa yang sudah menjadi kebiasaan (tradisional)”

.Wiryokusumo (1998:39) mengatakan bahwa :

Pengajaran secara tradisional diartikan melaksanakan tugas dengan mendasarkan diri pada tradisi atau apa yang telah dilaksanakan oleh para guru/pendidik dahulu tanpa ada usaha untuk memperbaiki dengan daya kreasi yang ada padanya.

Prince (2008:30) menyatakan “pembelajaran tradisional adalah pembelajaran dengan pendekatan deduktif, memulai dengan teori-teori dan meningkat ke penerapan teori”. Di bidang sains dan teknik dijumpai upaya mencoba pembelajaran dan topik baru yang menyajikan kerangka pengetahuan, menyajikan teori-teori dan rumus dengan sedikit memperhatikan pengetahuan utama mahasiswa, dan kurang atau tidak mengkaitkan dengan pengalaman mereka. Pembelajaran dengan pendekatan deduktif menekankan pada guru mentransfer informasi atau pengetahuan. Bransford (dalam Prince dan Felder, 2008) melakukan penelitian dibidang psikologi dan neurologi. Temuannya adalah: ”All new learning involves transfer of information based on previous learning”, artinya semua pembelajaran baru melibatkan transfer informasi berbasis pembelajaran sebelumnya.

Menurut Pangaribuan (1997:75) pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan kebiasaan, dimana pembelajaran ini merupakan pembelajaran tradisional mempersiapkan siswa untuk belajar secara individu dan kompetitif untuk memahami pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang tersektur yang berasal dari pengajar sebagai pusat pembelajaran.

Adapun tahap-tahap dalam pembelajaran konvensional yaitu :

1. Tahap persiapan: pada tahap ini guru mempersiapkan perangkat pembelajaran, antara lain rencana pembelajaran dan topik atau materi pelajaran.
2. Tahap pembelajaran: Tahap ini merupakan tahap - tahap dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yang terdiri dari :
 - a. Guru membuka pelajaran, menjelaskan topik pembelajaran dan memotivasi siswa.
 - b. Kegiatan inti yaitu guru memberikan materi, mendemostrasikan pengetahuan dan keterampilan, membimbing siswa, mengecek pemahaman dan umpan balik serta memberikan latihan dan terapan konsep.
 - c. Guru menutup pelajaran dan memberikan tugas kepada siswa.
3. Tahap evaluasi : Guru mengevaluasi belajar siswa dengan memberikan tes, baik tugas maupun ulangan, serta mengumpulkan skor siswa.

Komunikasi yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar didominasi satu arah. Siswa lebih banyak mendengarkan dan mencatat informasi yang dikemukakan oleh guru. Kesempatan bagi siswa untuk bertanya sangat sedikit, apa lagi untuk mengemukakan hasil-hasil pemikirannya terhadap berbagai masalah yang selalu mengganjal pikirannya. Proses belajar mengajar melalui pendekatan konvensional, sebagian besar atau bahkan keseluruhan konsep atau prinsip disiapkan secara baik oleh guru untuk disajikan secara verbal di dalam kelas.

Kombinasi metode mengajar antara dua sampai tiga metode mengajar merupakan suatu keharusan dalam proses belajar mengajar. Metode konvensional sekaligus banyak kelemahannya tidak mungkin ditinggalkan, sebab metode pembelajaran konvensional diperlukan untuk menyampaikan informasi melalui penuturan bahan verbal. Ceramah salah satu bentuk metode pembelajaran konvensional dapat digunakan pada awal kegiatan dan pada akhir pelajaran sebagai penutup pelajaran, misalnya dalam mengumpulkan bahan pelajaran.

H. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Dengan adanya mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat memperkenalkan kepada siswa teknologi informasi dan komunikasi sedini mungkin. Karena di era globalisasi perkembangan disegala bidang akan maju dengan cepat. Jadi melalui mata pelajaran ini siswa dipersiapkan untuk menghadapi tantangan zaman tersebut agar berkembang dan mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih.

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik yang khas. Demikian pula halnya dengan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Depdiknas adalah sebagai berikut :

1. Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengelolaan, dan metode penyimpanannya. Keterpaduan berarti masing-masing komponen saling terkait bukan merupakan bagian yang terpisah-pisah atau persial.

2. Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa tema-tema *essensial*, *actual* dan global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan pelajaran yang mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.
3. Tema-tema *essensial* dalam Teknologi Informasi dan komunikasi merupakan perpaduan dari cabang-cabang ilmu komputer, matematika, teknik elektro, teknik elektronika, telekomunikasi, sibermatika dan informatika itu sendiri. Tema-tema tersebut berkaitan dengan kebutuhan pokok akan informasi sebagai ciri abad 21 seperti pengolah kata, *spreadsheet*, *presentasi*, basis data, internet dan *e-mail*. Tema-tema *essensial* tersebut terkait dengan aspek kehidupan sehari-hari.

I. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan skripsi ini adalah Skripsi Adi Harmozen dengan judul: Peningkatan Kompetensi Siswa Menggunakan Metode *Problem Based Learning* dan Media Animasi Pada Mata Pelajaran Reparasi Televisi Kelas XI Audio Video SMK N 2 Solok. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan kompetensi siswa sebesar 11,10%.

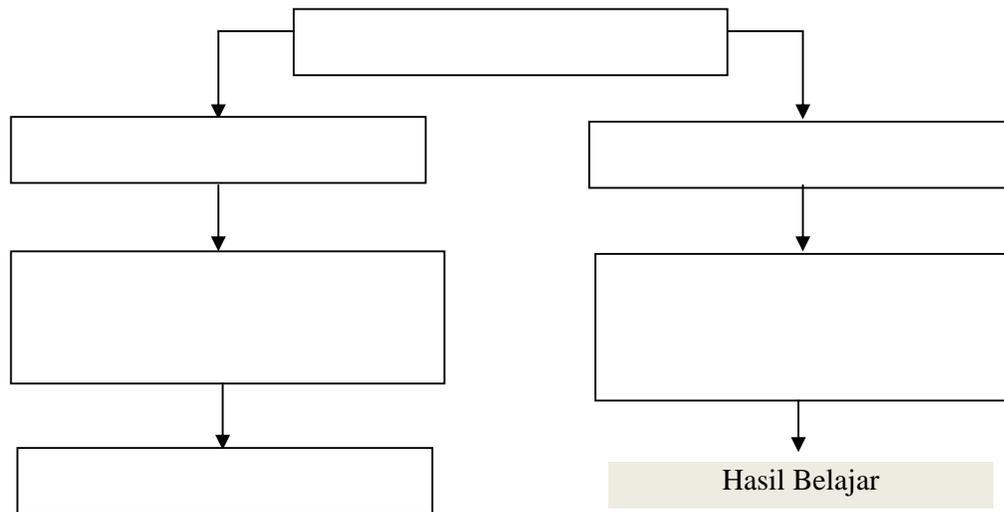
Selain itu penelitian yang relevan adalah Skripsi Rini Sefriani dengan judul: Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas X SMA N 3 Padang. Hasil penelitian menunjukkan

adanya pengaruh yang signifikan dengan memanfaatkan Media Pembelajaran CD Interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional dapat dilihat dari rata kelas yaitu 82,11 dan 78,78.

J. Kerangka Konseptual

Penggunaan media pembelajaran bukan hanya dapat menyebabkan proses komunikasi antara guru dan siswa dapat terlaksana dengan baik dan lancar, tapi dapat merangsang siswa untuk merespon dengan cepat tentang pesan yang disampaikan sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Komputer mempunyai potensi untuk menjadi alat pengajaran karena memiliki berbagai kelebihan diantaranya mampu menyajikan objek-objek bergerak dan memadukannya dengan suara, sehingga menjadikan komputer sebagai media yang menarik.

Pada dasarnya salah satu tujuan dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia adalah sedapat mungkin menggantikan melengkapi tujuan, materi, metode dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam sistem pembelajaran konvensional. Penerapan multimedia ini diharapkan akan mampu memberikan perubahan dalam suasana belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi khususnya dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kerangka konseptual dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Kerangka Konseptual

K. Hipotesis

Hipotesis menurut Arikunto (2002), “hipotesis adalah alternatif dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti bagi problematika yang diajukan dalam penelitiannya”. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian.

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan penelitian dari hasil teori dan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian adalah “Terdapat pengaruh metode pembelajaran berbasis masalah dengan memanfaatkan CD Interaktif terhadap hasil belajar TIK siswa kelas X SMA N 3 Padang”.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan penelitian tentang mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dilakukan dengan Metoda Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Memanfaatkan CD Interaktif untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA N 3 Padang, yang mengacu kepada hipotesis yang diajukan, maka dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai bahwa:

1. Metoda Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Memanfaatkan CD Interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) kelas X di SMAN 3 Padang yaitu pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang perolehan rata-rata (mean = 80,64) sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 38 perolehan rata-rata (mean = 72,68). Berdasarkan pengujian hipotesis kedua harga $t_{hitung} = 5,14$, ternyata lebih besar dari harga t_{tabel} ($5,14 > 1,668$).
2. Metoda Pembelajaran Berbasis Masalah dapat menciptakan siswa yang berfikir kreatif dan kritis dan dengan menggunakan CD Interaktif dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan:

1. Penelitian ini hanya sebatas membandingkan hasil belajar menggunakan Metoda Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Memanfaatkan CD Interaktif dengan metoda pengajaran langsung. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian dengan membandingkan hasil belajar dengan penerapan tipe-tipe pembelajaran lainnya.
2. Sekolah dapat menerapkan metode Pembelajaran Berbasis Masalah dengan memanfaatkan CD Interaktif untuk meningkatkan kualitas dalam implementasi kurikulum dan pembelajaran..
3. Guru dapat memvariasikan metode Pembelajaran Berbasis Masalah dengan memanfaatkan CD Interaktif dengan metoda lainnya sehingga diperoleh metoda yang lebih sesuai karakteristik pokok bahasan dan kondisi siswa.
4. Siswa dapat lebih pro aktif dalam setiap pembelajaran baik itu TIK maupun mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. Taufiq. 2010. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta : Kencana.
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- _____.2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- _____.2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar.2010. *Media Pembelajaran*.Jakarta.PT Raja Grafindo Persada
- Depdikbud. 1999. *Garis-garis Besar Program Pendidikan dan Pelatihan Bagian II*. Jakarta : BBC. PSG
- Doantara yasa. 2008. *Pembelajaran Konvensional*. (Diambil 12 April 2011 dari [Http://Ipotes.wordpress.com/2008/05/14/pembelajaran-konvensional.html](http://Ipotes.wordpress.com/2008/05/14/pembelajaran-konvensional.html))
- Mulyanta dan Marlon Leong. 2009. Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran. Yogyakarta. Universitas Atmajaya Yogyakarta
- Pangaribuan, T. 1997. *Kamus Populer Lengkap*. CV Pustaka Setia: Bandung
- Prayitno. Duwi.2008. *Mandiri Belajar SPSS Untuk Analisis Data dan Uji Statistik*. Media Kom. Yogyakarta.
- Prince M.J. & Felder R.M. 2008. *Inductive Teaching And Learning Methods: Definitions, Comparisons, And Research Bases*. (Diambil pada tanggal 15 April 2008 dari <http://www.ncsu.edu>)
- Riduwan. 2004. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, C.V. Alfabeta. Bandung
- _____. 2009. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A.M. 2001. *Interaksi dan Manusia dalam Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Siregar, Syofian. 2010. *Statistik Deskriptif untuk Penelitian*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

- Siti djuwairiyah. 2007. *Penerapan metode belajar aktif Sebagai upaya membantu meningkatkan Prestasi belajar pada siswa kelas 6.* (Diambil 12 April 2011 pada [Http://media.diknas.go.id/media/document/5302.pdf](http://media.diknas.go.id/media/document/5302.pdf))
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung : Alfabeta.
- _____. 2010. *Statiska Untuk Penelitian .* Bandung : Alfabeta.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Suryabrata, Sumadi. 2004. *Metodologi Pendidikan.* Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.
- Vaughan, Tay. 2006. *Multimedia Making It Work.* Yogyakarta. Andi.
- Wiriyokusumo Iskandar , Mulyadi Usman. 1998. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum,* Jakarta: Bina Aksara.