

**PENGARUH PENGGUNAAN PROGRAM APLIKASI PENGENDALIAN
KOMPUTER (*NetSupport*) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 8 KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

ISRA RAHMAN
BP/NIM: 2009/94260

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

ABSTRAK

Isra Rahman : Pengaruh Penggunaan Program Aplikasi Pengendalian Komputer (*NetSupport*) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Kota Padang

Dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah diperoleh hasil belajar siswa rendah. Hal ini disebabkan masih banyaknya siswa mendapatkan hasil belajar dibawah kriteria ketuntasan minimum yaitu 65. Untuk mengatasi masalah ini dapat digunakan program aplikasi pengendalian komputer (*NetSupport*). Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh penggunaan program aplikasi pengendalian komputer (*NetSupport*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMA Negeri 8 Kota Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen dengan populasi siswa kelas X SMA Negeri 8 Kota Padang yang terdaftar pada tahun 2010/2011 sebanyak 8 kelas, sedangkan sampel adalah kelas X_1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X_3 sebagai kelas kontrol yang diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *randomized control-group posttest only design*. Instrumen yang digunakan berupa seperangkat tes hasil belajar yang dilakukan di akhir penelitian. Teknik analisis data uji t dengan kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis diterima dan sebaliknya.

Hipotesis yang dikemukakan adalah terdapat pengaruh penggunaan program aplikasi pengendalian komputer (*NetSupport*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK Kelas X di SMA Negeri 8 Kota Padang.

Dari analisis data, didapatkan t_{hitung} adalah 3,08 dan t_{tabel} adalah 1,67 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$. Ini berarti hipotesis diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh berarti penggunaan program aplikasi pengendalian komputer (*NetSupport*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMA Negeri 8 Kota Padang.

Kata Kunci : *NetSupport, purposive sampling, randomized control-group posttest only design.*

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahiwabarakatuh.

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Program Aplikasi Pengendalian Komputer (*NetSupport*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Kota Padang". Penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Dalam penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan, dorongan, petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat.

1. Bapak Drs. H. Dharma Liza Said, M.T, sebagai dosen pembimbing I yang telah mengarahkan, membimbing, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran.
2. Bapak Drs. Legiman Slamet, M.T, sebagai dosen pembimbing II yang telah membimbing, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran.
3. Bapak Ketua Jurusan Elektronika UNP.
4. Bapak Ketua Prodi Pendidikan Teknik Informatika UNP.
5. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Elektronika UNP.

6. Karyawan/karyawati Tata Usaha Jurusan Elektronika.
7. Bapak Kepala SMA Negeri 8 Kota Padang.
8. Bapak Fauzi, S. Kom, guru Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas X SMA Negeri 8 Kota Padang.
9. Majelis guru, karyawan/karyawati Tata Usaha, dan siswa di SMA Negeri 8 Kota Padang.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga semua bimbingan, arahan, saran dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Allah SWT.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin menyelesaikan skripsi ini. Namun jika terdapat kesalahan dan kekurangan, penulis mengharapkan kritikan dan saran dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Atas kritik dan saran yang diberikan penulis ucapkan terima kasih.

Padang, Mei 2011

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Hasil Belajar	5
B. Pengendalian Komputer (<i>NetSupport</i>)	8
C. Media Pembelajaran	10
D. Model Pembelajaran Langsung	13
E. Teknologi Informasi dan Komunikasi	16
F. Penelitian Relevan	21
G. Kerangka Konseptual	21
H. Hipotesis	22

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian	23
B. Defenisi Operasional	24
C. Populasi dan Sampel	24
D. Variabel dan data	26
E. Prosedur Pelaksanaan	27
F. Instrumen Penelitian	29
G. Teknik Analisis Data	32

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	37
B. Analisis Data	37
C. Pembahasan	40

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	43
B. Saran	43

DAFTAR PUSTAKA	45
----------------------	----

LAMPIRAN	46
----------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Mid Semester I Mata Pelajaran TIK siswa kelas X SMA N 8 Kota Padang Tahun Ajaran 2010/2011	2
2. Tahap dan Peran Guru dalam Model Pembelajaran Langsung	15
3. Rancangan Penelitian	23
4. Jumlah Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Kota Padang Tahun Pelajaran 2010/2011	24
5. Hasil Belajar Mid Semester 1 Kelas X SMA Negeri 8 Kota Padang Tahun Pelajaran 2010/2011	25
6. Rincian Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen dan Kontrol	28
7. Nilai Rata-rata, Simpangan Baku, dan Variansi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	37
8. Hasil Uji Coba Normalitas	38
9. Hasil Uji Coba Homogenitas	38
10. Hasil Uji Coba Hipotesis	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)	46
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	53
3. Kisi-kisi Soal Uji Coba Instrumen Penelitian	65
4. Lembaran Soal Uji Coba Instrumen Penelitian	67
5. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Instrumen Penelitian	75
6. Tabulasi Data Uji Coba Instrumen Penelitian	76
7. Analisis Soal	77
8. Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Soal Uji Coba Untuk Instrumen	78
9. Analisis Reliabilitas Uji Coba Untuk Soal Instrumen	79
10. Kisi-kisi Soal Instrumen	81
11. Lembaran Soal Instrumen Penelitian	83
12. Kunci Jawaban Soal Instrumen Penelitian	88
13. Data Nilai Kelas Sampel	89
14. Analisis Uji Normalitas Kelas Sampel	90
15. Uji Homogenitas Kelas Sampel	92
16. Uji Hipotesis	93
17. Nilai Kritis L untuk Uji Lilifors	95
18. Distribusi Nilai Z	96
19. Nilai Kritis Sebaran F	97
20. Nilai Persentil untuk Distribusi T	99

21. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang	100
22. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	101

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan teknik informatika sangat dibutuhkan sekarang ini karena pendidikan teknik informatika adalah kunci sukses untuk mencapai kehidupan yang lebih baik di masa depan. pendidikan teknik informatika mampu menciptakan anak bangsa yang lebih berkualitas dan bertanggung jawab dalam bidang teknologi. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia khususnya generasi muda sebagai komponen bangsa secara optimal. Selain itu, juga mengupayakan perluasan dan pemerataan perolehan pendidikan yang bermutu tinggi bagi seluruh rakyat Indonesia sehingga tercipta manusia Indonesia yang berkualitas.

Diharapkan dengan adanya peningkatan kualitas pendidikan dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang cerdas, inovatif, kreatif, dan dapat mengisi kemerdekaan dengan hal yang membanggakan. Hal ini dapat dilihat pada hasil belajar yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran. Arikunto (2006: 21) Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, faktor tersebut dapat berasal dari diri siswa (faktor internal) dan dari luar diri siswa (faktor eksternal). Faktor internal meliputi kecerdasan, perhatian, bakat dan motivasi dari diri siswa itu sendiri, sedangkan faktor eksternal meliputi kemampuan guru, kurikulum, model pembelajaran, metode mengajar dan strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi di kelas.

Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dalam pembelajaran TIK di SMA Negeri 8 Kota Padang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Sesuai dengan petunjuk dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) tahun 2006 setiap sekolah boleh menentukan standar ketuntasan belajar masing-masing mata pelajaran. Maka SMA Negeri 8 Padang menetapkan standar ketuntasan belajar yaitu 65 untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Hasil belajar mid semester 1 tahun ajaran 2010/2011 mata pelajaran TIK kelas X SMA Negeri 8 Padang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil belajar mid semester I mata pelajaran TIK siswa kelas X SMA Negeri 8 Padang tahun ajaran 2010/2011

No	Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang mendapatkan hasil belajar KKM < 65	Siswa yang mendapatkan hasil belajar KKM > 65
1	X1	40	29	11
2	X2	40	28	12
3	X3	41	30	11
4	X4	41	35	6
5	X5	41	25	16
6	X6	40	21	19
7	X7	41	28	13
8	X8	40	25	15
	Jumlah	324	221 (68,21 %)	103 (31,79 %)

Sumber : Guru Mata Pelajaran TIK SMA Negeri 8 Kota Padang

Dari tabel 1, diketahui bahwa dari 324 orang siswa yang ada, yaitu sebanyak 68,21% siswa memperoleh hasil belajar dibawah KKM dan hanya sebagian siswa yang memperoleh hasil belajar diatas KKM yaitu sebanyak 31,79% siswa. Rendahnya hasil belajar siswa diperkirakan belum optimalnya penggunaan model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga masih banyaknya hasil belajar siswa di bawah KKM.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Program Aplikasi Pengendalian Komputer (*NetSupport*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Kota Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan program aplikasi pengendalian komputer (*NetSupport*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas X SMA Negeri 8 Kota Padang?
2. Apakah penggunaan program aplikasi pengendalian komputer (*NetSupport*) dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas X SMA Negeri 8 Kota Padang?

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan program aplikasi pengendalian komputer (*Netsupport*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas X di SMA Negeri 8 Kota Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah terdapat pengaruh penggunaan program aplikasi pengendalian komputer

(*NetSupport*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas X di SMA Negeri 8 Kota Padang.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh penggunaan program aplikasi pengendalian komputer (*NetSupport*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas X di SMA Negeri 8 Kota Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Untuk menambah wawasan keilmuan dan pengalaman bagi peneliti, serta mengembangkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran menggunakan program aplikasi pengendalian komputer (*NetSupport*).
2. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam menggunakan model pembelajaran yang variatif untuk dapat menciptakan dan melatih siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk menimbulkan motivasi dan mengembangkan aspek pengetahuan siswa dalam pembelajaran TIK.
4. Sebagai dasar pertimbangan bagi mahasiswa lain untuk melakukan penelitian dengan program pengendalian komputer lainnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dengan proses belajar. Menurut Sudjana (2005: 22) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.” Untuk menguji kemampuan yang telah dimiliki setelah menerima pengalaman belajar dapat dilakukan melalui proses penilaian.

Arikunto (2002: 169) menyatakan, bahwa hasil belajar adalah untuk dapat mengetahui sejauh mana suatu program berhasil diterapkan. Hasil belajar dapat digunakan sebagai gambaran penguasaan siswa dan keberhasilan suatu program yang diterapkan serta ketuntasan belajar siswa. Hasil belajar dapat diperoleh melalui tes, baik yang dilaksanakan secara lisan maupun yang dilakukan secara tertulis. Hasil belajar juga merupakan suatu indikator yang penting untuk dapat digunakan dalam melihat keberhasilan/penguasaan konsep yang telah dipelajari dan ketuntasan belajar siswa.

Menurut Bloom dalam Sudjana, 2009: 22 yang secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

1. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom dalam Sudijono (2008: 49–50), segala upaya menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang tertinggi. Keenam jenjang tersebut adalah: (1) pengetahuan atau *knowledge*, (2) pemahaman atau

comprehension, (3) penerapan atau *application*, (4) analisis atau *analysis*, (5) sintesis atau *synhtesis*, dan (6) penilaian atau *evaluation*.

2. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif ini oleh Krathwohl dan kawan-kawan dikelompokkan menjadi lebih rinci lagi ke dalam lima jenjang, yaitu (1) *receiving* atau menerima, (2) *responding* atau menanggapi, (3) *valuing* atau menilai, (4) *organization* atau mengatur, dan (5) *characterization by a value or value complex* atau karakterisasi dengan suatu nilai atau komple nilai (Sudjana, 2008: 54–56).
3. Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotori dikemukakan oleh Simpson dalam Sudjana (2008: 57–58) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif. Hasil belajar kognitif dan afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila siswa telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan afektifnya.

Ditinjau dari faktor-faktor yang mempengaruhinya, hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor yang berasal dari diri siswa (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal). Ahmadi (2005:103) mengungkapkan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu:

1. Faktor internal yakni faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa, faktor-faktor tersebut terdiri dari:

- a. Fisiologis, faktor fisiologis terdiri dari kondisi fisik dan kondisi panca indera siswa.
 - b. Psikologis, faktor psikologis terdiri dari minat, kecerdasan, bakat, motivasi, serta kemampuan kognitif siswa.
2. Faktor eksternal yakni faktor yang berasal dari luar diri pribadi siswa, yang terdiri dari:
- a. Lingkungan yang dimaksud dengan lingkungan disini adalah lingkungan tempat siswa berasal, lingkungan tersebut terdiri dari:
 - 1) Lingkungan alam, seperti gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya.
 - 2) Lingkungan sosial, seperti orang tua, guru, para staf administrasi dan teman-teman sekitar tempat tinggal siswa.
 - b. Instrumental atau alat dalam pendidikan tersebut terdiri dari:
 - 1) Kurikulum
 - 2) Program atau bahan ajar
 - 3) Sarana dan fasilitas
 - 4) Guru

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa.

B. Pengendalian Komputer (*NetSupport*)

Program aplikasi pengendalian komputer yang digunakan adalah *NetSupport School*. *Netsupport School* adalah sebuah sistem atau program aplikasi komputer yang dijalankan pada beberapa komputer yang terhubung dengan jaringan. Menurut Wahidin (2010) *Netsupport School* merupakan software pendidikan tetapi bukan software tutorial, melainkan software yang digunakan untuk menyampaikan tutorial tersebut pada masing-masing peserta didik melalui komputer masing-masing yang terhubung pada jaringan.

NetSupport School merupakan software yang digunakan di labor komputer sebagai solusi dalam kelas pembelajaran modern, guru dengan menyediakan materi untuk mengajar, memonitor dan berinteraksi dengan siswa baik secara *individu* maupun keseluruhan siswa. Menggabungkan *personal computer*, presentasi dan penjelasan materi secara *real time*.

Hafiz (2009) *Netsupport School* adalah sebuah program yang cukup berguna untuk menjalankan sebuah manajemen jaringan yang terkontrol oleh suatu *server*, program ini juga dapat dipakai untuk labor bahasa dan labor komputer di sekolah atau instansi yang membutuhkannya. Pengoperasian *NetSupport School* cukup mudah tinggal meng-*instal* program adminnya pada *server* dan program kliennya pada semua operator yang ada pada suatu jaringan dengan admin.

Tool NetSupport School yang disediakan memudahkan guru di sekolah dalam menyampaikan materi dan tutorial pembelajaran secara praktis, program aplikasi ini memudahkan guru memberikan materi pembelajaran

secara terorganisir dan terkontrol. Misalnya dalam aplikasi internet, pengajar dapat membatasi siswa untuk mengakses website yang dianggap negatif (*filtrasi*). Disamping itu program aplikasi ini *user friendly*, sehingga menambah kenyamanan bagi user yang sudah terbiasa dengan sistem operasi windows.

NetSupport School merupakan software jaringan yang bekerja pada satu local area network yang berfungsi untuk melakukan monitoring terhadap client, mengontrol tindakan *client*, mengirim pesan kepada *client*, menampilkan tampilan *server* pada *client* (*show*) serta dapat juga untuk test secara *online* data. *NetSupport School* sangat berguna di sebuah sekolah karena selain dapat mengetahui apa saja yang dilakukan oleh siswa tanpa harus keliling ruangan juga dapat digunakan untuk menghidupkan atau mematikan komputer *client* dari komputer *server* sehingga menghemat energi.

Penggunaan *NetSupport school* dalam pembelajaran TIK guru memberikan materi dari komputer *server* dan menampilkannya di komputer siswa sehingga siswa bisa melihat langsung dikomputer yang mereka tempati disamping guru menerangkan/mendemonstrasikan materi yang dipelajari secara *real time*. Siswa tidak bisa leluasa membuka aplikasi lain waktu guru menyampaikan materi pelajaran dan dalam pembuatan latihan yang diberikan karena komputer siswa (komputer *client*) dikendalikan dari komputer guru.

Dari *uraian* tersebut, dapat disimpulkan *NetSupport School* adalah program aplikasi yang membantu guru di labor komputer dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi, menampilkan tutorial ke komputer

siswa dan mengendalikan komputer siswa dalam proses pembelajaran dari komputer guru (*Server*).

C. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar, sedangkan dalam bahasa Arab media diartikan perantara *atau* pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Latuheru dan Hamidjojo dalam Arsyad (2004: 4) Media adalah salah satu bentuk perantara yang digunakan manusia untuk berkomunikasi, dalam menyampaikan informasi berupa ide, gagasan atau pendapat dalam berintegrasi dengan manusia lain. Belajar adalah proses komunikasi atau penyampaian pesan ke penerima pesan, guru sebagai penyampai pesan dan siswa sebagai penerima pesan.

Media pembelajaran merupakan bagian dari sarana dan prasarana pendidikan yang mempunyai peranan penting dalam menunjang proses pembelajaran, sehingga dapat berlangsung lebih efektif. Menurut Hamalik, (1997: 22) Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk alat, sarana prasarana yang digunakan sebagai alat perantara untuk mengefektifkan komunikasi dalam proses pembelajaran, sehingga pesan yang disampaikan oleh guru sebagai penyampaian materi, pesan, ide atau pendapat dapat diterima dengan baik

oleh siswa sebagai penerima pesan, sehingga siswa termotivasi untuk lebih giat dan tekun dalam belajar.

Sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pendidikan, media pembelajaran harus mampu menyampaikan pesan kepada penerima pesan. Menurut Hamalik (1997: 22) adapun ciri-ciri umum media pembelajaran yang dikemukakan oleh adalah sebagai berikut :

1. Identik dengan pengetahuan keperagaan, suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar dan diamati dengan panca indera.
2. Diutamakan pada benda atau hal-hal yang bisa dilihat dan didengar.
3. Digunakan menjalin komunikasi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Merupakan suatu perantara (medium, media) dan digunakan dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan.
5. Alat bantu belajar mengajar, baik dalam kelas maupun di luar kelas.
6. Memiliki fungsi sebagai alat dan teknik yang sangat diperlukan keberadaannya dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat memperkaya, memperluas dan memperdalam proses pembelajaran, terlebih lagi tersedianya media yang merangsang perbedaan antara siswa dalam hal gaya belajar, sehingga siswa yang lebih sukar belajar dengan media yang satu dapat dibantu dengan media yang lainnya.

Pada dasarnya media pembelajaran bermanfaat sebagai alat bantu (pembantu) guru menanamkan, mewujudkan, memperjelas pengertian dan pengalaman pada orang yang belajar terhadap apa yang dipelajari sekaligus

tercapainya tujuan pelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Sardiman (2005:

17) Secara umum manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis dan lisan).
2. Mengatasi latar batasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar dapat diganti dengan realita, gambar.
 - b. Kejadian atau peristiwa di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, foto maupun secara verbal.
 - c. Objek yang terlalu kompleks (analisa mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram.
3. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap positif anak didik, dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
 - a. Menimbulkan kegairahan belajar.
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut minat dan kemampuannya.
4. Dapat memberikan perangsang yang sama.
5. Dapat mempersamakan pengalaman anak didik.
6. Akan menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Sudjana dan Rivai, dalam Arsyad (2004: 24)

mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dalam pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Metode pembelajaran lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga mempunyai aktivitas lain

seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan uraian dan pendapat diatas, dapat disimpulkan manfaat penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan atau informasi sesuai dengan sumbernya atau relevansi, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran dapat mengarahkan dan meningkatkan perhatian (*Attention*) anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
3. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka.
4. Media pembelajaran akan mempengaruhi percaya diri (*Confidence*) siswa, karena siswa telah yakin dengan ilmu yang didapatkannya.
5. Dan media pembelajaran mempengaruhi kepuasan (*Satisfaction*) siswa karena siswa tersebut menjalani proses pembelajaran dengan penuh semangat dan mereka mengerti akan pelajaran yang dipelajarinya.

Hal inilah yang akan dijadikan landasan mengenai persepsi siswa tentang media pelajaran yang mereka gunakan dalam proses pembelajaran.

D. Model Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung digunakan oleh para peneliti untuk merujuk pada pola-pola pembelajaran di mana guru banyak menjelaskan konsep atau keterampilan kepada sejumlah kelompok siswa dan menguji keterampilan siswa melalui latihan-latihan di bawah bimbingan dan arahan guru. Dengan demikian, tujuan pembelajaran distrukturkan oleh guru. Pembelajaran

langsung merujuk pada berbagai teknik pembelajaran ekspositori (pemindahan pengetahuan dari guru kepada murid secara langsung, misalnya melalui ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab) yang melibatkan seluruh kelas. Pendekatan dalam model pembelajaran ini berpusat pada guru di mana guru menyampaikan isi akademik dalam format yang sangat terstruktur, mengarahkan kegiatan para siswa, dan mempertahankan focus pencapaian akademik.

Menurut Trianto (2010:41) Model pengajaran Langsung adalah suatu model pengajaran yang bersifat *teacher center*. Dalam model pembelajaran ini guru menjadi pusat dari proses belajar mengajar yang terjadi didalam kelas.

Adapun ciri-ciri pengajaran langsung menurut Kardi dan Nur dalam Trianto (2010 : 41) adalah :

1. Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar.
2. Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran
3. Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

Menurut Kardi dalam Trianto (2010 : 43) Pengajaran langsung dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktik, dan kerja kelompok. Pengajaran langsung digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa. Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan.

Dilihat peran guru, maka sintaks model pengajaran langsung adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Tahap dan Peran Guru dalam Model Pembelajaran Langsung

Tahap	Peran Guru
1. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Menjelaskan TPK, materi prasyarat, memotivasi siswa dan mempersiapkan siswa
2. Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan	Mendemonstrasikan keterampilan atau menyajikan informasi tahap demi tahap
3. Membimbing pelatih	Guru memberikan latihan terbimbing
4. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mengecek kemampuan siswa dan memberikan umpan balik
5. Memberikan latihan dan penerapan konsep	Mempersiapkan latihan untuk siswa dengan penerapan konsep yang dipelajari
6. Mengadakan evaluasi dan memberikan hasil evaluasi	Mempersiapkan soal evaluasi, menilai hasil evaluasi dan memberikan hasil evaluasi
7. Menarik kesimpulan	Guru menarik kesimpulan dari materi yang telah disampaikan

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 Langsung, sebagian besar atau bahkan keseluruhan konsep atau prinsip disiapkan secara baik oleh guru untuk disajikan secara verbal di dalam kelas.

Mencermati model pengajaran langsung maka dapat disebut kelebihanannya antara lain.

- a. Relatif banyak materi yang bisa disampaikan.
- b. Untuk hal-hal yang bersifat prosedural, model ini akan relatif mudah diikuti.

Sedangkan kekurangan atau kelemahan model pembelajaran langsung antara lain.

- a. Jika terlalu dominan pada ceramah, siswa akan cepat bosan.
- b. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Dari uraian singkat tentang model pengajaran langsung tersebut dapat disimpulkan bahwa model pengajaran ini adalah *teacher center* yaitu guru menjadi pusat dari kegiatan pembelajaran yang berlangsung dikelas, dengan kata lain guru adalah segalanya. Siswa akan lebih banyak pasif dan hanya menerima materi yang diberikan dan disajikan oleh guru. Dengan bentuk ceramah, siswa hanya akan menjadi pendengar yang baik saja dan akan cenderung bersifat pasif.

E. Teknologi Informasi dan Komunikasi

1. Definisi Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mempunyai pengertian yang luas yaitu, meliputi segala hal yang berkaitan dengan pengelolaan informasi. Dengan adanya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, guru jadi terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Depdiknas (2003:2)

“Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan dan metode penyampaiannya. Keterpaduan berarti masing-masing komponen saling terkait bukan merupakan bagian yang terpisah-pisah”

Teknologi yang telah berkembang saat ini tidak terlepas dari penggunaan teknologi informasi yang dijadikan sebagai teknologi dalam pengadaan, pemrosesan dan penyimpanan informasi. Teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat lunak dan perangkat keras) yang digunakan untuk proses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi.

2. Karakteristik Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran

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 (2003:2) adalah sebagai berikut:

- a. Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan dan metode penyampaiannya. Keterpaduan berarti masing-masing komponen saling terkait bukan merupakan bagian yang terpisah-pisah atau parsial.
- b. Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa tema-tema esensial, aktual dan global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi merupakan

pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.

- c. Tema-tema essential dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan perpaduan cabang-cabang ilmu komputer, matematik, teknik elektro, teknik elektronika, telekomunikasi, siberetik, dan informatika itu sendiri. Tema-tema essential tersebut berkaitan dengan kebutuhan pokok akan informasi sebagai ciri abad 21 seperti pengolahan kata, spreadsheet, persentasi, basis data, internet dan e-mail. Tema-tema essential tersebut terkait dengan aspek kehidupan sehari-hari.

Materi Teknologi Informasi dan Komuniasi dikembangkan dengan pendekatan interdisipliner dan multidimensional. Dikatakan interdisipliner karena melibatkan berbagai disiplin ilmu. Dikatakan multimensional karena berdampak dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat berguna dalam menyingkapi perkembangan teknologi yang semakin canggih dan berdampak dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat.

3. Ruang Lingkup Teknologi Informasi dan Komunikasi

Menurut Depdiknas (2003:2) ruang lingkup mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP kelas VIII terdiri atas:

- a. Aspek konsep, pengetahuan dan operasi dasar

Aspek ini mencakup identifikasi hakekat dan dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi, identifikasi etika dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, menjelaskan syarat-syarat Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi, mengidentifikasi

perangkat lunak dan perangkat keras dalam system informasi dan dasar-dasar jaringan komputer.

b. Aspek pengelolaan informasi untuk produktifitas

Aspek ini mencakup perlakuan operasi dasar computer dan penggunaan system operasi atau *operating system* (SO), penggunaan software dan pemanfaatan jaringan.

c. Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi

Aspek ini mencangkup karya dengan program pengolahan kata dan lembar kerja (*worksheet*), penggabungan dokumen pengolahan kata dan lembar kerja, membuat karya dengan program presentasi. Selain itu, menggabungkan dokumen presentasi dan pengolahan kata dan lembar kerja (*worksheet*), mencari informasi dan komunikasi melalui internet.

4. Manfaat Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dikuasi oleh siswa di sekolah menengah memiliki manfaat yang jelas. Teknologi Informasi dan Komunikasi di berikan kepada siswa bukan hanya sekedar untuk memperkenalkan teknologi pada siswa.

Harus diketahui bahwa untuk memanfaatkan TIK dalam hal pembelajaran tidak semudah dibayangkan. Ada beberapa syarat yang harus dipenuhi demi terwujudnya pemanfaatan TIK dalam pembelajaran diantaranya :

- a. “Adanya akses teknologi internet untuk guru maupun siswa, baik di dalam kelas, sekolah, maupun lembaga pendidikan guru.
- b. Adanya materi yang bermutu bagi guru dan siswa.
- c. Guru harus produktif terhadap perkembangan TIK.”
(<http://save-ourforests.blogspot.com>)

Selain itu, untuk menghindari pemanfaatan teknologi yang kurang bermanfaat apalagi dalam hal negatif oleh siswa karena pembelajaran TIK antar siswa dengan cepat maka mengarahkan pemanfaatan TIK dalam pembelajaran menjadi sangat penting sehingga siswa disibukkan dengan eksplorasi subjek positif dalam penggunaan TIK. Bentuk nyatanya dapat berupa penugasan pencarian artikel, sumber bacaan, atau pengiriman tugas (PR) melalui e-mail.

Manfaat pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum adalah agar siswa memahami alat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum termasuk Komputer (*computer literature*) dan memahami informasi (*informasi literature*). Secara implisis manfaat pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk membuat siswa lebih kreatif, mengenal dunia secara global, untuk mengetahui perkembangan teknologi itu sendiri, membantu guru dalam proses pembelajaran dan lain sebagainya.

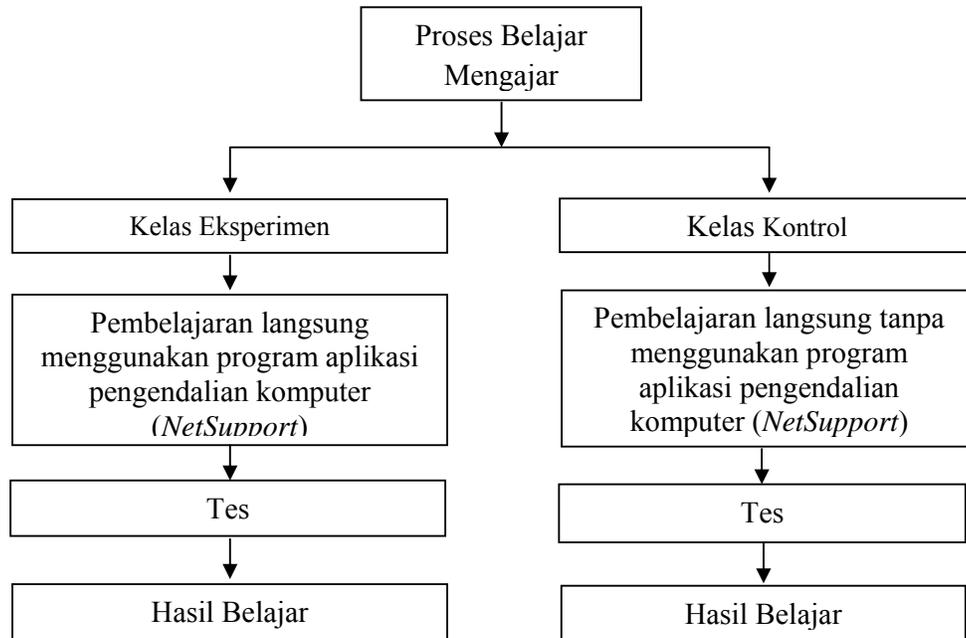
Berangkat dari optimalisasi pemanfaatan TIK untuk pembelajaran tersebut. Diharap hal ini akan memberi sumbangsih yang besar dalam peningkatan kualitas SDM Indonesia yang cerdas dan kompetitif melalui pembangunan masyarakat berpengetahuan dan berteknologi.

F. Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan skripsi ini adalah skripsi Suratno dengan judul skripsi “Pembelajaran Menggunakan *Netsupport School* Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK)”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Kuasi Eksperimen* dengan desain penelitian menggunakan *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*. Hasil penelitian terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran menggunakan *netsupport school* dengan model pembelajaran konvensional. Siswa yang memperoleh model pembelajaran menggunakan *netsupport school* memiliki hasil akhir setelah pembelajaran lebih besar dibandingkan dengan siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional

G. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang dikemukakan dapat dikemukakan kerangka konseptual dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1: Kerangka Konseptual

H. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori yang dikembangkan dan rumusan masalah, hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan program aplikasi pengendalian komputer (*NetSupport*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas X di SMA Negeri 8 Padang.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat pengaruh berarti penggunaan program aplikasi pengendalian komputer (*NetSupport*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK Kelas X di SMA Negeri 8 Kota Padang, dimana nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu 69,94 untuk kelas eksperimen dan 65,92 untuk kelas kontrol.
2. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan oleh sekolah adalah 65. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh siswa diketahui bahwa nilai siswa pada kelas eksperimen lebih banyak mencapai KKM yaitu sebanyak 26 siswa dari 34 siswa (76%) sedangkan pada kelas kontrol yang mencapai KKM hanya 19 siswa dari 37 siswa (51%). Informasi ini menunjukkan bahwa menggunakan program aplikasi pengendalian komputer (*NetSupport*) lebih baik dibandingkan tanpa program aplikasi pengendalian komputer (*NetSupport*) dalam pembelajaran TIK.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Guru mata pelajaran TIK dapat menggunakan program aplikasi pengendalian komputer (*NetSupport*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan untuk menerapkan program aplikasi pengendalian komputer (*NetSupport*) dalam pembelajaran TIK di labor komputer untuk meingkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa sendiri hendaknya dapat memotivasi dalam pembelajaran TIK.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka
- Ahmad Rohani.2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anas Sudijono. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2004. *Media Pengajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Dwi Priyatno. 2008. *Mandiri Belajar SPSS*. Yogyakarta: MediaKom
- Lufri. 2005. *metodologi Penelitian*. Padang:UNP.
- Nana Sudjana. 2002. *Dasar-Dasar Pembelajaran Edisi Revisi*. Bandung : Sinar Baru Algerindo.
- Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil BelajarMengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta : Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Universitas Negeri Padang. 2009. *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*. Padang: UNP.
- Wahidin, (2010). *Tutorial Netsupport School*. (online). Tersedia: <http://smapluspgri.sch.id/KnowledgeSharing/wpcontent/uploads/2009/05/tutorial-net-support.pdf> 13 Januari 2011.