

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
TERHADAP HASIL BELAJAR KKPI SISWA KELAS
XI SEMESTER I SMK NEGERI 3
PARIAMAN**

SKRIPSI

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



RINCE SELVIA NOLA
NIM. 06445.2008

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
TERHADAP HASIL BELAJAR KKPI SISWA KELAS XI
SEMESTER I SMK NEGERI 3 PARIAMAN

Nama : Rince Selvia Nola
BP/NIM : 2008/06445
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Januari 2012

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II



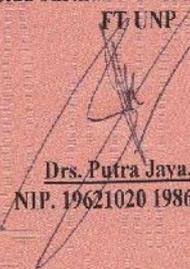
Drs. Yusri Abdul Hamid
NIP. 19501020 197703 1 003



Drs. H. Sukava
NIP. 19571210 198503 1 005

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Elektronika
FT UNP



Drs. Putra Java, M.T
NIP. 19621020 198602 1 001

PENGESAHAN

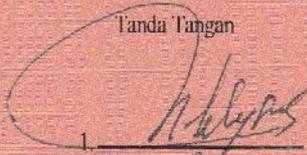
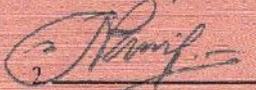
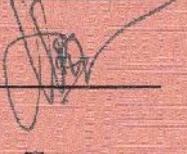
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar
KKPI Siswa Kelas XI Semester I SMK Negeri 3 Pariaman

Nama : Rince Selvia Nola
BP/NIM : 2008/06445
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Januari 2012

Tim Penguji

| Nama | Tanda Tangan |
|--|---|
| Ketua : Drs. Zulkifli Naansyah | 1.  |
| Sekretaris : Drs. Yusri Abdul Hamid | 2.  |
| Anggota : 1. Drs. H. Sukaya | 3.  |
| Anggota : 2. Drs. H. Ahmad Jufri, M.Pd | 4.  |
| Anggota : 3. Drs. H. Amril | 5.  |

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2012

 Yang menyatakan,

Rince Selvia Nola

ABSTRAK

Rince Selvia Nola (06445): Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar KKPI Siswa Kelas XI Semester I SMK Negeri 3 Pariaman.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kenyataan yang ditemukan di lapangan yaitu di SMK Negeri 3 Pariaman masih ada siswa kelas XI yang memperoleh hasil belajar dibawah standar kriteria minimum pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) yang ditetapkan sekolah yaitu 70 dengan rentang 0 – 100. Dari banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah mengungkapkan besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran cetak dalam bentuk modul pembelajaran KKPI terhadap hasil belajar siswa kelas XI semester I SMK Negeri 3 Pariaman. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen kuasi, dimana populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 3 Pariaman yang terdaftar pada semester I tahun pelajaran 2011/2012 dan Penetapan sampel dalam penelitian ini adalah semua populasi dijadikan sampel. Setelah dilakukan pemilihan secara acak dapat ditentukan kelas TKJ A sebagai kelas eksperimen dan kelas TKJ B sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian didapat nilai rata-rata siswa yang menggunakan modul pembelajaran yaitu 77,78, sementara siswa yang tanpa menggunakan modul pembelajaran lebih rendah yaitu 69,07. Hasil analisis hipotesis didapati bahwa berdasarkan hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} 3,56 > t_{tabel} 1,70$ pada taraf kepercayaan sebesar 5 % dapat diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan modul pembelajaran lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang tidak menggunakan modul pembelajaran dalam mata pelajaran KKPI.

Kata Kunci : *Modul pembelajaran*, dan Eksperimen

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahimatullahi wabarakatu

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ” **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar KKPI Siswa Kelas XI Semester 1 SMK Negeri 3 Pariaman** ”.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S-1/Akta IV) di Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak. Oleh karena itu dengan rasa hormat, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. H. Ganefri, M.Ph.D, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Putra Jaya, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Yasdinul Huda, S.Pd, MT selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Drs. Elfi Tasrif, MT selaku Penasehat Akademik (PA).
5. Bapak Muhammad Adri, S.Pd, MT selaku Ketua Prodi.

6. Bapak Drs. Yusri Abdul Hamid selaku dosen Pembimbing I.
6. Bapak Drs. H. Sukaya selaku dosen Pembimbing II.
7. Bapak Drs. Zulkifli Naansyah, Drs. H. Ahmad Jufri, M.Pd dan Bapak Drs. H. Amril, selaku Penguji.
8. Bapak Adnal Yeka, A.Pi, M.Si. selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 3 Pariaman.
9. Bapak Franki Asel, S.Kom selaku Guru KKPI di SMK Negeri 3 Pariaman.
10. Guru, tata usaha serta karyawan dan karyawan SMK 3 Pariaman.
11. Teristimewa Ibunda dan Ayahanda yang berjuang melalui doa, keikhlasan dan kerja keras demi kesuksesan penulis.
12. Teruntuk ke-3 adik-adik ku (Wegi Mutia Fitri Randa, Veby Vedro Wanda dan Reren Yora Yutari) kalian adalah support terbesar yang mampu memberikan secercah harapan untuk tetap semangat dan optimis menatap masa depan.
13. Teman-teman yang selalu memberikan semangat dan bantuan dalam mensukseskan penyelesaian skripsi pendidikan ini.

Penulisan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Jurusan Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika FT UNP khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, Januari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|-----------------------------------|----------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| SURAT PERNYATAAN | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| ABSTRAK | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A.Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 3 |
| C. Batasan Masalah | 4 |
| D. Rumusan Masalah | 5 |
| E. Tujuan Penelitian | 5 |
| F. Manfaat Penelitian | 5 |
| | |
| BAB II KERANGKA TEORITIS | |
| A. Hasil Belajar..... | 6 |
| B. Belajar dan Pembelajaran | 11 |
| C. Pengajaran Konvensional | 11 |
| D. Media Pembelajaran..... | 13 |
| E. Desain Modul..... | 17 |

| | |
|--|----|
| F. Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) | 19 |
| G. Penelitian yang Relevan | 22 |
| H. Kerangka Konseptual | 23 |
| I. Hipotesis | 24 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|---|----|
| A. Jenis Penelitian | 25 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian | 25 |
| C. Populasi dan Sampel Penelitian | 26 |
| D. Variabel dan Data | 27 |
| E. Prosedur Penelitian | 29 |
| F. Instrumen Penelitian | 31 |
| G. Teknik Analisis Data | 36 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|-------------------------|----|
| A. Deskripsi Data | 42 |
| B. Analisis Data | 43 |
| C. Pembahasan | 51 |

BAB V PENUTUP

| | |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan | 54 |
| B. Saran | 54 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|----------------|
| 1. Persentase hasil belajar semester I Juli-Desember KKPI Siswa Kelas XI TKJ SMK N 3 Pariaman tahun ajaran 2010/2011 | 2 |
| 2. Materi pelajaran semester I KKPI kelas XI | 21 |
| 3. Rancangan Penelitian | 25 |
| 4. Jumlah siswa kelas XI Jurusan Teknik komputer dan jaringan SMK Negeri 3 Pariaman tahun ajaran 2011/2012 | 26 |
| 5. Interpretasi Nilai r | 34 |
| 6. Klasifikasi Indeks Kesukaran | 35 |
| 7. Klasifikasi daya pembeda | 35 |
| 8. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen | 43 |
| 9. Nilai Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol | 45 |
| 10. Nilai Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen | 46 |
| 11. Nilai Uji Normalitas Kelas Kontrol dengan Chi Kuadrat | 48 |
| 12. Nilai Uji Normalitas Kelas Eksperimen dengan Chi Kuadrat | 48 |
| 13. Nilai Uji Homogenitas | 49 |
| 14. Hasil Perhitungan Ujia Hipotesis | 49 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|--|----------------|
| 1. Identifikasi Masalah..... | 4 |
| 2. Desain Kerangka Konseptual..... | 23 |
| 3. Diagram Frekuensi Kelas Kontrol | 45 |
| 4. Diagram Frekuensi Kelas Experimen | 46 |
| 5. Daerah Penentuan H_0 | 50 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|--|---------|
| 1. Silabus | 58 |
| 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran..... | 60 |
| 3. Modul Pembelajaran Ms. Power Point..... | 78 |
| 4. Kisi-Kisi Instrumen Tes Soal | 120 |
| 5. Lembar Soal Ujicoba | 121 |
| 6. Uji Validitas Soal | 129 |
| 7. Uji Reliabilitas dengan KR-21 | 133 |
| 8. Indeks Kesukaran Soal | 136 |
| 9. Daya Beda Soal | 137 |
| 10. Hasil Analisis Daya Beda dan Indeks Kesukaran | 141 |
| 11. Hasil Belajar Kelas Eksperimen..... | 143 |
| 12. Hasil Belajar Kelas Kontrol..... | 144 |
| 13. Uji Normalitas Data dengan Chi Kuadrat | 145 |
| 14. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol | 149 |
| 15. Uji HIpotesis..... | 150 |
| 16. Table Distribusi t..... | 151 |
| 17. Kurve normal dari 0 ke z..... | 152 |
| 18. Nilai r Product Moment..... | 153 |
| 19. Nilai Distribusi F | 154 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki keahlian dan keterampilan sesuai tuntutan pembangunan bangsa, dimana kualitas suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Berbagai upaya untuk perbaikan mutu pendidikan telah dilakukan oleh pemerintah antara lain dengan jalan melengkapi sarana dan prasarana, meningkatkan kualitas tenaga pengajar, serta penyempurnaan kurikulum yang menekankan pada pengembangan aspek-aspek yang bermuara pada peningkatan dan pengembangan kecakapan hidup (*Life Skill*) yang diwujudkan melalui pencapaian kompetensi peserta didik untuk dapat menyesuaikan diri, dan berhasil di masa yang akan datang.

Mutu pendidikan akan dapat ditingkatkan jika proses belajar mengajar telah sukses dilaksanakan. Selain itu, proses belajar mengajar juga mempunyai hal yang tak kalah pentingnya. Arsyad (2010:15) menyatakan bahwa “ dalam suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran”. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar media pembelajaran akan dapat membangkitkan minat, rangsangan belajar dan hasil belajar itu sendiri.

Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan dan dapat dipandang sebagai salah satu ukuran keberhasilan siswa dalam pendidikan di sekolah. Hasil belajar dijadikan pedoman atau bahan

pertimbangan dalam menentukan kemampuan siswa. Usaha untuk meningkatkan hasil belajar menuntut partisipasi berbagai pihak yang terkait agar mengarahkan perhatiannya kepada usaha peningkatan mutu pendidikan.

Menurut Hamalik (2010:30) “Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek–aspek, yaitu; pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap”. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa perlu diketahui oleh guru, agar guru dapat merencanakan atau mendisain pengajaran secara tepat. Hasil belajar yang ingin dicapai harus tercermin dalam tujuan pengajaran, sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses pembelajaran, dengan kata lain hasil belajar merupakan apa yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran.

Berdasarkan survei yang dilakukan terhadap siswa kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMK N 3 Pariaman dalam mata pelajaran KKPI ditemukan hasil belajar siswa masih rendah yaitu berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh SMK N 3 pariaman yaitu 70. Hal ini terlihat pada hasil belajar siswa kelas XI TKJ yang tercantum pada tabel di bawah ini:

Tabel 1: Presentase hasil belajar semester I Juli-Desember KKPI Siswa Kelas XI TKJ SMK N 3 Pariaman tahun ajaran 2010/2011.

| Kelas | Siswa yang mendapat nilai rata-rata $\geq 7,00$ | | Siswa yang mendapat nilai rata-rata $<7,00$ | |
|------------------------|---|------------|---|------------|
| | Jumlah Siswa | Presentase | Jumlah Siswa | Presentase |
| XI TKJ A (30 siswa) | 11 orang | 37% | 19 orang | 63% |
| XI TKJ B (33 siswa) | 12 orang | 30% | 21 orang | 70% |

Sumber: Guru mata pelajaran KKPI kelas XI semester 1

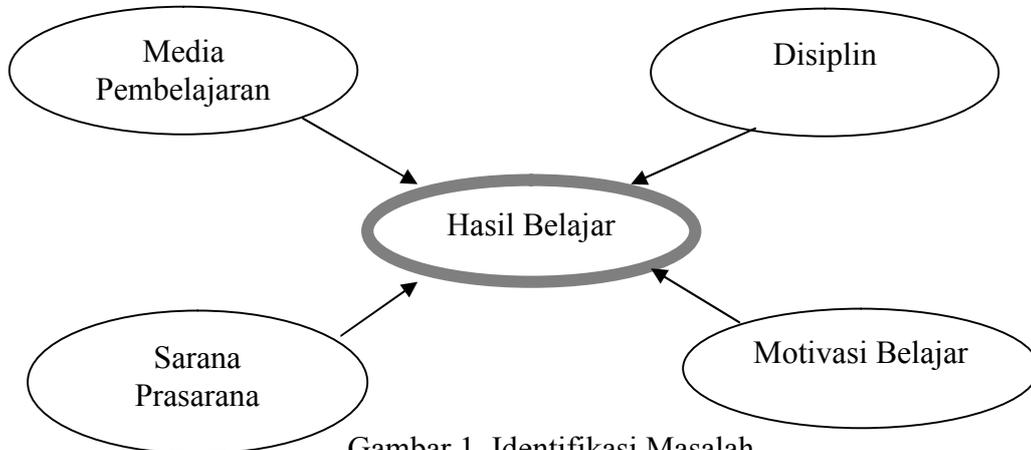
Diperoleh data dari tabel 1 bahwa hasil belajar semester 1 untuk kelas XI TKJ A diperoleh 11 siswa yang mendapat nilai KKPI diatas KKM dengan presentase 37% dan 19 siswa yang mendapat nilai KKPI dibawah KKM dengan presentase 63%. Kelas XI TKJ B diperoleh 12 siswa yang mendapat nilai KKPI diatas KKM dengan presentase 30% dan 21 siswa yang mendapat nilai KKPI dibawah KKM dengan presentase 70%.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas XI TKJ SMK N 3 Pariaman Diperkirakan disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran dan proses pembelajaran masih kurang dilengkapi fasilitas pendukung, seperti masih banyak siswa yang memakai komputer satu bersama sehingga siswa tersebut kurang fokus dan menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dalam belajar yang berdampak pada penurunan prestasi belajar siswa.

Hal inilah yang menjadi dasar pemikiran peneliti untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar KKPI Siswa Kelas XI Semester 1 SMK Negeri 3 Pariaman”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti kemukakan maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan gambar 1, permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penulisan ini adalah:

1. Se jauh mana pengaruh penggunaan media dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 3 Pariaman?
2. Apakah kedisiplinan akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 3 Pariaman?
3. Se jauh mana pengaruh Belum lengkapnya sarana dan prasarana Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 3 Pariaman terhadap hasil belajar?
4. Apakah Rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran akan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 3 Pariaman?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diungkapkan, pada prinsipnya penelitian ini berusaha untuk menjawab semua permasalahan yang teridentifikasi. Namun, sesuai dengan kemampuan dan keterbatasan yang peneliti miliki maka permasalahan ini dibatasi pada pengaruh penggunaan

media pembelajaran dalam bentuk modul pembelajaran terhadap hasil belajar kkpi siswa kelas XI semester I SMK Negeri 3 Pariaman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk modul pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang berarti terhadap peningkatan hasil belajar KKPI Siswa kelas XI semester 1 SMK Negeri 3 Pariaman?”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam bentuk modul pembelajaran KKPI terhadap hasil belajar siswa kelas XI semester 1 SMK Negeri 3 Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian ini adalah :

1. Tambahan ilmu bagi peneliti sebagai calon guru dan sebagai syarat untuk menyelesaikan program sarjana.
2. Sebagai bahan alternatif media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran oleh guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran.
4. Bahan pertimbangan untuk sekolah dalam pemilihan media pembelajaran.

BAB II KERANGKA TEORI

A. Hasil Belajar

Menurut Hamalik (2010:30) bahwa “Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek–aspek, yaitu; pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan social, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap”. Sedangkan Menurut Sudjana (2008: 22) ”Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar merupakan suatu indikator yang penting untuk mengetahui kualitas suatu pembelajaran. Hasil belajar diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar.

Menurut Bloom (1956) dalam Arikunto (2007:117) Tujuan pendidikan dibagi ke dalam tiga domain, yaitu: Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*), Ranah Afektif (*Affective Domain*), Ranah Psikomotor (*Psychomotor Domain*).

1. Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.

a. Pengetahuan (*Knowledge*)

Berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dsb. Sebagai contoh, ketika diminta menjelaskan manajemen kualitas, orang yg berada di level ini bisa menguraikan

dengan baik definisi dari kualitas, karakteristik produk yang berkualitas, standar kualitas minimum untuk produk, dsb.

b. Aplikasi (*Application*)

Di tingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dsb di dalam kondisi kerja.

c. Analisis (*Analysis*)

Tingkat analisis, seseorang akan mampu menganalisa informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yg rumit. Sebagai contoh, di level ini seseorang akan mampu memilah-milah penyebab meningkatnya reject, membanding-bandingkan tingkat keparahan dari setiap penyebab, dan menggolongkan setiap penyebab ke dalam tingkat keparahan yg ditimbulkan.

d. Sintesis (*Synthesis*)

Satu tingkat di atas analisa, seseorang di tingkat sintesa akan mampu menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yg dibutuhkan. Sebagai contoh, di tingkat ini seorang manajer kualitas mampu memberikan

solusi untuk menurunkan tingkat reject di produksi berdasarkan pengamatannya terhadap semua penyebab turunnya kualitas produk.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Dikenali dari kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, dsb dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yg ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya. Sebagai contoh, di tingkat ini seorang manajer kualitas harus mampu menilai alternatif solusi yg sesuai untuk dijalankan berdasarkan efektivitas, urgensi, nilai manfaat, nilai ekonomis.

2. Ranah Afektif (*Affective Domain*), Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.

a. Penerimaan (*Receiving/Attending*)

Kesediaan untuk menyadari adanya suatu fenomena di lingkungannya. Dalam pengajaran bentuknya berupa mendapatkan perhatian, mempertahankannya, dan mengarahkannya.

b. Tanggapan (*Responding*)

Memberikan reaksi terhadap fenomena yang ada di lingkungannya. Meliputi persetujuan, kesediaan, dan kepuasan dalam memberikan tanggapan.

c. Penghargaan (*Valuing*)

Berkaitan dengan harga atau nilai yang diterapkan pada suatu objek, fenomena, atau tingkah laku. Penilaian berdasar pada

internalisasi dari serangkaian nilai tertentu yang diekspresikan ke dalam tingkah laku.

d. Pengorganisasian (*Organization*)

Memadukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik di antaranya, dan membentuk suatu sistem nilai yang konsisten.

e. Karakterisasi Berdasarkan Nilai-nilai (*Characterization by a Value or Value Complex*)

Memiliki sistem nilai yang mengendalikan tingkah-lakunya sehingga menjadi karakteristik gaya-hidupnya.

3. Ranah Psikomotor (*Psychomotor Domain*) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

a. Persepsi (*Perception*)

Penggunaan alat indera untuk menjadi pegangan dalam membantu gerakan.

b. Kesiapan (*Set*)

Kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan gerakan.

c. Guided Response (Respon Terpimpin)

Tahap awal dalam mempelajari keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya imitasi dan gerakan coba-coba.

d. Mekanisme (*Mechanism*)

Membiasakan gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga tampil dengan meyakinkan dan cakap.

e. Respon Tampak yang Kompleks (*Complex Overt Response*)

Gerakan motoris yang terampil yang di dalamnya terdiri dari pola-pola gerakan yang kompleks.

f. Penyesuaian (*Adaptation*)

Keterampilan yang sudah berkembang sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi.

g. Penciptaan (*Origination*)

Membuat pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi atau permasalahan tertentu.

Menurut Anwar (2009:8)

“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.”

Oleh sebab itu hasil dan proses belajar, saling berkaitan satu sama lain

sebab hasil merupakan akibat dari suatu proses. Melalui hasil belajar kita dapat mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang

digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam belajar.

B. Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu yang terjadi akibat interaksi dengan lingkungan. Pembelajaran merupakan hal membelajarkan yang artinya mengacu kesegala upaya bagaimana membuat seseorang belajar, bagaimana menghasilkan terjadinya peristiwa belajar dalam diri orang tersebut.

Menurut Arsyad (2010:1) pengertian belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Belajar merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting karena semakin pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat menimbulkan berbagai perubahan yang melanda aspek kehidupan manusia. Dalam perkembangannya konsep belajar mengajar beralih ke konsep belajar efektif.

Belajar adalah aktivitas manusia dimana semua potensi manusia dikerahkan, kegiatan ini tidak terbatas hanya pada kegiatan mental intelektual, tetapi juga melibatkan kemampuan-kemampuan yang bersifat emosional bahkan tidak jarang melibatkan kemampuan fisik. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja.

C. Pembelajaran Konvensional

Menurut Vembrianto (1981:9) dalam pengajaran konvensional seorang guru dituntut dapat melayani sejumlah siswa. Dengan demikian, dengan

pengajaran konvensional memungkinkan penyelenggaraan secara meluas kepada siswa.

Menurut Made Wena (2009:224) dalam pembelajaran konvensional semua siswa dianggap sama dalam segala hal baik kemampuan, gaya belajar, kecepatan pemahaman, motivasi belajar dan sebagainya. Namun sebenarnya pengajaran konvensional itu mengandung kelemahan-kelemahan. Menurut Vembrianto (1981:9) kelemahan-kelemahan pembelajaran konvensional adalah:

- a. Pengajaran konvensional mengabaikan perbedaan individual.
- b. Pengajaran konvensional, potensi-potensi dalam diri siswa tidak dapat dikembangkan secara optimal.
- c. Pengajaran konvensional, siswa cenderung bersikap pasif sedangkan guru berperan dominan.

Ciri-ciri pengajaran konvensional menurut Vembrianto (1981 : 8)

antara lain sebagai berikut:

- a. Seorang atau beberapa orang guru menghadapi kelas yang terdiri atas sejumlah siswa.
- b. Siswa-siswa itu sebaya dalam usianya.
- c. Pada waktu yang sama guru memberikan pelajaran yang sama kepada siswa-siswa tersebut, dan mereka mengerjakan tugas-tugas pengajaran bersaa-sama pula.
- d. Pada awal tahun pelajaran, kelas itu memulai program pengajaran secara bersama-sama, dan pada akhir tahun pelajaran sebagian besar di antara mereka naik kelas secara bersama-sama pula. Kecuali beberapa siswa yang dianggap “gagal” harus tetap tinggal di kelas.

Dari pengertian tersebut bahwa pembelajaran konvensional itu adalah pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru pada umumnya, yaitu membuka diklat, memberikan materi secara langsung (*Teacher Oriented*), dilanjutkan dengan memberikan contoh soal-soal dan melakukan evaluasi ketercapaian

siswa dalam belajar, ditambah dengan adanya usaha guru dengan siswa untuk menerangkan materi, kemudian menutup diklat dengan memotivasi siswa dan memberikan tugas.

D. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara/pengantar. Menurut Sadiman(2000:6) media adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Media pembelajaran itu sendiri dapat berupa buku, tape recorder, kaset, video, kamera, video recorder, film, slide, grafik.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan dapat mengatasi masalah-masalah dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman (2000:13) mengatakan bahwa “ penggunaan media dapat mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh/hambatan jarak geografis, jarak waktu ”.

Menurut Arsyad (2010: 82) media pembelajaran terbagi atas lima, yaitu Media Berbasis Manusia, Media Cetak, Media Visual, Media Berbasis Audio-Visual, Media Berbasis Komputer.

a. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau

ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Misalnya, media manusia dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar. Salah satu faktor terpenting dalam pembelajaran berbasis manusia adalah rancangan pembelajaran yang interaktif. Dengan adanya manusia sebagai pemeran utama dalam proses belajar maka kesempatan interaksi terbuka lebar. Seperti guru, instruktur, tutor, kegiatan kelompok.

b. Media Cetakan

Media cetakan meliputi bahan-bahan yang disiapkan diatas kertas untuk pengajaran dan informasi. Teks terprogram adalah salah satu jenis media cetakan yang banyak digunakan. Dalam buku teks terprogram, informasi disajikan secara terkendali dalam arti bahwa siswa hanya memiliki akses untuk melihat (dan membaca) teks yang diinginkan langkah-demi langkah. Modul pengajaran termasuk kedalam teks terprogram, yang berisikan informasi yang meminta siswa untuk memberikan respon, kemudian siswa diberitahukan jawaban benar dengan membandingkan jawabannya dengan jawaban yang disiapkan pada halaman modul tersebut. Dengan tahapan demikian, siswa dapat meneruskan bacaannya apabila ia sudah menguasai informasi yang disajikan, atau siswa akan diminta mengulang membaca informasi yang serupa sebelum ia disajikan dengan informasi baru. Seperti buku,

penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembar lapas juga termasuk media berbasis cetak.

Beberapa kelebihan media cetakan, termasuk modul menurut Arsyad (1997:38) adalah:

- a. Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing.
- b. Disamping itu dapat mengulangi materi dalam media cetakan, siswa akan mengikuti urutan pikiran secara logis.
- c. Perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak sudah merupakan hal lumrah, dan ini akan menambah daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual.
- d. Khusus teks terprogram (modul), siswa akan berpartisipasi/berinteraksi dengan aktif karena harus memberi respons terhadap pertanyaan dan latihan yang disusun; siswa dapat segera mengetahui apakah jawabannya benar atau salah.

c. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual(image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Media berbasis visual seperti buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide.

d. Media Berbasis Audio-Visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Seperti video, film, program slide tape, televise. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan story board yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.

e. Media Berbasis Komputer

Komputer berperan sebagai proses manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed-Instruction* (CMI). Adapula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media computer.

Setiap media mempunyai kelebihan dan kelemahannya sendiri. Dengan kata lain, tidak ada satu media lainnya dalam segala aspeknya sehingga dapat menggantikan segala bentuk media yang lain. Pengenalan karakteristik dan jenis media merupakan salah satu faktor dalam penentuan atau pemilihan media nanti. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan motivasi belajar dan rangsangan kegiatan belajar siswa. Jadi didapat kesimpulan dari beberapa pendapat para ahli

diatas secara umum bahwa media pembelajaran ialah semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud untuk menyampaikan pesan dan informasi pembelajaran dari sumber (guru) kepada penerima (siswa) agar interaksi dan komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara efektif, sehingga mutu pendidikan dapat ditingkatkan.

E. Desain Modul

Menurut Walter Dick dan Lou Cary (1985) dikutip dalam Made Wena (2009: 231) bahwa ditinjau dari wujud fisik pengertian modul adalah bahan pembelajaran cetak, fungsinya sebagai media pembelajaran.

Menurut Jerrold E, Kemp (1978) dalam Made Wena (2009:231) modul diartikan sebagai paket pembelajaran mandiri berisi satu topik atau unit materi pelajaran dan memerlukan waktu belajar beberapa jauh untuk satu minggu. Dari definisi tersebut Kemp (1987) mengetengahkan modul ditinjau dari fungsi sebagai media belajar mandiri, modul berupa satu topik atau satu unit materi pelajaran dan ketentuan waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari modul.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Russel dikutip dalam Made Wena(2009:224) bahwa “ pembelajaran dengan modul akan menjadikan pembelajaran lebih efisien, efektif dan relevan”. Modul memberikan peluang kepada siswa untuk dapat belajar dan menemukan konsep-konsep secara mandiri dibawah pengawasan guru. Modul juga tidak menuntut siswa untuk

belajar disekolah saja tapi dapat belajar di rumah tanpa harus terikat tempat dan waktu.

Menurut Rivai dan Sudjana tujuan pengajaran dengan menggunakan modul (2002:132) adalah agar tujuan pendidikan bisa dicapai secara efektif dan efisien. Para siswa dapat mengikuti program pengajaran sesuai dengan kecepatan dan kemampuan sendiri, lebih banyak belajar mandiri, dapat mengetahui hasil belajar sendiri, menekankan penguasaan bahan pelajaran secara optimal.

Menurut suryosubroto dikutip dalam Made Wena (2009:233) mengemukakan tentang unsur-unsur modul adalah sebagai berikut:

- a. Pedoman bagi guru, yang berisi petunjuk untuk guru agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara efisien. Selain itu, memberikan petunjuk tentang (a) macam-macam kegiatan yang harus dilaksanakan oleh kelas; (b) waktu yang disediakan untuk modul itu; (c) alat pelajaran yang harus digunakan; (d) petunjuk evaluasi.
- b. Lembaran kegiatan siswa, yang berisi materi pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa.
- c. Lembaran kerja, yaitu lembaran yang digunakan untuk mengerjakan tugas yang harus dilakukan
- d. Kunci lembaran kerja, yaitu jawaban atas tugas-tugas, agar siswa dapat mencocokkan pekerjaannya, sehingga dapat mengevaluasi sendiri hasil pekerjaannya.
- e. Lembaran tes, yaitu alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur tercapai tidaknya tujuan yang telah dirumuskan dalam modul.
- f. Kunci lembaran jawaban tes, yaitu alat koreksi terhadap penilaian.

Langkah-langkah penyusunan modul menurut Nana Sudjana (1990:133) adalah sebagai berikut:

- a. Menyusus kerangka modul dengan cara menetapkan atau merumuskan tujuan instruksional umum, merinci tujuan instruksional umum menjadi tujuan instruksional khusus,

- menyusun butir-butir soal evaluasi guna mengukur pencapaian tujuan khusus, mengidentifikasi pokok-pokok materi pelajaran yang sesuai dengan tujuan khusus, menyusun pokok-pokok materi dalam urutan logis, menyusun langkah-langkah kegiatan belajar untuk mencapai semua tujuan, mengidentifikasi alat-alat yang diperlukan dalam kegiatan belajar dengan modul itu.
- b. Menulis program secara rinci yang meliputi pembuatan petunjuk guru, lembaran kegiatan siswa, lembaran kerja siswa, lembaran jawaban, lembaran tes, dan lembaran jawaban tes.

Pengajaran dengan menggunakan modul lebih unggul menurut

Vembrianto(1981:30) adalah dalam hal:

- a. Memberi motivasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Memberikan kesempatan siswa belajar menurut irama kecepatannya masing-masing.
- c. Melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.
- d. Siswa lebih banyak mendapatkan pertolongan guru secara individual.
- e. Siswa dapat menerapkan belajarnya dalam kehidupan nyata
- f. Siswa memperoleh informasi berulang-ulang tentang kemajuan belajar yang telah dicapainya

Modul merupakan media cetak yang berisi materi pelajaran yang dirancang sedemikian rupa yang berguna dalam kegiatan proses belajar mengajar. Modul yang disusun secara terpola, jelas dan sistematis sehingga memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi pelajaran. Menggunakan modul dalam proses belajar mengajar akan menciptakan siswa aktif dan kreatif dalam menyikapi pelajaran (*lampiran 3:78*).

F. Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi (KKPI)

Terlepas dari banyaknya program keahlian yang ada di SMK, mata pelajaran KKPI merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari, setiap siswa dan dituntut untuk menguasai pengetahuan komputer agar dapat menunjukkan dan memudahkan pekerjaan dan bidang keahliannya kelak dan

tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini telah terjadi era komputerisasi diberbagai bidang. Mata pelajaran KKPI bertujuan agar setiap siswa memiliki bekal kemahiran minimal, yaitu mengoperasikan komputer untuk mengelola informasi.

Mata pelajaran KKPI membekali peserta didik untuk beradaptasi dengan dunia kerja dan perkembangan dunia, juga pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Mata pelajaran KKPI diajarkan untuk mendukung pembentukan kompetensi program keahlian serta memudahkan peserta didik mendapatkan pekerjaan yang berskala nasional maupun internasional.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tanggal 23 Mei 2006, mata pelajaran KKPI memiliki tujuan dan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Tujuan : mata pelajaran KKPI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:
 - a. Menggunakan teknologi komputer dalam kehidupan sehari-hari.
 - b. Mengaplikasikan komputer sesuai dengan standar kompetensi kerja.
2. Ruang Lingkup: ruang lingkup mata pelajaran KKPI meliputi aspek-aspek sebagai berikut:
 - a. *Personal Computer (PC) stand alone*
 - b. Sistem operasi *software*
 - c. Data aplikasi
 - d. *Personal Computer (PC)* dalam jaringan
 - e. Pemanfaatan *Web-design*.

Adapun indikator pelajaran dari KKPI dengan kompetensi dasar mengoperasikan *software* presentasi yaitu:

Tabel 2. Materi Pelajaran Semester I KKPI Kelas XI

| No | Kompetensi Dasar | Materi | Indikator |
|----|---|--|---|
| 1 | Mengoperasik nsoftwareprese ntasi | Aplikasi <i>Software</i> Presentasi : <ul style="list-style-type: none"> ○ Pengenalan <i>software</i> aplikasi dan menu-menu <i>software</i> presentasi ○ Membuat, membuka, menyimpan <i>file</i> presentasi. ○ Pengolahan <i>file</i> presentasi | <ul style="list-style-type: none"> • Fungsi <i>software</i> presentasi dijelaskan dengan benar • <i>Software presentasi</i> dijalankan melalui perintah <i>start menu</i> dan <i>shortcut</i> atau <i>icon</i> • Berbagai <i>software presentasi</i> dioperasikan sesuai dengan SOP • Perintah-perintah pengelolaan <i>file presentasi</i>, seperti: membuat baru, membuka, menyimpan, menyimpan dengan nama lain diaplikasikan sesuai dengan SOP • <i>File Presentasi</i> disimpan menggunakan berbagai format antara lain : <i>ppt, pps, html, odp, sxi</i> • Perintah-perintah <i>editing</i> sederhana, seperti: mengetik huruf/kata/ kalimat, memformat huruf/font, <i>text alignment, numbering, bullet</i>, menyelipkan <i>slide</i>, memasukkan <i>picture, diagram, text box, movie and sound, chart, object</i> diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan |

Jadi, 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.

Peneliti mengambil Mata Pelajaran KKPI ini dengan menerapkan Modul Pembelajaran dikarenakan Materi KKPI Mata pelajaran KKPI kelas XI semester 1 mempelajari mengenai mengoperasikan *Software* presentasi.

Siswa dituntut untuk bisa dalam mengoperasikan *Software* presentasi, tetapi juga dituntut kemampuan aspek berpikir serta memiliki sikap yang baik dan bijak terhadap pemanfaatan informasi dan komunikasi. Menurut peneliti Modul Pembelajaran cocok diterapkan dalam mata pelajaran KKPI, khususnya pada kompetensi mengoperasikan *Software* presentasi.

G. Penelitian Relevan

Dari hasil studi kepustakaan menunjukkan adanya beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, antara lain:

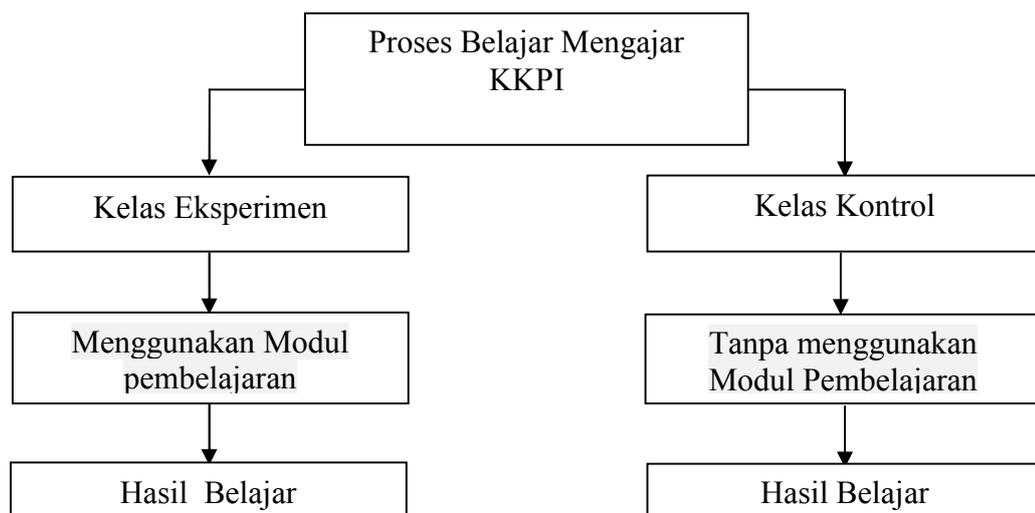
1. Olva Novita (2008) “Penggunaan Modul Pada Pembelajaran ikatan Kimia Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas X Dalam Mata Pelajaran Kimia di SMA 5 Padang” membuktikan bahwa siswa yang diajarkan dengan menggunakan Modul Pembelajaran memperoleh hasil belajar kimia yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran tanpa menggunakan modul.
2. Autaf Muzarli (2005:68) “ Pengaruh Pembelajaran Modul Terhadap Hasil Belajar Program Diklat Komputer” juga membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan modul pembelajaran dapat

meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan Modul pembelajaran.

H. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori di atas lebih lanjut dirumuskan ke dalam kerangka konseptual dan hubungan antara masing-masing variabel yang diteliti dalam penelitian ini. Sesuai dengan lingkup penelitian yang berfokus pada hasil belajar siswa dan dalam pelaksanaan pengajaran dengan menggunakan Modul Pembelajaran.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan modul pembelajaran KKPI pada kelas XI TKJ A sebagai kelas eksperimen dan penerapan pembelajaran tanpa menggunakan modul pembelajaran pada kelas XI TKJ B sebagai kelas kontrol, Sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil belajar yang diperoleh dari pemberian tes yang sama pada kedua kelas sampel. Tampak seperti gambar berikut :



Gambar 2. Kerangka konseptual

I. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan penjelasan diatas, maka hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Hasil belajar siswa yang menggunakan modul pembelajaran lebih rendah atau sama dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan modul pembelajaran dalam mata pelajaran KKPI

H_a = Hasil belajar siswa yang menggunakan modul pembelajaran lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang tidak menggunakan modul pembelajaran dalam mata pelajaran KKPI.

Hipotesis tersebut dapat diformulasikan sebgai berikut:

$$H_a = \mu_1 > \mu_2$$

$$H_0 = \mu_1 \leq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 = Skor rata-rata hasil belajar kelas eksperimen(modul pembelajaran)

μ_2 = Skor rata-rata hasil belajar kelas control (tanpa modul pembelajaran)

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan penelitian tentang pembelajaran mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) yang dilakukan dengan penekanan penggunaan Modul Pembelajaran untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas XI Teknik Komputer Jaringan (TKJ) SMK N 3 Pariaman, yang mengacu kepada hipotesis yang diajukan, maka dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, . Hasil belajar siswa yang menggunakan modul pembelajaran lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang tidak menggunakan modul pembelajaran dalam mata pelajaran KKPI. Hal ini dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan modul pembelajaran adalah 77,78 sedangkan siswa yang pembelajarannya tanpa menggunakan modul pembelajaran adalah 69,07 yang dibuktikan dengan uji t dimana hasil diperoleh $t_{hitung} = 3,56$ dan $t_{tabel} = 1,70$. Ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan menunjukkan hipotesis alternative diterima atau menolak hipotesis nihil.

B. Saran

1. Penelitian ini dapat membantu dan memberikan sumbangan tentang penggunaan media pembelajaran (*Modul Pembelajaran*) sehingga penelitian dapat dikembangkan lagi menjadi penelitian yang kreatif dan inovatif lagi.

2. Informasi bagi guru bahwa pembelajaran dengan modul dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Dapat meningkatkan kreativitas dan aktifitas siswa dalam mengikuti pelajaran di sekolah.
4. Salah satu alternatif pengembangan pembelajaran serta kebijakan pada pemanfaatan penggunaan media pembelajaran yang lebih optimal sehingga dapat memajukan pendidikan dan pembelajaran di Sekolah efektif dan efisien.