PENGARUH PENGGUNAAN CD INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) SISWA KELAS VII DI SMP 13 PADANG

SKRIPSI

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

OLEH :

HIJRIA RAMLI
2008/08258

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2011

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN CD INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 13 PADANG

Nama : Hijria Ramli
NIM/BP : 08258/2008
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, 8 Februari 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Drs. Fasrijal Yakub, M.Pd	**Dra. Nelda Azhar, M.Pd**
NIP. 194703231975031001	**NIP. 195505211984032001**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Elektronika
FT UNP

Drs. Efrizon, M.T
NIP. 196504091990011001

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 CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa kelas VII Di SMP Negeri 13 Padang

Nama : Hijria Ramli
NIM : 08258
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, 8 Februari 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Fasrijal Yakub, M.Pd	1. _____
Sekretaris	: Dra. Nelda Azhar, M.Pd	2. _____
Anggota	: 1. Drs.Efrizon, MT	3. _____
Anggota	: 2. Drs.Sukaya	4. _____
Anggota	: 3. Drs.Zulkifli Naansah	5. _____

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas VII di SMP Negeri 13 Padang"**.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S-1/Akta IV) di Jurusan 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. Efrizon, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang
2. Bapak Drs. H. Sukaya selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
3. Bapak Muhammad Adri, S.Pd, MT selaku Penasehat Akademik (PA)
4. Bapak Drs. Fasrijal Yakub,M.Pd selaku dosen Pembimbing I

5. Ibu Dra. Nelda Azhar, M.Pd selaku dosen Pembimbing II
6. Bapak Drs. Efrizon, MT selaku Penguji
7. Bapak Drs. H.Sukaya selaku Penguji
8. Bapak Drs. Zulkifli Naansah selaku Penguji
9. Bapak Drs. Rumawi Irawan M.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 13 Padang
10. Ibu Elsa Rahmawanti, selaku guru TIK di SMP Negeri 13 Padang
11. Guru, tata usaha serta karyawan dan karyawati SMP Negeri 13 Padang
12. Teristimewa Ibunda dan Ayahanda (Alm) yang berjuang melalui doa, keikhlasan dan kerja keras demi kesuksesan penulis
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini

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

Padang, 8 Februari 2011

Penulis

ABSTRAK

Hijria Ramli (2008/08258) : **Pengaruh Penggunaan CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas VII di SMP Negeri 13 Padang.**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kenyataan yang ditemukan dilapangan yaitu di SMP Negeri 13 Padang, masih banyak siswa kelas VII yang memperoleh hasil belajar dibawah standar kriteria minimum pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang ditetapkan sekolah yaitu 70 dengan rentang 0 – 100. Banyak faktor yang mempengaruhi diantaranya adalah metode mengajar dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Untuk itu dilakukan pembelajaran dengan menggunakan CD Interaktif. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran CD Interaktif dan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen, populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 13 Padang Tp. 2010/2011. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas populasi dengan bantuan *software* SPSS 17. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberlakukan pembelajaran menggunakan media CD Interaktif dan yang menjadi kelompok kontrol adalah kelas yang menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan dari tes hasil belajar berupa soal objektif sebanyak 23 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan *software* SPSS 17 untuk uji homogenitas dan normalitas, sedangkan uji hipotesis juga menggunakan *software* SPSS. Dari hasil tes penelitian didapat nilai rata-rata siswa yang menggunakan media pembelajaran CD Interaktif yaitu 75,24 sementara siswa yang menggunakan metode konvensional lebih rendah yaitu 64,45. Hasil hipotesis dengan menggunakan *software* SPSS didapati bahwa berdasarkan hasil uji t diperoleh t_{hitung} 4,88 > t_{tabel} (1.988). Dengan demikian hipotesis yang dikemukakan sebelumnya dapat diterima pada taraf kepercayaan sebesar 0,05 %, sehingga dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan media CD Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa daripada pembelajaran konvensional.

Kata Kunci : CD Interaktif, Konvensional dan Eksperimen

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR TABEL vi
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR LAMPIRAN viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Batasan Masalah 5
D. Rumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 5
F. Manfaat Penelitian 6

BAB II KERANGKA TEORITIS

A. Hasil Belajar 7
B. Media Pembelajaran 9
C. Media Berbasis Komputer 12
D. Media CD (*Compact Disk*) Interaktif 15
E. Pembelajaran Konvensional 16
F. Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) Dalam pembelajaran 18
G. Penelitian yang Relevan 18
H. Kerangka Konseptual 19
I. Hipotesis 20

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 21
B. Rancangan Penelitian 21
C. Populasi dan Sampel Penelitian 22
D. Variabel, Data dan Sumber Data 24
E. Teknik Penelitian 25
F. Defenisi Operasional 27
G. Instrumen Penelitian 28
H. Teknik Analisis Data 33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 40
B. Pembahasan 47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kesimpuan 48
B. Saran 49

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1. Persentase Hasil Belajar Semester II Siswa Kelas VII SMPN 13 Padang Tp. 2009 – 2010 3
2. Rancangan Penelitian 22
3. Data Jumlah Siswa Kelas VII SMPN 13 Padang Tp. 2009/2010 23
4. Tahapan Pelaksana 26
5. Kegiatan Pembelajaran Waktu : 2 x 40 Menit 27
6. Interpretasi Nilai r 30
7. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal 31
8. Nilai Indeks Kesukaran 31
9. Klasifikasi Daya Pembeda Soal 32
10. Nilai Indeks Daya Beda 32
11. Analisis Butir Soal 33
12. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen 40
13. Nilai Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol 41
14. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen 42
15. Nilai Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen 42

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

1. Desain Kerangka Konseptual 19

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

1. Silabus 49

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 54

3. Lembar Soal Uji Coba Instrumen Tes Soal 62

4. Kisi-Kisi instrumen Tes 65

5. Uji Reliabilitas dengan KR-20 66

6. Analisa Daya Beda dan Indeks Kesukaran 68

7. Tabulasi Data Penelitian 71

8. Analisis Deskriptif dan Distribusi Frekuensi 75

9. Perhitungan Analisis Deskritif 78

10. Uji Normalitas Data dengan Chi Kuadrat 79

11. Uji Normalitas Data dengan Kolmogorov-Smirnov 80

12. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 82

13. Uji Hipotesis Tes Akhir 83

14. Nilai-Nilai Chi Kuadrat 85

15. Nilai-Nilai Distribusi F 86

16. Daftar t Tabel 87

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan pendidikan nasional merupakan usaha yang bertujuan untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang berkualitas, maju, mandiri dan modern. Peningkatan mutu pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia, maka pemerintah telah dan terus berupaya mewujudkan amanat tersebut melalui berbagai usaha pembangunan pendidikan yang lebih berkualitas.

Kualitas pendidikan juga sangat ditentukan oleh proses belajar mengajar yang berlangsung di ruangan kelas. Peran guru sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di sekolah untuk membantu siswanya dalam mencapai hasil belajar yang optimal dengan cara mengusahakan penyampaian materi pelajaran sehingga dapat membangkitkan motivasi, keaktifan serta keterampilan proses siswa tersebut dalam mengikuti pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran bukan hanya dapat menyebabkan proses komunikasi antara guru dan siswa dapat terlaksana dengan baik dan lancar, tetapi dapat merangsang siswa untuk merespon dengan cepat tentang pesan yang disampaikan, sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Komputer mempunyai potensi sebagai media yang menarik dengan memanfaatkan CD Interaktif.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) mempelajari sejarah perkembangan teknologi, memahami ketentuan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, operasi dasar pada komputer, dan mempraktikkan beberapa program aplikasi pada komputer. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Pembelajaran konvensional tanpa media pembelajaran yang menarik telah diterapkan selama ini, terkadang tidak sesuai dengan kondisi dan suasana kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Guru masih menerapkan metode belajar ceramah didepan kelas, sehingga siswa jenuh dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dilihat dari persentase rata-rata nilai ujian semester I tahun ajaran 2010/2011 masih dibawah standar ketuntasan.

SMP Negeri 13 Padang menetapkan kriteria kelulusan minimum untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah 70 dengan skor yaitu (0 – 100). Data hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 13 Padang semester I dalam bentuk persentase rata-rata ujian semester I tahun pelajaran 2010/2011 dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Semester I mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa kelas VII SMP 13 Padang Tp. 2010 – 2011.

Kelas	Persentase nilai < 70	Jumlah Siswa	Persentase nilai ≥70	Jumlah siswa
VII A	48,8 %	21 orang	51,2 %	22 orang
VII B	55,5 %	25 orang	44,5 %	20 orang
VII C	52,3 %	23 orang	47,7 %	21 orang
VII D	53,5 %	23 orang	46,5 %	20 orang
VII E	44,4 %	20 orang	55,6 %	25 orang

Sumber: Guru TIK Kelas VII SMP 13 Padang

Masih rendahnya hasil belajar siswa kelas VII SMP 13 Padang ini banyak faktor yang mempengaruhinya, diantaranya yaitu metode mengajar guru, media pembelajaran yang kurang menarik dan pengaruh lingkungan serta sarana dan prasarana lainnya. Siswa merasa jenuh, tidak konsentrasi waktu belajar, kurang aktif dan tidak mandiri, karena selama ini kegiatan pembelajaran terpusat kepada guru saja.

Pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi komputer yang sedang berkembang saat ini telah banyak dimanfaatkan sebagai media pendidikan, yang dikenal dengan sebutan *Computer Assisted Instruction* (CAI) dan pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pembelajaran dan latihan-latihan. Media berbasis komputer sangat erat kaitannya dengan pembelajaran interaktif.Pembelajaran interaktif digunakan sebagai perangkat pembelajaran disekolah maupun dirumah. Penggunaan CD interaktif yang telah di buat dan diklaim oleh Dinas Pendidikan akan

dicoba diterapkan pada siswa kelas VII SMPN 13 Padang agar siswa lebih terarah dalam pembelajaran materi-materi yang diajarkan dan dan dapat meningkatkan hasil belajar sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh pendidik tercapai

Bertitik tolak pada permasalahan diatas, maka disusunlah skripsi ini dengan judul **"Pengaruh Penggunaan CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa VII DI SMP 13 Padang".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pada halaman sebelumnya, maka dapat diidentifkasi masalah sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan CD Multimedia Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran TIK siswa kelas VII?
2. Apakah penggunaan CD Multimedia Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran TIK siswa kelas VII?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan CD interaktif pada pembelajaran TIK?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran CD interaktif dengan siswa yang hanya pembelajarannya secara konvensional.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya lingkup permasalahan dalam penelitian ini dan agar penelitian ini menjadi lebih terarah, jelas serta untuk menghindari adanya penyimpangan dari tujuan penelitian, maka perlu adanya pembatasan masalah demi tercapainya tujuan yang diinginkan. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Compact Disk (CD) Interaktif Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa VII DI SMP 13 Padang".

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas maka perumusan masalah yang dirumuskan peneliti dalam penelitian ini adalah : "Apakah Penggunaan Media Pembelajaran CD Interaktif dapat Memberi Pengaruh Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa kelas VII SMP 13 Padang"

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendiskripsikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komputer kelas VII di SMP 13 Padang pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

2. Mendiskripsikan ada tidaknya perbedaan antara hasil belajar yang menggunakan CD Interaktif dan hasil belajar konvensional

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh :

1. Sekolah, sumbangan untuk perbaikan kondisi pembelajaran.
2. Guru, sebagai bahan pertimbangan dan informasi bagi guru dan calon guru dalam memilih metode dan media pengajaran yang sesuai
3. Siswa, memberikan suasana belajar yang berbeda, nyaman dan menyenangkan serta menumbuhkan kemandirian belajar dengan pemanfaatan media CD Interaktif sehingga siswa termotivasi untuk belajar TIK.
4. Peneliti, sebagai bahan referensi dan perbandingan dalam melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

BAB II
KERANGKA TEORITIS

A. Hasil Belajar

Seseorang selama maupun sesudah mengalami proses belajar akan mengalami perubahan-perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut merupakan pencapaian tujuan yang telah direncanakan sebelumnya dan perubahan itu dinamakan hasil dari belajar atau hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Sehingga dapat dikatakan hasil belajar merupakan penguasaan siswa terhadap berbagai pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Sudjana (1990: 22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Diharapkan pembelajaran yang dilakukan mempunyai pengaruh yang baik terhadap peningkatan hasil belajar dan minat siswa.

Hasil belajar merupakan suatu pernyataan tentang kemampuan peserta didik yang dapat dikerjakan atau pengetahuan yang diharapkan dalam setiap akhir masa studi. Prosesnya terjadi dimana saja dan kapan saat peserta didik berinteraksi dengan lingkungannya.

Mengukur keberhasilan seseorang dalam mengikuti proses belajar dapat dilakukan suatu pengujian yang lazim disebut tes. Tes adalah cara (yang dapat dipergunakan) atau prosedur (yang perlu ditempuh) dalam rangka pengukuran dan penilaian dibidang pendidikan, yang berbentuk

pemberian tugas atau serangkaian tugas (baik berupa pertanyaan-pertanyaan (yang harus dijawab), atau perintah-perintah (yang harus dikerjakan) oleh testee (peserta tes), sehingga (atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut) dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi testee. Seperti yang dikemukakan Sudijono (1996: 67) bahwa tes adalah suatu tugas atau serangkaian tugas yang diberikan kepada individu atau sekelompok individu, dengan maksud untuk membandingkan kecakapan mereka, satu dengan yang lain.

Dalam mengetahui hasil belajar siswa dilakukan pengujian atau evaluasi. Evaluasi hasil belajar ini bisa didapat melalui tes formatif dan tes sumatif. Artinya, hasil belajar dapat diukur dan disimpulkan dari tingkat penguasaannya terhadap materi yang telah diajarkan.

Tes dapat dipilah-pilah kedalam berbagai kelompok bila dilihat dari kontruksinya, maka tes diklasifikasikan menurut bentuknya ada dua macam bentuk yaitu tes bentuk *esay* (uraian test) dan tes bentuk objektive *(objectif test)*. Dua bentuk tes ini dapat dipilah lagi kedalam berbagai tipe, butir tes uraian dapat diklasifikasikan kedalam berbagai tipe yaitu *resticted* terbatas (tes uraian) dan *extended essay* (tes uraian bebas). Sedangkan butir test objektif dibagi pula menjadi tiga tipe yaitu: tes benar salah, tes menjodohkan dan pilihan ganda. Keseluruhannya akan tercermin setelah siswa melaksanakan ujian, atau melakukan tugas-tugas belajar tertentu.

Menurut Sudijono (1996: 67) mengemukakan secara umum fungsi tes ada dua macam, yaitu :

a. Sebagai alat pengukuran terhadap peserta didik. Dalam hubungan ini tes berfungsi mengukur tingkat perkembangan atau kemajuan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mereka menempuh proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu.
b. Sebagai alat pengukur keberhasilan program pengajaran, sebab melalui tes tersebut akan dapat diketahui sudah seberapa jauh program pengajaran yang telah ditentukan, telah dapat dicapai.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan tentang hasil belajar yaitu semua bentuk perubahan dari individu setelah melakukan proses belajar. Sedangkan tes adalah suatu cara yang dapat digunakan untuk dapat melihat kemampuan siswa dalam memahami dan mengerti tentang pembelajaran yang diberikan dengan cara pemberian tes tersebut berupa tes objektif (pilihan ganda) atau tes essay (uraian bebas)

B. 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”.

Media sebagai salah satu komponen komunikas 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.

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat Bantu mengajar yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan manfaat penggunaan media (Arsyad, 2002:25-27), antara lain :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung.

Berdasarkan perkembangan teknologi, menurut Arsyad (2002: 25-27) media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu :

1. Teknologi Cetak
   Adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang

berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi dan teori belajar.

2. Teknologi Audio-Visual
   Adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.
3. Teknologi Berbasis Komputer
   Merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor
4. Terknologi Gabungan
   Merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer

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 karekteristik dan jenis media merupakan salah satu faktor dalam penentuan atau pemilihan media nanti. Media yang cocok dengan materi diharapkan dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar. Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan motivasi belajar dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap 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.

C. Media Berbasis Komputer

Menurut Arsyad (2002:52) Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit.

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda dalam pendidikan dan latihan. Komputer berperan dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-managed Instruction* (CMI). Ada pula peran komputer sebagai alat 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 pengajaran dan pelatihan akan tetapi bukanlah penyampaian utama materi pelajaran.

Menurut Arsyad (1996:157) 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 bantuan komputer meniru sistem tutor yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi atau pesan berupa suatu konsep disajikan dilayar komputer dengan teks, gambar, atau grafik. Siswa telah membaca, menginterpretasikan, dan menyerap konsep pembelajaran itu kemudian suatau pertanyaan diajukan. Jika jawaban siswa benar komputer akan melanjutkan penyajian 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 didunia nyata, misalnya siswa menggunakan komputer untuk mensimulasikan untuk 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 terampil mengetik karena dalam permaian siswa dituntut untuk menginput data dengan mengetik jawaban atau perintah dengan benar.

Pembelajaran dengan komputer akan memberikan motivasi yang lebih tinggi karena komputer selalu dikaitkan dengan kesenangan, permainan dan kreativitas. Dengan demikian pembelajaran itu sendiri akan meningkat.

Pembelajaran dengan komputer dengan akan memberikan kesempatan pada pembelajar untuk mendapat materi pembelajaran yang otentik dan dapat berinteraksi secara lebih luas. Pembelajaranpun menjadi lebih bersifat pribadi yang akan memenuhi kebutuhan strategi pembelajaran yang berbeda-beda.

Menurut Arsyad (1996) Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut :

1. Merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, menjadwalkan pengajaran

2. Mengevaluasi siswa (tes)
3. Mengumpulkan data mengenai siswa
4. Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran
5. Membuat catatan perkembangan pembelajaran (perseorangan atau kelompok)

Komputer dapat dijadikan sebagai objek pembelajaran, misalnya ilmu komputer (*computer science*). Komputer dapat juga digunakan sebagai alat bantu untuk melakukan proses tertentu, misalnya perhitungan atau kalkulasi dan penyimpanan data serta pemrosesan kata dan data (*word and data processing*).

Aplikasi komputer dalam bidang pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses belajar secara individual (*individual learning*). Pemakaian komputer atau *user* dapat melakukan interaksi secara langsung dengan sumber informasi. Perkembangan teknologi komputer jaringan (*computer network*) saat ini telah memungkinkan pemakainya melakukan interaksi dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang diinginkan. Berbagai bentuk interaksi pembelajaran dapat berlangsung dengan tersedianya medium komputer. Beberapa lembaga pendidikan jarak jauh di sejumlah negara yang telah maju memanfaatkan medium ini sebagai sarana interaksi. Pemanfaatan ini didasarkan pada kemampuan yang dimiliki oleh komputer dalam memberikan umpan balik (*feedback*) kepada pemakainya dengan segera. Dari beberapa penjelasan diatas makan dapat disimpulkan bahwa ada beberapa manfaat komputer dalam proses pembelajaran, yaitu : (a) Dapat mempertunjukkan banyak hal dan banyak segi yang beraneka ragam. Alat ini dapat disiapkan untuk menyajikan pokok-pokok materi satu

persatu secara berurutan dan mulai dari hal-hal yang aneh ke hal-hal yang lazim terjadi dalam kehidupan sehari-hari; (b) Dapat memperluas wawasan siswa; dan (c) Dapat menciptakan peristiwa-peristiwa yang tidak mungkin dilihat dengan mata telanjang.

D. Media CD Interaktif

Komputer untuk keperluan administrasi dan pengembagan usaha pada perusahaan, komputer pun mendapat tempat disekolah-sekolah sebagai media pembelajaran. Bentuk-bentuk stimulus yang bisa digunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia; realia; gambar bergerak atau tidak; tulisan dan suara direkam. Kelima bentuk stimulus ini akan membantu pembelajaran untuk mempelajari materi pelajaran. Namun demikian tidaklah mudah mendapatkan kelima bentuk itu dalam satu waktu atau tempat.

CD merupakan sistem penyimpanan informasi gambar dan suara pada piringan atau *disk*. Interaktif dari kata interaksi yang berarti hubungan timbal balik. CD Interaktif adalah CD yang memungkinkan terjadinya hubungan timbal balik antara guru dengan siswa. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia edisi III (2001), Interaktif artinya bersifat saling melakukan aksi atau kegiatan, saling aktif (berhubungan).

Pembelajaran dengan menggunakan media CD Interaktif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan peralatan komputer dan secara visual mendemonstrasikan konsep yang dipelajari

dalam pembelajaran. Dalam hal ini komputer berfungsi sebagai pemutar Compac Disk (CD) yang berisi materi pembelajaran dan diproyeksikan dengan LCD ke layar lebar. Pada penelitian ini penyampaian pengajaran dimana materi pembelajaran sudah tersimpan dalam *Compac Disk* (CD) dengan bentuk format *Video Compact Disk* (VCD). Menurut Arsyad (2006: 13) "Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam 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 peningkatkan materi pelajaran disekolah, siswa dapat berinteraksi dengan CD pembelajaran sebagai tutor, mengerjakan latihan tanpa harus berhadapan dengan guru didepan kelas. Dalam penelitian ini telah diadakan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran CD Multimedia Interaktif.

E. Pembelajaran Konvensional

Seorang guru dituntut untuk menguasai berbagai model-model pembelajaran dimana melalui model pembelajaran yang digunakannya akan dapat memberikan nilai tambah bagi anak didiknya, kemudian output dari proses pembelajarannya tersebut adalah hasil belajar yang optimal atau maksimal. Salah satu model pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru adalah model pembelajaran konvensional.

Menurut *Institute of Computer Technology* (2006: 10):

> Menyebutkan pembelajaran konvensional dengan istilah "pengajaran tradisional". Dijelaskan bahwa pengajaran tradisional yang berpusat pada guru adalah perilaku pengajaran yang paling umum yang diterapkan disekolah-sekolah diseluruh dunia. Pengajaran model ini dipandang efektif, terutama untuk :
>
> 1. Berbagai informasi yang tidak mudah ditemukan ditempat lain
> 2. Menyampaikan informasi dengan cepat
> 3. Membangkitkan minat akan informasi
> 4. Mengajari siswa yang cara belajar terbaiknya dengan mendengarkan
>
> Namun demikian pendekatan pembelajaran tersebut mempunyai beberapa kelemahan sebagai berikut :
>
> a. Tidak semua siswa memiliki cara belajar terbaik dengan mendengarkan
> b. Sering terjadi kesulitan untuk menjaga agar siswa tetap tertarik dengan apa yang dipelajari
> c. Pendekatan tersebut cenderung tidak memerlukan pemikiran yang kritis
> d. Pendekatan tersebut mengansumsikan bahwa cara belajar siswa itu sama dan tidak bersifat pribadi

Menurut beberapa pendapat tentang pembelajaran konvensional, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang memiliki pendekatan pembelajaran yang lebih banyak berpusat pada guru, komunikasi lebih banyak satu arah dari guru ke siswa, metode pembelajaran lebih banyak menggunakan ceramah dan demonstrasi, dan materi pembelajaran lebih pada penguasaan konsep-konsep bukan kompetensi. Sumber belajar lebih banyak berupa informasi verbal yang diperoleh dari buku dan penjelasan guru atau ahli.

F. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan salah satu Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP). Standar Kompetensi Dasar 2006 merupakan pembaharuan kurikulum serta antisipasi terhadap masa datang dalam mempersiapkan generasi muda yang memiliki kompetensi multimensional (Lia Kuswayatno, 2006). Mata pelajaran TIK kelas VII SMP memiliki standar kompetensi tentang memahami penggunaan TIK dan prospeknya dimasa mendatang. Teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini membrikan pengaruh terhadap proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang biasanya terbatas diruang kelas menggunakan buku,sekarang telah bekembang menjadi kegiatan pembelajaran dimanapun dengan menggunakan media komputer.

G. Penelitian Yang Relevan

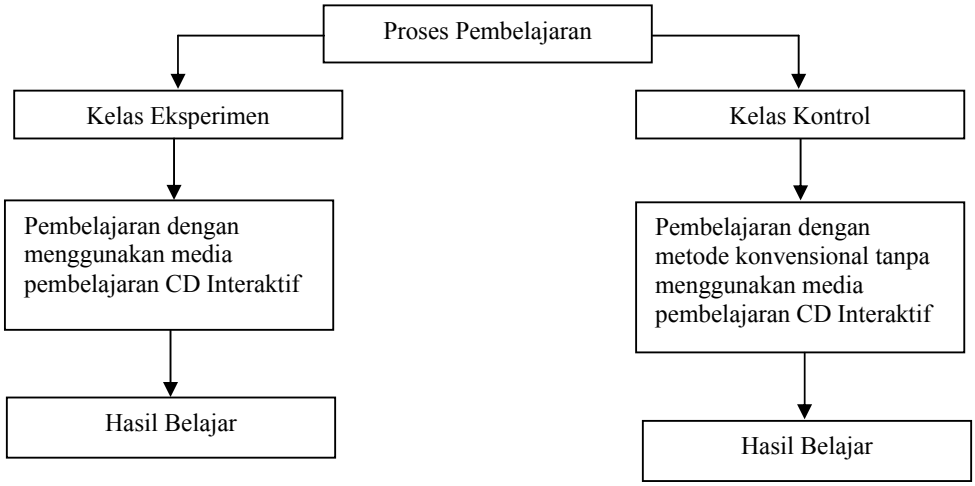
Adapun penelitian yang relevan dengan skripsi ini adalah :

Skripsi Yenti Marlina dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran CD Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar Siswa Pada Pelajaran TIK Kelas VII di SMP Negeri 2 Kabupaten Tanah Datar" dari hasil penelitian tersebut terdapat kelas yang menggunakan media pembelajaran CD Multimedia Interaktif memiliki nilai rata-rata nilai (72,73) lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional (59,68).

H. Kerangka Koseptual

Dalam penelitian ini melihat sejauh mana pengaruh penggunaan CD interaktif terhadap hasil belajar siswa. Selama pembelajaran berlangsung dilakukan observasi terhadap siswa untuk mendapatkan gambaran tentang pengaruh media pembelajaran yang digunakan. Setelah digunakan media pembelajaran CD interaktif kepada siswa diadakan tes akhir untuk mendapatkan gambaran mengenai hasil belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dimana dalam penelitian mengunakan dua variabel yaitu variabel bebas (X) diambil dari metode konvensional dengan menggunakan media pembelajaran CD interaktif (X_1) dan metode konvensional saja tanpa menggunakan media pembelajaran CD interaktif (X_2), dan variabel terikat (Y) diambil dari hasil belajar siswa. Kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat dilihat dari gambar berikut ini :



Gambar 1. Desain Kerangka Konseptual Mata Pelajaran TIK

I. Hipotesis

Merupakan jawaban sementara antara rumusan masalah dan kajian teori maka diajukan hipotesis sebagai berikut:

Rata-rata hasil belajar dengan metode CD interaktif lebih besar rata-rata hasil belajar secara konvensional pada siswa Kelas VII Di SMP Negeri 13 Padang mata pelajaran TIK.

Dimana :

H_o : Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sama dengan hasil belajar kelas kontrol.

H_a : Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dari hasil belajar kelas kontrol.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan analisa terhadap hipotesis penelitian pengaruh penggunaan media pembelajaran CD Interaktif terhadap hasil belajar siswa pada teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kelas VII SMPN 13 Padang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran CD Interaktif dalam kegiatan pembelajaran TIK berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan, yaitu nilai rata-rata kelas dengan pembelajaran CD Interaktif lebih baik dari kelas dengan pembelajaran konvensional yaitu pada kelas ekperimen dengan jumlah siswa sebannyak 45 orang perolehan rata-rata (mean = 76,33) sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 43 perolehan rata-rata (mean = 67,64).
2. Perbedaan hasil belajar yang terjadi setelah menggunakan media pembelajaran media CD Interaktif terlihat dari rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dan untuk melihat perbedaan tersebut dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t, dimana hasil diperoleh t_{hitung} 4,88 > t_{tabel} (1,988) signifikan pada 0,05 sehingga hipotesis alternatif diterima atau menolak hipotesis nihil. Hal ini berarti bahwa secara signifikan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dikaitkan dengan manfaat praktis penelitian, peneliti memberi saran sebagai berikut :

1. Sekolah :
   a. Memberi dukungan dan dorongan terhadap pengembangan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa
   b. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia, salah satunya dengan meningkatkan kemampuan guru untuk mengoperasikan komputer dan penggunaan CD pembelajaran yang sekarang banyak berkembang, maupun media pembelajaran yang berbasis teknologi lainnya.
2. Guru

   Lebih kretif lagi dalam memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media CD Interaktif
3. Peneliti

   Membenahi segala kekurangan dalam penelitian ini, sehingga dapat dihasilkan temuan-temuan baru yang dapat memberikan sumbangan positif bagi kemajuan dibidang pengajaran khususnya pembelajaran yang menggunakan media tambahan
4. Peserta didik, semoga dapat meningkatkan kreatifitas dan psikomotor siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad.1996. *Media pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.

_____2002. *Media pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.

Lia Kuswayatno. 2006. *TIK kelas VII SMP*. Bandung:Grafindo Media Utama.

Nawari.2010. *Analisis Statistik dengan MS Excel 2007 dan SPSS 17*. PT Elex Media komputindo.

Prayitno, Dwi 2008. *Mandiri Belajar SPSS (statistical Product and Service Solution) Untuk Analisis Data & Uji Statistik*. MediaKom Yogyakarta

Riduwan. 2002. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung:Alfabeta

_____2009. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung:Alfabeta

Sardiman, A.M. 2001. *Interaksi dan Manusia dalam Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Sudjana, nana. 1990. *Penilaian Hasil Prosedur Belajar Mengajar*. Bandung :PT Remaja Rosdakarya.

Sudijono, Anas. 1996. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta :PT RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung. Alfabeta

_____.2009. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung.Alfabeta

_____.2010. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung.Alfabeta

Suharsimi Arikunto.1999. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.

_____2001. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.

_____2006. *Prosedur Penelitian* : *Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta :PT Rineka Cipta.