”PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA YANG MENGGUNAKAN MEDIA *HYPERTEXT* DENGAN YANG TIDAK MENGGUNAKAN MEDIA *HYPERTEXT* DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI PADA SISWA KELAS X SMAN 13 PADANG”

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Kependidikan

Oleh :

RONA YADEWITA

BP. 2003/42956

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2008

PERSETUJUAN SKRIPSI

"Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Media *Hypertext* Dengan Yang Tidak Menggunakan Media *Hypertext* Dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas X SMAN 13 Padang"

Nama	**: Rona Yadewita**
Nim/BP	**: 42956/2003**
Keahlian	**: Pendidikan Akuntansi**
Program Studi	**: Pendidikan Ekonomi**
Fakulatas	**: Ekonomi**

Padang, Mei 2008

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	**Pembimbing II**
(Prof. Dr. Drs. Yunia Wardi, M.Si)	**(Drs. Akhirmen, M.Si)**
NIP. 131 411 306	NIP. 131 668 033

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Didepan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Padang

Dengan Judul

Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Media *Hypertext* Dengan Yang Tidak Menggunakan Media *Hypertext* Dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas X SMAN 13 Padang

Nama	: Rona Yadewita
Nim/ Bp	: 42956/ 2003
Keahlian	: Pendidikan Akuntansi
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi
Fakultas	: Ekonomi

Padang, Juni 2008

Tim Penguji,

No.	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua	: Prof. Dr. Drs. Yunia Wardi, M. Si	_____
2.	Sekretaris	: Drs. Akhirmen, M. Si	_____
3.	Anggota	: Drs. Zulfahmi, Dip. It	_____
4.	Anggota	: Dra. Armida. S, M. Si	_____
5.	Anggota	: Friyatmi, S. Pd	_____

ABSTRAK

RONA YADEWITA, 42956/2003. "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Media *Hypertext* Dengan Yang Tidak Menggunakan Media *Hypertext* Dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas X SMAN 13 Padang". Skripsi Program Studi Pandidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang 2008.

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Drs.Yunia Wardi, M.Si
2. Drs. Akhirmen, M.Si

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media *hypertext* dibanding dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media *hypertext* pada mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 13 Padang.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan populasi seluruh siswa kelas X SMA Negeri 13 Padang. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X. 3 sebagai kelas kontrol dan siswa kelas X. 4 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel kelas adalah *Purposive Sampling*, dan pengambilan sampel siswa dengan teknik *total sampling*. Jenis data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian ini, penulis melakukan eksperimen dengan melaksanakan pengujian pada kelas sampel melalui instrumen berbentuk tes yang sudah teruji tingkat daya beda, reliabilitas, dan validitasnya sehingga tepat dijadikan sebagai alat evaluasi dalam mengukur hasil belajar siswa. Data dianalisis dengan statistik yaitu deskriptif dan inferensial (uji Z).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tingkat kepercayaan 95% terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media *hypertext* dibanding dengan yang tidak menggunakan media *hypertext* pada mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 13 Padang. Terlihat pada hasil uji hipotesis, pada *post-test* didapat $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ (4,19 > 1,96) sedangkan pada *pre-test* tidak terdapat perbedaan yang berarti antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan $-Z_{hitung} > -Z_{tabel}$ (-0,21 > -1,96), dikarenakan belum diterapkannya perlakuan dan proses belajar mengajar. Hasil belajar setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan dan pembelajaran dengan media *hypertext* lebih baik digunakan karena hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media *hypertext*. Ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 63,75 dengan standar deviasi 10,63 dan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol sebesar 50,35 dengan standar deviasi 18,14.

Dari hasil penelitian ini disarankan kepada guru Ekonomi agar mempertimbangkan pembelajaran dengan menggunakan media *hypertext* selama proses belajar mengajar.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Media *Hypertext* Dengan Yang Tidak Menggunakan Media *Hypertext* Dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas X SMAN 13 Padang".** Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Kependidikan di Program Studi Pendidikan Ekonomi Keahlian Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada Bapak Prof. Dr. Drs. Yunia Wardi, M.Si selaku Pembimbing I dan Bapak Drs. Akhirmen, M.Si selaku Pembimbing II, yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sampai selesainya skripsi ini, semoga menjadi amal kebaikan dan ibadah di sisi Allah SWT. Di samping itu penulisan skripsi ini tidak akan tercapai tanpa bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah memberikan dorongan materil maupun sprituil kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang, yang telah membantu memperlancar penulisan skripsi ini.

3. Bapak Drs. Zulfahmi,Dip. It, Ibu Dra. Armida. S, M. Si, dan Ibu Friyatmi, S.Pd, selaku dosen penguji, yang telah memberikan saran-saran dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Ekonomi, yang telah membantu demi kelancaran penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen staf pengajar di Fakultas Ekonomi, yang telah memberikan arahan dan pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis selama menuntut ilmu di kampus ini.
6. Bapak Ir. H. Syahrul selaku Kepala Sekolah, staf pengajar dan seluruh pegawai tata usaha SMA Negeri 13 Padang, yang telah bermurah hati memberikan izin, data dan informasi yang diperlukan dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Rekan-rekan seperjuangan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang, khususnya angkatan 2003 yang selalu bersama dalam suka dan duka selama masa kuliah dan penulisan skripsi ini.
8. Semua pihak yang membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak terutama yang bersifat membangun guna kesempurnaan di masa yang akan datang. Terakhir penulis menyampaikan harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca, Amin.

Padang, Mei 2008

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI ..……... iv

DAFTAR TABEL vii

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR LAMPIRAN ix

BAB I PENDAHULUAN ..…….. 1

A. Latar Belakang Masalah ……... 1

B. Identifikasi Masalah …….. 7

C. Pembatasan Masalah …… 7

D. Perumusan Masalah ……..... 8

E. Tujuan Penelitian ……..……..... 8

F. Manfaat Penelitian ……..….. 8

BAB II KAJIAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL,

DAN HIPOTESIS 10

A. Kajian Teori …..…… 10

1. Hasil Belajar …….…….. 10

2. Tujuan dan Fungsi Evaluasi Hasil Belajar ..…….….. 12

3. Proses Belajar Mengajar ..…….. 14

4. Media Pembelajaran …….. 17

5. Media Berbasis Komputer …..…… 19

6. Tinjauan tentang Media *Hypertext* ……... 20

7. Pembelajaran Konvensional ……..... 23

8. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media *Hypertext*

Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa 25

B. Penelitian Yang Relevan ……..... 28

C. Kerangka Konseptual ……. 29

D. Hipotesis ……. 29

BAB III METODE PENELITIAN …….. 30

A. Jenis Penelitian ……... 30

B. Desain Penelitian ……..... 30

C. Tempat dan Waktu Penelitian 31

D. Populasi dan Sampel ……...……... 31

E. Variabel dan Data ……...……... 33

F. Prosedur Penelitian …… 33

G. Instrumentasi ……..... 40

H. Definisi Operasional ……. 44

I. Teknik Analisis Data ……..... 45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 50

A. Gambaran Umum SMA Negeri 13 Padang ……..... 50

B. Gambaran Umum Pelaksanaan Eksperimen …… 53

C. Hasil Penelitian ……..... 58

D. Pembahasan …….. 68

BAB V SIMPULAN DAN SARAN 73

A. Simpulan ……..... 73

B. Saran …….. 73

DAFTAR PUSTAKA 74

DAFTAR TABEL

Tabel : Halaman

1. Nilai Rata-rata dan Persentase Siswa yang Tidak Tuntas Kelas X Pada Ujian Akhir Semester I Tahun Ajaran 2007/2008……..... 3

2. Rancangan Penelitian Model *Randomized Control Group Pre-test – Post-test Design* …… 30

3. Populasi Siswa Kelas X Semester II SMA Negeri 13 Padang ……..... 31

4. Sampel Penelitian Siswa Kelas X.4 dan Siswa Kelas X.3 …… 32

5. Perlakuan Pembelajaran di Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol .. 35

6. Jumlah Siswa SMA Negeri 13 Padang Tahun Ajaran 2007/2008 51

7. Distribusi Nilai *Pre-test* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMA Negeri 13 Padang..... 59

8. Distribusi Nilai *Post-test* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMA Negeri 13 Padang..... 61

9. Distribusi Perkembangan Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMA Negeri 13 Padang..... 63

10. Harga L_o dan L_{tabel} Untuk Nilai *Pre-test* 64

11. Harga L_o dan L_{tabel} Untuk Nilai *Post-test* 65

12. Harga Z_{hitung} dan Z_{tabel} Untuk Nilai *Pre-test* dan *Post-test* 67

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Kerangka Konseptual …….. 29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ……..... 76
2. Lembar Kerja Siswa (LKS) ……..... 100
3. Kisi-kisi Soal Uji Coba .....……..... 113
4. Soal Uji Coba .....……..... 115
5. Tabel Data Mentah Uji Coba Soal Berdasarkan Abjad 122
6. Analisis Butir Instrumen/ Indeks Daya Beda ……..... 124
7. Tabel Uji Coba Soal, Daya Pembeda, Tingkat Kesukaran dan Reliabilitas Instrumen 126
8. Tabel Hasil Analisis Daya Pembeda (D) dan Indeks Kesukaran (IK) Uji Coba Tes 128
9. Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Tes Uji Coba dan Perhitungan Daya Beda Soal Uji Coba ...……..... 129
10. Perhitungan Uji Reliabilitas …..... 130
11. Kisi-kisi Soal Penelitian 131
12. Soal Penelitian 133
13. Kunci Jawaban (Soal Uji Coba dan Soal Penelitian) 137
14. Tabulasi Data Penelitian Nilai Siswa Kelas X (*Pre-test, Post-test* dan Perkembangan Nilai Siswa) 138
15. Tabel Analisis Uji Normalitas Sebaran Data Kelas Eksperimen (*Pre-test*) Uji Liliefors 140
16. Tabel Analisis Uji Normalitas Sebaran Data Kelas Kontrol (*Pre-test*) Uji Liliefors 141

17. Tabel Analisis Uji Normalitas Sebaran Data Kelas Ekperimen (*Post-test*) Uji Liliefors 142

18. Tabel Analisis Uji Normalitas Sebaran Data Kelas Kontrol (*Post-test*) Uji Liliefors 143

19. Perhitungan Homogenitas Nilai *Pre-test* dan *Post-test* 144

20. Perhitungan Uji Hipotesis Nilai *Pre-test* dan *Post-test* 145

21. Tabel Distribusi Normal Standar (Tabel Z) 146

22. Tabel Nilai Kritis L Untuk Uji Liliefors 147

23. Tabel Distribusi F 148

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mengembang suatu misi yang teramat penting yaitu membentuk manusia seutuhnya yang memiliki semangat kebangsaan, cinta tanah air, dan mampu mengisi partisipasi dalam pembangunan. Dalam era globalisasi ini semakin dirasakan betapa pentingnya pengembangan pendidikan, hal ini disebabkan karena banyaknya teknologi yang bermunculan atau pesatnya peradaban manusia, yang mewujudkan masyarakat modern, berkepribadian, adil, dan makmur berdasarkan pancasila dan UUD 1945.

Untuk mewujudkan cita-cita itu maka usaha mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pendidikan semakin digalakkan, salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan sekarang ini adalah rendahnya mutu lulusan SMA. Diantara penanda lulusan mutu lembaga pendidikan dinyatakan dalam bentuk prestasi belajar. Proses belajar mengajar merupakan isi pokok pendidikan, oleh karena itu semua komponen yang ada dalam pendidikan harus di abadikan demi terciptanya proses belajar pada siswa.

Dalam suatu porses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas, dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran

berlangsung, dan konteks pembelajaran. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik (2001:55) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengakibatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan, dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Berdasarkan pengalaman penulis selama melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan di SMA Negeri 13 Padang, dalam proses belajar mengajar di kelas, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan guru sebagai satu-satunya sumber belajar (*teacher center*) tanpa adanya media, maka komunikasi antara guru dan siswa tidak berjalan secara lancar, sehingga informasi yang didapat sangat sedikit, atau dengan kata lain guru lebih aktif dibandingkan dengan siswa.

Hal ini terkait dengan permasalahan dalam proses belajar mengajar. Permasalahan yang dihadapi suasana kelas ramai, penjelasan guru membosankan, siswa kesulitan memahami pesan-pesan verbal, materi

cenderung bersifat umum, dan kadang-kadang penyampaian guru terlalu cepat.

Keadaan seperti ini membuat siswa merasa enggan menerima pelajaran dari seorang guru, karena merasa bosan. Dan tidak sedikit siswa mengeluh dengan mata pelajaran Ekonomi, mereka merasa bahwa ilmu ekonomi merupakan pelajaran yang sangat sulit dan tidak disukai, karena pelajaran ekonomi tidak hanya menghitung dan menghafal, tetapi harus faham dengan sesuatu yang dipelajari. Hal ini terjadi karena guru tidak mampu membuat suasana yang menarik dalam mengajar yang akhirnya menyebabkan nilai pelajaran Ekonomi siswa rendah sehingga tidak tercapainya tujuan pendidikan.

Jika dilihat dari nilai ujian akhir semester I kelas X pada mata pelajaran Ekonomi dapat dikatakan belum memuaskan, hal ini terbukti masih rendahnya rata-rata nilai ujian akhir semester I siswa kelas X SMA Negeri 13 Padang sebagai berikut :

Tabel 1. Nilai Rata-rata dan Persentase Siswa yang Tidak Tuntas Kelas X pada Ujian Akhir Semester I SMAN 13 Padang Tahun Ajaran 2007/2008

No	Kelas	Rata-rata Nilai	Jumlah Siswa	Tidak tuntas	
				Jumlah	%
1	X.1	55,72	46	18	39
2	X.2	47,21	48	31	65
3	X.3	51,78	48	27	56
4	X.4	51,77	48	34	71

Sumber : Guru Ekonomi kelas X SMA Negeri 13 Padang, 2007

Dari Tabel 1 dapat dilihat bahwa rata-rata nilai ujian akhir semester I pada mata pelajaran Ekonomi kelas X masih tergolong rendah. Berdasarkan Standar Ketuntasan Belajar Minimum (SKBM) pada mata pelajaran Ekonomi

di SMA N 13 Padang, seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila tercapai nilai 60. Begitu juga halnya dengan tingginya persentase siswa yang tidak tuntas dalam ujian yakni rata-rata di atas 50 % dari total siswa setiap kelasnya.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru Ekonomi SMA Negeri 13 Padang, rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena siswa cenderung menjadikan guru sebagai faktor utama dalam proses pembelajaran dan belum tepatnya guru dalam memilih media pengajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang sudah ada sekarang. Penggunaan metode ceramah masih mendominasi kegiatan proses belajar mengajar sehari-hari, akibatnya kegiatan belajar mengajar menjadi sesuatu yang monoton dan membosankan, bukan sesuatu yang menarik, menantang dan menuntut partisipasi aktif siswa. Selain itu kurangnya motivasi siswa juga merupakan salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Siswa yang memiliki motivasi tinggi, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar sehingga hasil belajarnya pun akan dicapai dengan sangat memuaskan. Sardiman (2001:110) mengungkapakan motivasi diartikan sebagai suatu kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi tingkah laku seseorang untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi kebutuhannya. Motivasi sangat erat hubungannya dengan kebutuhan dan dorongan yang ada dalam diri seseorang dalam memperoleh hasil belajar.

Dalam proses belajar mengajar seorang guru harus mempunyai kemampuan mengajar secara profesional dan terampil dalam menggunakan metode dan media yang tepat. Seorang guru harus menguasai materi yang

akan disampaikan dan juga harus pandai menciptakan situasi dan kondisi belajar mengajar yang menarik. Demikian juga peserta didik harus memiliki kemauan dan kemampuan belajar yang tinggi serta harus berperan aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga menjadi pribadi yang berkualitas.

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang sangat pesat terutama di dibidang informasi dan telekomunikasi. Dengan munculnya berbagai alat informasi dan komunikasi, kita dapat mengetahui kejadian atau peristiwa di suatu daerah atau Negara pada saat kejadian itu berlangsung. Pada satu sisi, ilmu pengetahuan dapat menghasilkan teknologi dan pada sisi yang lain pengetahuan dapat diserap melalui teknologi. Tidak dapat dipungkiri, munculnya berbagai alat informasi dan komunikasi telah banyak membantu proses pendidikan. Ini terbukti, sekarang ini dalam proses belajar mengajar seorang guru sering menggunakan komputer, tape rekorder, overhead projector dan lain-lain.

Dalam dunia pendidikan perangkat elektroknik dapat dijadikan sebagai media yang dapat mempermudah dan mempercepat proses penyampaian materi pendidikan. Dunia pendidikan berusaha meningkatkan kualitas dan proses hasil pembelajaran. Usaha-usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran antara lain mengembangkan, menerapkan, serta memilih dan menetapkan jenis media pembelajaran yang akan digunakan. Pengembangan dan penerapan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan motivasi belajar terhadap siswa sehingga berdampak pada prestasi belajar siswa.

Oleh karena itu, proses belajar mengajar seharusnya melibatkan peran serta siswa dalam menggali potensi belajar siswa dengan cara menggunakan

media *hypertext*, guna meningkatkan kualitas pembelajaran Ekonomi di sekolah sehingga siswa termotivasi dalam belajar dan memperoleh hasil belajar yang baik dalam pelajaran Ekonomi.

Media *hypertext* merupakan media berbasis komputer, dimana penggunaan medianya digunakan dengan bantuan komputer (Leshin dkk dalam Arsyad, 2002:36). Media *hypertext* merupakan aplikasi teknologi informasi yang mempunyai komponen utama yaitu, sejumlah simpul (*nodes*) yang saling dihubungkan dengan *link* sehingga membentuk sebuah jaringan. Simpul dapat berupa teks, foto dan gambar serta rekaman audio/video dan dapat dirancang sedemikian rupa sehingga tampilannya menarik (Yerizon, dkk, 2005:2). Media ini ditampilkan dengan menggunakan komputer. Jadi, media *hypertext* dalam pemanfaatannya pada proses pembelajaran ia dapat dirancang sedemikian rupa sehingga tampilannya bisa menarik perhatian dan dapat menimbulkan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

Dengan demikian media *hypertext* dapat digunakan guru sebagai salah satu alternatif media pengajaran. Penggunaan media *hypertext* ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa, membuat siswa betah berada dalam ruangan belajar, dan membuat siswa lebih cepat memahami materi, karena siswa tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru, mereka juga dapat berinteraksi langsung dengan komputer, sehingga siswa mampu memahami teori dan konsep dan pembelajaran akan lebih menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Bertolak dari fenomena di atas, peneliti ingin mempelajari hasil belajar Ekonomi siswa yang diajar dengan menggunakan media *hypertext* dengan

kelas yang tidak menggunakan media *hypertext.* Untuk itu penulis tertarik melakukan penelitian ini dengan judul ”**Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Media *Hypertext* Dengan Yang Tidak Menggunakan Media *Hypertext* Dalam Pembelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas X SMAN 13 Padang”**

B. Identifikasi Masalah

Siswa merupakan subjek dalam pembelajaran yang memiliki peranan penentu dalam pencapaian prestasi belajarnya. Prestasi belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari dalam diri maupun dari luar dirinya. Dari dalam diri dapat dilihat dari intelegensi, bakat, minat, persepsi, motivasi yang dimilikinya. Sedangkan dari luar diri seperti: guru, metode, media, dan evaluasi. Maka berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi sejumlah masalah yang berkaitan dengan hasil belajar siswa antara lain: 1) Rendahnya hasil belajar Ekonomi siswa, 2) Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa, 3) Guru cenderung memberikan pengajaran dengan metode ceramah (konvensional) daripada memberikan pengajaran menggunakan media *hypertext*.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu, tenaga, kemampuan, dan pengalaman penulis serta untuk mencegah terjadinya kesimpangsiuran dalam pembahasan masalah, maka penelitian ini dibatasi hanya membahas perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media *hypertext* dengan yang tidak menggunakan media *hypertext* dalam pembelajaran Ekonomi kelas X SMAN 13 Padang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini diarahkan untuk menjawab permasalahan ”Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media *hypertext* dibanding dengan yang tidak menggunakan media *hypertext* dalam pembelajaran Ekonomi pada siswa kelas X SMAN 13 Padang”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka dalam penelitian ini penulis kemukakan tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan media *hypertext* lebih baik daripada hasil belajar siswa yang pembelajarannya tanpa menggunakan media *hypertext* dalam pembelajaran Ekonomi pada siswa kelas X SMAN 13 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna sebagai bahan masukan bagi:

1. Bagi penulis

   Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata Satu dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang, serta sebagai pengalaman bagi penulis yang berguna untuk diterapkan setelah bertugas sebagai guru nantinya.

2. Bagi Sekolah

   Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah dan Guru-guru khususnya guru Ekonomi SMAN 13 Padang dalam hal pemanfaatan sarana komputer,

khususnya penggunaan media *hypertext* sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Pengembangan ilmu

   Sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan mutu Pendidikan Nasional di masa yang akan datang.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

   Sebagai bahan masukan dalam mengembangkan penelitian berikutnya terutama dalam menggunakan media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu gambaran dari penguasaan kemampuan para peserta didik sebagaimana telah ditetapkan untuk suatu pengajaran tertentu. Setiap usaha yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru sebagai pengajar, maupun oleh peserta didik sebagai pelajar bertujuan untuk mencapai prestasi yang setinggi-tingginya.

Hasil belajar diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar dilaksanakan, baik dalam bentuk prestasi belajar siswa maupun perubahan tingkah laku dan sikap siswa yang telah mengalami belajar. Hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu pelajaran.

Hasil belajar dapat memberikan informasi kepada sekolah dan kepada siswa itu sendiri, bagaimana dan sampai dimana penguasaan bahan serta kemampuan yang telah dicapai siswa tentang materi, keterampilan, dan mata pelajaran yang telah diberikan. Dimyati dan Mudjiono (1999:200) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau angka atau simbol.

Dalam sistem Pendidikan Nasional rumusan tujuan pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan Instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin S. Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Sudjana (2002:22) yang berkaitan dengan ranah tersebut adalah:

a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan/ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
b. Ranah afektif berkenaan dengan hasil belajar keterampilan yakni penerimaan jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
c. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam ranah psikomotor yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau kecepatan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan keterampilan siswa dalam menguasai bahan pelajaran. Gagne dikutip oleh Djafar (2001:82) hasil belajar merupakan kapasitas atau kemampuan yang diperoleh dari proses belajar yang dapat dikategorikan dalam lima macam, yaitu:

a. Informasi verbal (*Verbal Information*)
   Kemampuan seseorang untuk menggunakan pikirannya dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
b. Keterampilan intelektual (*Intelectual Skill*)
   Kemampuan yang dimiliki seseorang untuk membedakan suatu objek, menghubungkan konsep dan dapat memecahkan persoalan yang dihadapinya.
c. Strategi kognitif (*Cognitive Strategies*)

Kemampuan seseorang untuk mengatur dan mengarahkan aktifitas mentalnya dalam memecahkan persoalan yang dihadapinya.

d. Sikap (*Atitude*)
   Kemampuan seseorang untuk menerima dan menolak suatu objek berdasarkan penilaian atas objek itu.
e. Keterampilan motorik (*Motor Skill*)
   Kemampuan seseorang untuk melakukan serangkaian gerakan jasmani dari anggota badan secara terpadu dan terkoordinasi.

Bertolak dari uraian-uraian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan nilai yang diperoleh siswa baik itu kognitif, afektif maupun psikomotor berdasarkan atas kemampuan-kemampuan yang didapatnya dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, dengan adanya proses belajar mengajar maka akan ada perubahan yang terjadi dalam diri siswa sebagai hasil dari proses belajar mengajar.

Pada penelitian ini penulis melakukan pengukuran terhadap hasil belajar Ekonomi siswa yang menyangkut aspek kognitif dengan maksud mengetahui penguasaan konsep-konsep dan teori-teori dalam mata diklat Ekonomi. Untuk menghindari kesalah pahaman pembaca terhadap maksud penulis dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan yang dimaksud dengan hasil belajar berupa skor terhadap hasil belajar.

2. Tujuan dan Fungsi Evaluasi Hasil Belajar

Siswa dan guru merupakan orang-orang yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, untuk menyediakan informasi tentang baik buruknya hasil kegiatan pembelajaran maka seorang guru harus melakukan evaluasi. Evaluasi

sangat erat kaitannya dengan proses belajar mengajar karena evaluasi berfungsi untuk melihat sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Sudjana (2002:13) menyatakan bahwa:

> Tujuan penilaian adalah suatu tindakan atau kegiatan untuk menilai sejauhmana tujuan-tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil-hasil belajar yang diperlihatkannya setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya.

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang dapat digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai suatu materi pelajaran. Hasil belajar merupakan suatu prestasi yang akan dicapai setelah mengikuti proses belajar mengajar. Siswa dapat dikatakan berhasil dalam belajar jika ada perubahan tingkah laku yang ditampilkan individu, Hamalik (2001:21) mengatakan bahwa:

> Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbul pengertian-pengertian baru, perubahan dalam sikap, perkembangan sifat-sifat sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani.

Menurut Sudjana (2006:3) fungsi dari evaluasi dalam proses belajar mengajar yaitu:

> a. Alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional. Dengan fungsi ini maka penilaian harus mengacu kepada rumusan-rumusan tujuan instruksional.
> b. Umpan balik bagi perbaikan proses belajar mengajar. Perbaikan mungkin dalam hal tujuan instruksional, kegiatan belajar siswa, dan strategi mengajar guru.
> c. Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada orang tuanya. Dalam laporan tersebut dikemukakan kemampuan dan kecakapan belajar siswa dalam berbagai bidang studi dalam bentuk nilai prestasi yang dicapainya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2003:10) mengenai tujuan dan fungsi penilaian yaitu sebagai berikut:

a. Penilaian berfungsi selektif yaitu guna memilih siswa yang akan diterima di sekolah tertentu, naik atau tinggal kelas, menentukan siswa yang akan mendapat beasiswa dan lulus dari sekolah.
b. Penilaian berfungsi untuk penempatan, yaitu untuk menentukan kedudukan siswa dalam kelompok belajar yang tepat.
c. Penilaian berfungsi sebagai pengukur keberhasilan yaitu untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan penerapan suatu program pembelajaran .

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang tujuan dan fungsi evaluasi belajar di atas dapat disimpulkan bahwa keduanya memiliki kaitan yang erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Hasil belajar dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa sesuai dengan sistem penilaian yang telah ditetapkan dengan menggunakan standar angka 1 sampai 10.

3. Proses Belajar Mengajar

Bila terjadi proses belajar, maka bersama itu akan terjadi pula proses mengajar. Terdapatnya suatu proses atau interaksi antara yang mengajar dengan yang belajar, sebenarnya berada pada kondisi yang unik sebab secara sengaja ataupun tidak sengaja masing-masing pihak berada dalam suasana belajar. Menurut Arthur dalam Sagala (2003:27) menyatakan bahwa ”Belajar adalah perubahan atau membawa akibat terhadap tingkah laku dalam pendidikan karena pengalaman dan latihan”. Dalam masa latihan anak belajar

dan berinteraksi secara terus menerus dengan lingkungannya. Hamalik (2001:27) juga menegaskan bahwa:

> ”Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman dan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Proses dalam tahap ini bertahap, bergilir, berkesinambungan dan terpadu secara keseluruhan, mewarnai dan memberikan karakteristik terhadap belajar mengajar itu sendiri”

Agar terjadi kegiatan belajar tersebut siswa mesti berinteraksi dengan lingkungan belajarnya. Menurut Mulyasa (2007:255) ”Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik”. Untuk adanya interaksi yang baik, maka perlu adanya mengatur dan mengarahkan. Proses pengaturan dan pengarahan inilah dikatakan dengan kegiatan mengajar.

Menurut Sardiman (2001:25) mengajar diartikan sebagai suatu usaha penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar. Dalam pengertian luasnya, mengajar diartikan sebagai suatu aktifitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak sehingga terjadi proses belajar.

Sedangkan menurut Hamalik (2001:44) pengertian dari mengajar, yaitu:

a. Menyampaikan pengetahuan kepada siswa didik atau murid di sekolah.
b. Mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan sekolah.
c. Usaha mengorganisasi lingkungan serta menciptakan kondisi belajar bagi siswa.
d. Memberikan belajar kepada murid.
e. Kegiatan mempersiapakan siswa untuk menjadi warga negara yang baik sesuai dengan tuntutan masyarakat.
f. Suatu proses untuk membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari.

Dari teori-teori pendukung di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa belajar dan mengajar harus saling berinteraksi dengan maksimal agar dapat terciptanya proses belajar mengajar yang kondusif dan akan memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Proses belajar mengajar merupakan kesatuan kegiatan yang tidak terpisahkan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar. Dalam proses belajar mengajar, guru ”menanam ” informasi di benak siswa, kemudian siswa melakukan serangkaian kegiatan agar informasi tersebut tumbuh dan berkembang sehingga mencapai kompetensi yang diinginkan. Kerja sama yang harmonis antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar akan memberikan hasil belajar yang optimal. Untuk kegiatan belajar mengajar ini tentu saja diperlukan berbagai fasilitas pendukung yang memadai sebagai katalisator proses belajar.

Jadi, proses belajar mengajar merupakan proses aktif bagi siswa dan guru untuk mengembangkan potensi siswa sehingga mereka akan ”tahu” terhadap pengetahuan dan pada akhirnya ”mampu” untuk melakukan sesuatu. Prinsip dasar proses belajar mengajar adalah memberdayakan semua potensi yang dimiliki siswa sehingga mereka mampu meningkatkan pemahamannya terhadap fakta atau konsep dalam kajian ilmu yang dipelajarinya sehingga mendorong mereka untuk berfikir logis, kritis dan kreatif.

4. Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol yaitu penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan hal yang paling penting, karena dengan menggunakan media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2002:25) sebagai berikut:

> a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
> b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran
> c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga
> d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran, pengajaran akan lebih menarik, mudah dipahami siswa, dan

metode pengajaran akan lebih bervariasi, serta siswa dapat lebih banyak melakukan aktivitas dalam belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi. Apabila media ini dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran, maka dapat diartikan bahwa media adalah alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi untuk pembelajaran. Media dalam pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) dari guru atau sumber lain kepada siswa.

Selanjutnya, Sudjana (2002:3) juga mengatakan bahwa penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar para siswa menunjukkan perbedaan yang berarti antara pengajaran tanpa media dengan pengajaran menggunakan media. Oleh sebab itu, penggunaan media pengajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pengajaran.

Menurut taksonomi Leshin dkk dalam Arsyad (2002:36), ”Prinsip-prinsip penggunaan dan pengembangan media pengajaran yaitu:

a. Media berbasis manusia
   Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi, seperti guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok dan lain-lain.
b. Media berbasis cetakan
   Materi pengajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku penuntun, buku kerja atau latihan, dan lembaran lepas.
c. Media berbasis visual

> Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata, seperti buku, charts, grafik, peta, gambar, transparansi, film bingkai atau slide.
>
> d. Media berbasis audio visual
> Media berbasis audio visual adalah media visual yang menggabungkan penggunaan suara yang memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya, seperti video, film, slide bersama tape, televisi.
> e. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan berbagai macam media pembelajaran sangat dianjurkan dalam pembelajaran agar kualitas pengajaran lebih meningkat dan menumbuhkan minat siswa dalam meningkatkan hasil belajar, salah satunya dalam meningkatkan hasil belajar Ekonomi siswa.

5. Media Berbasis Komputer

Sejak beberapa tahun belakangan ini, program pengajaran dengan memanfaatkan keunggulan komputer makin banyak digunakan. Komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya lebih cepat memproses informasi, dengan demikian komputer dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dimana penyusunan materi dapat diatur sendiri oleh pemakainya.

Jogianto (2002:91) mengemukakan bahwa komputer adalah:

> ”Suatu sistem yang terdiri dari perangkat lunak (*software*). Tanpa perangkat lunak perangkat keras hanya berfungsi sebagai benda metal saja yang tidak dapat mengerjakan sesuatu. Tanpa perangkat keras perangkat lunak hanya merupakan kode-kode komputer saja yang

> tidak dapat menggerakkan perangkat kerasnya. Oleh karena itu, perangkat keras dan perangkat lunak harus bekerja bersama-sama membentuk suatu sistem yang disebut dengan sistem komputer".

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa komputer merupakan suatu sistem yang tidak dapat dipisahkan yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang dapat digunakan untuk mengolah data dan informasi.

Menurut Roestiah (1998:154) komputer memiliki kekuatan keahlian yang lebih daripada guru, karena komputer dapat:

a. Menyimpan pendapat dari berbagai informasi.
b. Memilih informasi tersebut dengan kecepatan tinggi.
c. Menyajikan pada siswa dengan tanda diagram yang menantang.
d. Memberi jawaban tiap kebutuhan siswa.
e. Memberi umpan balik kepada siswa secara individual secepatnya.
f. Memiliki sejumlah perbedaan dengan siswa yang berbeda-beda.

Berdasarkan informasi di atas dapat disimpulkan bahwa komputer memiliki keahlian yang lebih daripada guru dimana komputer mampu menyimpan, memilih berbagai informasi dengan cepat dan memberikan umpan balik secara cepat, serta mempunyai sejumlah perbedaan dengan siswa yang berbeda-beda. Komputer sudah semestinya dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran.

6. Tinjauan tentang Media *Hypertext*

Hypertext merupakan media berbasis komputer, dimana penggunaan medianya digunakan dengan bantuan komputer (Leshin dkk dalam Arsyad,2002:36). Istilah *hypertext* pertama kali dikemukakan oleh Ted Nelson

pada tahun 1960-an (Carter, 1997; Jonassen, 1991 dalam Altun, 2000) sebagai suatu bentuk teks elektronik. Ia menjelaskan, *hypertext* adalah teks-teks tertulis non-sekuensial yang memiliki percabangan dan menyediakan pembaca berbagai pilihan, sebagai bacaan yang menarik pada layar interaktif. Dalam *hypertext* ini berbagai potongan teks dihubungkan secara seri oleh *links* sehingga pembaca dapat menyusuri berbagai lintasan yang diinginkannya. Berbeda dengan buku teks, *hypertext* dapat disajikan dengan menggabungkan berbagai media lain seperti video klip, animasi, suara, gambar dan grafik (Syukur, 2003:1).

Berdasarkan informasi di atas *hypertext* merupakan media berbasis komputer dalam bentuk teks elektronik, dimana teks-teks tertulis non-sekuensial yang memiliki percabangan dan menyediakan pembaca berbagai pilihan, sebagai bacaan yang menarik pada layar interaktif, dan *hypertext* dapat disajikan dengan menggabungkannya dengan berbagai media lain seperti video klip, animasi, suara, gambar dan grafik. Dengan demikian media *hypertext* dapat digunakan untuk pembelajaran ekonomi, dimana penyampaian materi dapat ditampilkan dengan menarik, sehingga siswa termotivasi dalam belajar dan mampu meningkatkan hasil belajar.

Yerizon, dkk (2005:9) menyatakan bahwa *Hypertext* terdiri dari kepingan teks atau bentuk informasi lainnya yang membentuk simpul (*nodes*) dan hubungan asosiatif. Berbagai unit atau modul informasi yang saling berhubungan ini membentuk jaringan simpul yang memungkinkan seseorang mengakses satu simpul dari berbagai cara sesuai kebutuhannya. Pemakai

dapat menentukan sendiri bagaimana informasi harus diambil dan ditampilkan, dan ia bebas menjelajah sekumpulan informasi sesuka hati. Hubungan ini tidak hanya antar satu unit teks dengan yang lainnya, tetapi juga antar teks dengan bentuk-bentuk lain seperti foto, rekaman audio atau video.

Selanjutnya Yerizon, dkk (2005:10) menyatakan bahwa semua simpul dan link yang membentuk sistem *hypertext* memberikan kemungkinan kepada pemakai untuk memandang dokumen secara non-sekuensial, sehingga pembacaan bisa dimulai dari mana saja sesuai dengan kehendaknya. Untuk menghindari fenomena tersesat di ruang *cyber*, pemakai selalu dapat memanfaatkan tombol-tombol navigasi. Semua simpul dan link ini kemudian dihimpun dalam satu kesatuan berkas elektronik yang dapat dibaca komputer, baik berupa teks maupun gambar.

Foltz, P.W. (1996:1) menyatakan bahwa *hypertext* merupakan metode baru dalam membaca sebuah teks dimana pembaca dapat menentukan urutan teks yang hendak dibacanya, dan pembaca juga dapat melompat dari satu informasi ke informasi lainnya dengan menggunakan panduan yang ada dalam daftar isi.

Arsyad (2002:35) menyatakan bahwa *hypertext* adalah suatu tulisan yang tidak berurutan, nonsekuensial. Dengan suatu sistem menulis, pengarang mampu menghubungkan informasi bagian manapun dalam paket pelajaran itu. Menciptakan jalur-jalur melalui suatu materi yang berkaitan, memberi keterangan yang tersedia dan membuat catatan yang menghubungkan teks-

teks itu. *Hypertext* dapat dirancang sedemikian rupa sehingga tampilannya lebih menarik.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan secara umum bahwa karakteristik dari *hypertext* adalah bersifat non-sekuensial (non linear), ditampilkan dalam media elektronik (komputer), bisa digabungkan dengan berbagai media lainnya dengan tampilan yang lebih menarik, dan interaktif terhadap pembaca. Di samping itu dengan menggunakan media *hypertext* dapat meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa karena tampilannya dapat disajikan dengan menggabungkannya berbagai media lain seperti video klip, animasi, suara, gambar, dan grafik yang saling berhubungan dengan teks.

7. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang berorientasi pada guru ”*teacher oriented*”. Hal ini sesuai dengan pendapat Djafar (2001:3) pembelajaran konvensional merupakan strategi yang berorientasi pada guru (*teacher oriented*), dimana hampir seluruh kegiatan belajar mengajar dikendalikan penuh oleh guru/pengajar. Pengajar memberikan penjelasan/ceramah kepada seluruh siswa secara lisan, dalam strategi ini siswa mengerjakan dua hal yaitu mendengar dan mencatat. Pengajar dapat menghemat waktu, karena sekaligus dapat menyampaikan informasi dan konsep dalam jumlah seperti yang diinginkan dan perencanaan pengajarannya belum seluruhnya dilaksanakan secara sitematis.

Secara umum penerapan model pembelajaran konvensional (ceramah) dilakukan melalui komunikasi satu arah sehingga situasi terpusat pada guru. Menurut Sagala (2003:201) bahwa metode ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik. Meskipun metode ceramah ini sederhana dan mudah dilakukan namun metode ini mempunyai kelemahan-kelemahan, menurut Sagala kelemahan-kelemahan tersebut yaitu:

a. Metode ceramah tidak dapat memberikan kesempatan untuk berdiskusi memecahkan masalah sehingga proses penyerapan pengetahuannya kurang tajam
b. Metode ceramah kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keberanian dalam mengemukakan pendapatnya
c. Pertanyaan lisan dalam ceramah kurang dapat ditangkap oleh pendengarnya apalagi menggunakan kata-kata asing.

Sedangkan menurut Suryobroto (1997:166) kebaikan dan keburukan dari metode ceramah antara lain:

a. Kebaikan metode ceramah
    1) Guru dapat menguasai seluruh arah kelas sebab guru semata-mata berbicara langsung sehingga ia dapat menentukan arah itu dengan jalan menetapkan sendiri apa yang akan dibicarakan .
    2) Organisasi kelas yang sederhana dengan berceramah persiapan guru satu-satunya adalah buku catatan dan bahan pelajaran, ada kemungkinan sambil duduk atau sambil berdiri.
b. keburukan metode ceramah
    1) Guru sukar mengetahui sampai dimana murid-muridnya telah mengerti apa yang dibicarakan.
    2) Murid seringkali memberikan pengertian dari hal yang dimaksud guru, hal ini dapat disebabkan karena ceramah merupakan rangkaian kata-kata yang sewaktu-waktu dapat menimbulkan salah

> pengertian misalnya karena sifatnya yang abstrak, kabur dan sebagainya.

Sagala (2003:202) mengemukakan beberapa hal yang harus diperhatikan agar metode ceramah menjadi metode yang baik yaitu:

a. Metode ceramah dipakai jika jumlah siswa sangat banyak sehingga tidak mungkin guru menggunakan metode lain
b. Guru hendaknya menyampaikan materi pelajaran baru
c. Siswa telah mampu menerima informasi melalui kata-kata
d. Sebaiknya ceramah diselingi oleh penjelasan melalui gambar/alat visual lainnya.

Dari teori-teori di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran konvensional bersifat orientasi pada guru, guru dijadikan sumber utama pengetahuan. Dalam pandangan masa kini pembelajaran konvensional ini banyak memiliki kelemahan, karena kata-kata guru dianggap yang paling penting, yang memenuhi catatan siswa tanpa mereka pahami artinya. Kelemahan metode ini bukan terletak pada metodenya melainkan dalam menentukan dan memu

8. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media *Hypertext* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan suatu prestasi yang dicapai setelah belajar. Hamalik (2001:21) mengemukakan:

> Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya pengertian-pengertian baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan, keterampilan, kesanggupan, menghargai, perkembangan sifat-sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani.

Dapat disimpulkan bahwa siswa dapat dikatakan berhasil dalam belajar jika ada perubahan tingkah laku yang timbul dari dalam diri siswa. Proses pembelajaran terbaik yang dapat diberikan kepada siswa adalah suatu proses pembelajaran yang diawali dengan menggali dan mengerti kebutuhan siswa. Sebagai pendidik dalam menerapkan media pembelajaran diharapkan dapat memberikan motivasi belajar terhadap siswa sehingga berdampak pula terhadap hasil belajar siswa.

Yerizon, dkk (2005:50) menyatakan bahwa media *hypertext* merupakan wadah yang dapat menyalurkan pesan terhadap siswa, yang diterima dengan jelas, mudah dimengerti siswa, konkrit, dan tahan lama dalam ingatan siswa, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *hypertext* merupakan media pembelajaran yang mudah dimengerti siswa dan lama bertahan dalam ingatan siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa lebih baik.

Hypertext dapat digunakan sebagai salah satu sarana yang memberi kesempatan kepada pelajar untuk membangun pengetahuannya sendiri. Pelajar dilatih mempergunakan kognisinya untuk mengorganisasikan informasi-informasi menurut kebutuhannya sebelum digunakan atau diterapkan pada tugas yang dihadapinya, menurut Spiro dalam Syukur (2003:2) dalam *hypertext* siswa sendiri yang menentukan penavigasian terhadap konten sesuai dengan pemahamannya, maka sebenarnya dalam melaksanakan tugasnya siswa sekaligus menjadi penyusun dokumen yang

akan dibaca saat membacanya, kondisi ini dapat mengembangkan intelegensi siswa melebihi ketika berhadapan dengan teks-sekuensial biasa.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media *hypertext* melibatkan siswa secara langsung dalam penavigasian terhadap pemilihan materi yang akan dibacanya, hal ini dapat mengembangkan intelegensi (kemampuan) yang dimiliki siswa, dibandingkan dengan teks-sekuensial seperti pada buku-buku teks.

Dari segi pengajaran, lingkungan belajar, *hypertext* dapat dikelola untuk menyediakan pengajaran yang mampu mengembangkan *cognitive fleksibility*, Syukur (2003:2). Altun dalam Syukur (2003:2) mengemukakan pada saat membaca teks pada layar sambil menyusuri *link* yang ada, pembaca melakukan aktivitas kognisi yang kompleks dan melibatkan berbagai strategi yang mungkin.

Jika proses ini terus menerus dilakukan tentu saja dapat meningkatkan dan memapankan kemampuan *cognitive fleksibility* pembelajar yang merupakan kondisi yang dituntut untuk penguasaan pengetahuan lanjut. Pelajar akan mengembangkan pola-pola tertentu dalam pikirannya yang bisa menuntunnya dalam mengambil keputusan dalam persoalan yang dihadapinya. Dengan menggunakan media *hypertext* dan menampilkannya dalam berbagai bentuk representatif akan memperkaya persepsi siswa terhadap materi pelajaran dan siswa semakin cepat dalam memahami materi yang dipelajarinya.

Dengan meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari maka siswa dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penguasaan siswa terhadap materi pelajaran dan tingkat keberhasilan siswa yang dinyatakan dengan nilai. Sedangkan aspek yang dinilai adalah aspek kognitif saja, dengan alat-alat tes berupa soal-soal objektif.

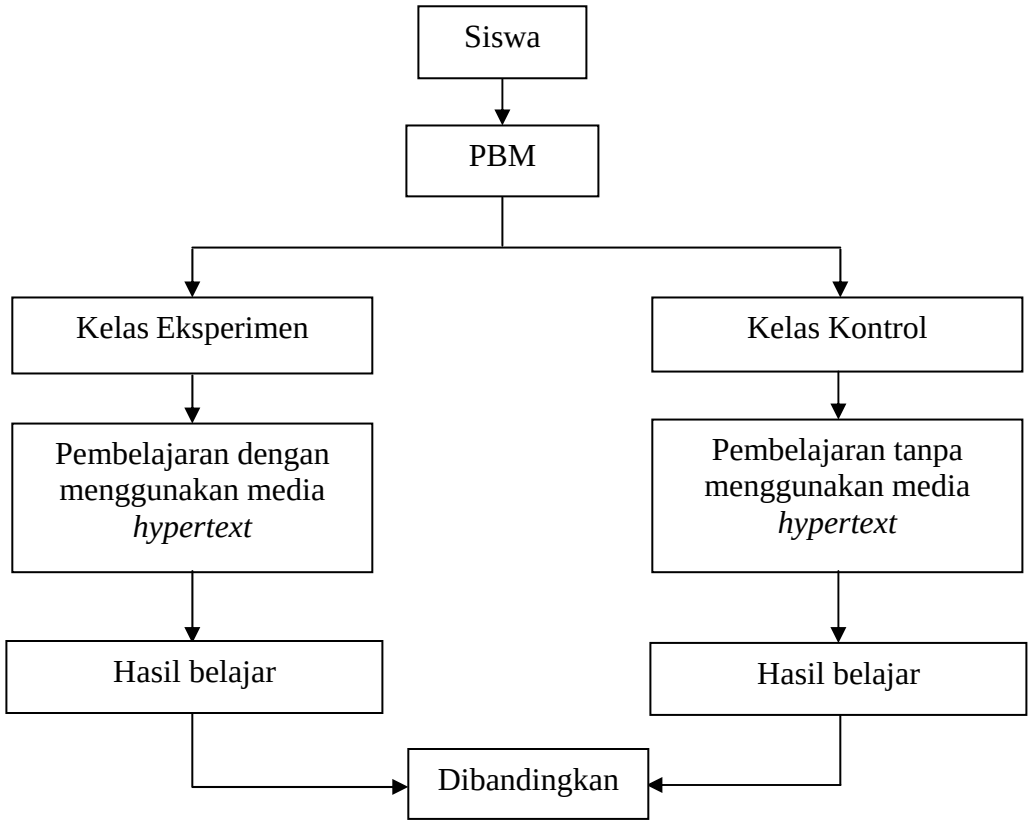
B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Yerizon, dkk (2005:14) dengan judul ”Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran Matematika Melalui Bahan Ajar Elektronik *Hypertext* pada SMU Negeri 12 Padang”, menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang berarti hasil belajar Matematika siswa yang di ajar dengan menggunakan software *Hypertext* dengan kelas biasa (kelas kontrol) di SMU Negeri 12 Padang.

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa penggunaan media *hypertext* dalam pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang akan diajarkan dan mampu membangun penguasaan sendiri terhadap materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan media *hypertext* akan lebih meningkatkan hasil belajar siswa. Bentuk kerangka konseptualnya adaalh sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka konseptual yang telah dikemukakan di atas, maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Hasil belajar siswa yang menggunakan media *hypertext* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media *hypertext* dalam pembelajaran Ekonomi pada siswa kelas X di SMA Negeri 13 Padang.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil belajar ekonomi siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil belajar Ekonomi siswa kelas kontrol pada pokok bahasan Pendapatan Nasional dan Inflasi. Artinya terdapat pengaruh yang berarti pembelajaran Ekonomi menggunakan media *hypertext* dalam upaya meningkatkan hasil belajar Ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 13 Padang. Dimana nilai rata-rata *post-test* pembelajaran Ekonomi siswa pada kelas eksperimen adalah 63,75, sedangkan nilai rata-rata *post-test* pada kelas kontrol adalah 50,35. Dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan media *hypertext* banyak siswa yang termotivasi dan aktif dalam mengikuti pelajaran.

B. Saran

Berdasarkan pengalaman penulis selama mengadakan penelitian ini maka dapat penulis kemukakan beberapa saran untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut :

1. Sebaiknya Kepala Sekolah (SMA Negeri 13 Padang) dapat merekomendasikan untuk menggunakan media *hypertext* kepada guru dalam pembelajaran Ekonomi sebagai alternatif usaha meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa dan motivasi siswa dalam belajar Ekonomi. Dan disamping itu kepala sekolah dapat menyediakan fasilitas Infokus (LCD) dan Laptop.

2. Dengan adanya pengaruh penerapan pembelajaran menggunakn media *hypertext* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, maka pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternative bagi guru-gur dalam usaha meningkatkan motivasi dan aktivitas belajr siswa.
3. Disarankan pada guru mata pelajaran Ekonomi agar dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi dan kondisi kelas, untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa. Dan penerapan pembelajaran hendaknya dilakukan secara terkontrol sehingga dapat memperkecil segala kelemahan yang mungkin terjadi.
4. Penelitian ini masih terbatas pada pokok bahasan Pendapatan Nasional dan Inflasi. Oleh karena itu, diharapkan kepada rekan-rekan yang melanjutkan penelitian ini dapat menerapkannya pada pokok bahasan lain.
5. Sebaiknya sekolah menyediakan alternatif sumber listrik lain agar proses pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan media *hypertext* dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Akhirmen. (1994). *Statistik I*. UNP. Padang

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

---------- 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.

Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI No. 20*. Jakarta: Balai Pustaka.

Dimyati & Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djafar, Sahara. 2001. *Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Jakarta. FIP UNP.

Foltz, P.W. 1996. *Comprehension, Coherence and Strategies in Hypertext and Linear text*.www. google. co.id (http:/www.psych. nmsu. edu.). Diakses tanggal 20 September 2007.

Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

----------. 2001. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.

Jogianto. 2002. *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset.

Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Roestiah. 1998. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sagala, Saeful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Mengajar*. Bandung: Alfabeta.

Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Slameto. 2001. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.