

**PENGARUH PENGGUNAAN *WORD SQUARE* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
KELAS VII SMPN 6 PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan Pada Program Studi
Teknologi Pendidikan*



Oleh:

SILVI YULANDA

NIM. 87932/ 2007

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN SKRIPSI

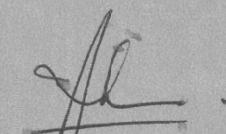
**PENGARUH PENGGUNAAN *WORD SQUARE* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
KELAS VII SMP N 6 PARIAMAN**

Nama : Silvi Yulanda
NIM/BP : 87932/ 2007
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Program Studi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2011

Disetujui Oleh

Pembimbing I



Drs. Azman, M.Si
NIP. 19570919 198003 1 004

Pembimbing II



Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 19600414 198403 1 004

PENGESAHAN SKRIPSI

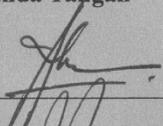
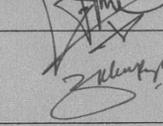
*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Word Square* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII SMP N 6 Pariaman

Nama : Silvi Yulanda
NIM/BP : 87932/ 2007
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Program Studi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Azman, M.Si	1. 
2. Sekretaris	: Drs. Syafril, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Ida Murni Saan, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Dra. Zuliarni	4. 
5. Anggota	: Dra. Zuwirna, M.Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Agustus 2011

Yang menyatakan,



Siivi Yulanda

ABSTRAK

Silvi Yulanda (87932): Pengaruh Penggunaan *Word Square* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII SMP N 6 Pariaman.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti tentang pembelajaran TI&Ki di SMP N 6 Pariaman, proses pembelajaran TI&K kurang berjalan dengan baik karena kurangnya pemanfaatan media, sehingga motivasi belajar siswa kurang, akibatnya hasil belajar siswa masih rendah. Untuk mengatasi hal tersebut maka digunakanlah model pembelajaran *word square* dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk melihat Pengaruh penggunaan model pembelajaran *word square* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi .

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan pendekatan *quasy* eksperimen. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII SMP N 6 Pariaman yang berjumlah 92 orang yang terdiri dari 3 kelas dan teknik pengambilan sampelnya *purposive sampling*, yaitu kelas VII₂ dan VII₃ masing-masingnya berjumlah 31 orang. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa soal objektif sebanyak 40 butir soal. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *word square* 71,77 dengan standar deviasi (SD) 9,074 dan nilai rata-rata kelompok kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *word square* 65,56 dengan standar deviasi (SD) 8,65. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh t hitung 2,713 sedangkan t-tabel untuk taraf signifikan 0,05 adalah 2,000, sehingga t-hitung lebih besar dari t-tabel. Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan model pembelajaran *word square* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dikelas VII SMP N 6 Pariaman.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena berkat ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Word Square Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII SMP N 6 Pariaman.”**

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Prodi Teknologi Pendidikan, Konsentrasi Pendidikan Teknologi Informasi & Komunikasi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan sumbangan pikiran, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, karena itulah pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs.Azman,M.Si selaku dosen pembimbing I yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan, kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs.Syafril,M.Pd selaku dosen Pembimbing II dan Penasehat Akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan, kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

4. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
5. Bapak dan ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
6. Dekan dan Staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah mengeluarkan Surat Izin Penelitian.
7. Rektor dan Bapak Kepala Pusat Penelitian UNP.
8. Kepala UPT Perpustakaan dan Kepala Perpustakaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang beserta staf karyawan.
9. Kepala Dinas Pemerintah Kota Pariaman Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga.
10. Kepala Sekolah beserta Wakil Kepala Sekolah SMP N 6 Pariaman.
11. Majelis Guru SMP N 6 Pariaman.
12. Guru Mata Pelajaran Teknologi Informaasi dan Komunikasi SMP N 6 Pariaman.
13. Pegawai Tata Usaha SMP N 6 Paariaman.
14. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, kakak, dan adikku yang telah memberikan dukungan berupa moral, material, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan studi ini.

15. Buat Teman-teman yang telah memberi dorongan dan memberi masukan dalam penelitian skripsi ini. Serta teman-teman seperjuangan BP 2007 yang turut berpartisipasi dalam penulisan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap, semoga skripsi ini mampu memberikan inspirasi yang besar bagi semua pihak. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan tulisan ini dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Padang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
A. Belajar dan Pembelajaran.....	8
B. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi	10
1. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi	10
2. Fungsi Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	11
3. Tujuan dan Pembelajaran Teknologi Infomasi dan Komunikasi....	11
4. Ruang Lingkup Teknologi Informasi dan Komunikasi	13
5. Model Pembelajaran Word Square	14
6. Hasil Belajar.....	18
7. Kerangka Konseptual.....	20
8. Hipotesis Penelitian.....	22

BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Desain Penelitian.....	23
C. Populasi dan Sampel	24
1. Populasi	24
2. Sampel.....	24
D. Jenis dan Sumber Data.....	25
E. Teknik dan Alat Pengumpul Data.....	26
1. Teknik Pengumpul Data	26
2. Alat Pengumpul Data.....	26
F. Teknik Analisa Data.....	32
1. Uji Normalitas.....	32
2. Uji Homogenitas	33
3. Uji Hipotesis	34
4. Prosedur Penelitian	35
a. Tahap Persiapan	35
b. Tahap Pelaksanaan.....	36
c. Tahap Penyelesaian.....	36
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 37
A. Deskripsi Data.....	37
1. Analisa Hasil Word Square Pada Setiap Akhir PBM	37
2. Data Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Konvensional	37
3. Data Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Word Square	39
B. Analisis Data	41
1. Uji Normalitas.....	41
2. Uji Homogenitas	42
3. Uji Hipotesis	43

C. Pembahasan.....	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	24
2. Populasi dan Sampel Penelitian	25
3. Langkah Persiapan Uji Barlett	33
4. Rata-rata Nilai Word Square Pada Setiap Akhir PBM	37
5. Data Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Kontrol	38
6. Data Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Eksperimen.....	39
7. Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	41
8. Hasil Perhitungan Uji Liliefors	41
9. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	42
10. Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	43
11. Hasil Pengujian Dengan t-test	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	20
2. Grafik Data Nilai Kelas Kontrol.....	39
3. Grafik Data Nilai Kelas Eksperimen	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	52
2. RPP Eksperimen	55
3. RPP Kontrol	64
4. Distribusi Uji Jawaban Siswa	69
5. Tabel Validitas Tes Bandingan.....	70
6. Tabel Reliabilitas Belah Dua (Awal-Akhir)	72
7. Tabel Reliabilitas	74
8. Reliabilitas Belah Dua (Awal-Akhir).....	75
9. Tabel Indeks Kesukaran Dan Daya Beda Soal Tes.....	77
10. Hasil Analisi D dan P Uji Coba Tes Akhir	78
11. Kisi-kisi Soal Tes.....	79
12. Soal TIK Kelas VII Semester 2.....	80
13. Kunci Jawaban	85
14. Nilai Word Square Siswa Kelas Eksperimen.....	86
15. Nilai Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen	87
16. Perhitungan Mean dan Varians dari Nilai Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	88
17. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Dari Data Nilai Kelas Eksperimen	90
18. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Dari Data Nilai Kelas Kontrol.....	92
19. Persiapan Uji Homogenitas (Uji Barlet)	94
20. Uji Hipotesis	96
21. Tabel Nilai r Product Moment	97
22. Tabel Nilai Z	98
23. Tabel Nilai L	99
24. Tabel Nilai Chi Kuadrat	100
25. Tabel Nilai t.....	101

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan sudah menjadi sorotan utama yang perlu diperhatikan karena pendidikan merupakan upaya untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki ilmu pengetahuan yang cukup strategis untuk menjadikan manusia yang berkualitas. Pengembangan bidang pendidikan ini dilakukan untuk mengimbangi laju pertumbuhan dan teknologi yang semakin pesat.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini dirasakan begitu pesatnya, sehingga mempengaruhi hampir segenap aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan yang merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Pada dasarnya perkembangan ilmu pengetahuan tidak dapat dilepaskan dari dua cara yakni dorongan ingin tahu yang dimiliki oleh semua manusia normal dan kegunaan praktis dari ilmu pengetahuan yang diperoleh dari perenungan dan penyelidikan-penyelidikan.

Pengembangan dan pembinaan pendidikan ini terus disempurnakan di antaranya penyempurnaan kurikulum seperti kurikulum 1994 yang disempurnakan menjadi kurikulum 2004 Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang sekarang sudah diganti pula dengan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Selain itu penyempurnaan pelaksanaan pendidikan juga dilakukan melalui peningkatan kualitas pengajar seperti seminar-seminar, penataran-

penataran, penyetaraan, dan kualifikasi guru-guru. Meskipun upaya-upaya itu telah dilakukan, namun tingkat penguasaan konsep dan hasil belajar siswa yang diharapkan belum sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi merupakan mata pelajaran yang membutuhkan praktek yang harus didukung oleh sarana dan prasarana yang lengkap supaya kompetensi yang diharapkan tercapai, namun ada juga materi yang memang tidak harus dipraktikkan tapi cukup dijelaskan di depan kelas oleh gurunya. Walaupun demikian hasil belajar siswa pada mata pelajaran ini masih rendah (belum memuaskan). Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor tersebut dapat digolongkan pada faktor yang berasal dari dalam diri siswa (*internal factor*) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (*external factor*).

Faktor internal meliputi kecerdasan, perhatian, bakat, dan motivasi. Banyak siswa yang masih belum mengerti konsep materi yang telah dipelajari karena siswa cenderung menghafal materi, sehingga ketika diberikan tes oleh guru, siswa kebingungan dalam menjawab soal. Jawaban tes siswa hanya berdasarkan pendapatnya sendiri. Siswa tidak mengerti dengan materi yang telah dibahas dan kebanyakan dari siswa lebih banyak menghafal tanpa memahami materi pelajaran. Siswa juga cenderung mengantuk, dan meninggalkan kelas saat proses belajar mengajar sedang berlangsung, sehingga akan mempengaruhi motivasi belajar dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Faktor eksternal meliputi kemampuan guru, kurikulum, model pembelajaran, metode mengajar serta strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi di kelas. Guru sebagai salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran harus mampu menciptakan kondisi yang bagus sehingga dapat merangsang siswa untuk aktif belajar. Seorang guru yang bertanggung jawab terhadap pendidikan dituntut dalam berbagai tugas yang harus dilaksanakan sesuai dengan profesinya, seperti membimbing, mendorong dan memberi fasilitas belajar bagi siswa agar dapat mencapai tujuan pengajaran dan mampu menerapkan pengetahuan yang didapat tersebut.

Guru harus berusaha melibatkan siswa secara aktif dan meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran. Semakin banyak keterlibatan siswa maka akan semakin besar keinginan siswa untuk memahami pembelajaran yang diberikan. Apabila siswa bisa melakukan aktivitas belajar yang menggairahkan, maka siswa tidak hanya menunggu apa yang diberikan oleh guru saja, tetapi mereka akan cenderung berpartisipasi aktif. Jadi dapat disimpulkan bahwa keberhasilan belajar siswa akan dapat kita lihat salah satunya dari keaktifan siswa tersebut karena siswa yang aktif akan mencoba menemukan, mendalami sendiri serta berdiskusi dengan teman sehingga materi pelajaran akan lebih lama diingat.

Berdasarkan fenomena yang penulis temui di lapangan selama 1 semester penulis melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan di SMP N 6 Pariaman , banyak siswa yang menyatakan pelajaran TI&K kelas VII itu sebenarnya

menyenangkan, TI&K bukanlah sebuah pelajaran yang ditakuti, tetapi terasa sulit, karena materi pelajaran TI&K yang berbentuk istilah-istilah tertulis sulit untuk dihafal siswa, sehingga siswa menjadi bosan dan malas belajar. Jam pelajaran TI&K yang hanya 2 jam pelajaran setiap minggu, dirasakan oleh siswa tidak mencukupi, karena pelajaran TI&K, di samping belajar teori juga harus bisa mengaplikasikannya melalui kegiatan praktikum.

Permasalahan lain yang dihadapi siswa adalah rendahnya minat dan motivasi siswa belajar TIK. Ketika guru menjelaskan materi dan memberikan kesempatan bertanya pada siswanya, jarang sekali siswa yang mau aktif bertanya, dan saat disuruh bertanya hanya diam, karena kurangnya perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan guru. Munculnya berbagai masalah di kelas memang tidak bisa dilihat dari satu aspek saja. Kecendrungan guru menggunakan metode yang sama juga perlu diperhatikan. Banyak guru yang memilih untuk menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran, dengan alasan tertentu diantaranya agar materi dapat langsung diterima oleh siswa. Pada dasarnya penggunaan metode ini bukanlah suatu tindakan yang salah, karena suatu metode tentunya memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan. Tapi untuk itu guru perlu mengkolaborasikan penggunaan suatu metode dengan strategi mengajar. Guru perlu memikirkan kiat yang bisa digunakan untuk menunjang penggunaan metode pengajaran dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Pelajaran TI&K pada kelas VII membutuhkan pemahaman dari siswa, karena pada akhirnya aplikasi pelajaran ini adalah berkenaan langsung dengan terapan atau praktek. Siswa tidak harus menghafal, tetapi yang diperlukan adalah siswa mengalami pembelajaran yang bermakna sehingga memunculkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari tidak hanya sebatas menghafal. Pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran akan menjadi dasar dan bekal untuk materi pelajaran selanjutnya, karena belajar merupakan proses yang berkelanjutan.

Agar pembelajaran TI&K menjadi pembelajaran yang bermakna, bervariasi, dan dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan, maka penulis mencobakan satu model pembelajaran yaitu *Word Square*. Model pembelajaran *Word Square* yang bertujuan membantu siswa untuk memahami dan menghafal kata-kata sulit yang berhubungan dengan materi pelajaran TI&K yang berbentuk istilah-istilah tertulis sulit untuk dihafal siswa, walaupun dengan kondisi sarana dan prasarana yang kurang mendukung.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan *Word Square* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII SMPN 6 Pariaman”**.

B. Batasan masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VII SMP Negeri 6 Pariaman semester II.
2. Materi yang digunakan adalah Mengidentifikasi berbagai perangkat lunak program aplikasi.
3. Model pembelajaran yang digunakan saat proses belajar mengajar adalah model *Word Square*.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut : ”Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan *Word Square* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII SMP Negeri 6 Pariaman”

D. Tujuan penelitian

Agar penelitian lebih fokus dan terarah sesuai dengan permasalahan yang diajukan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk melihat pengaruh penerapan *Word Square* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 6 Pariaman.

2. Untuk mengetahui apakah *Word Square* cocok digunakan untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

E. Manfaat penelitian

Dengan selesainya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai:

1. Bahan masukan dan dapat dijadikan pilihan metode oleh guru yang mengajar Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 6 Pariaman.
2. Sumber referensi dan ide bagi semua pihak terutama bagi peneliti lain untuk mengembangkan lebih luas penelitian yang sejenis atau bidang lainnya.
3. Pengalaman meneliti bagi penulis dalam memenuhi persyaratan menyelesaikan studi pada program strata 1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Belajar dan Pembelajaran

Proses belajar merupakan kegiatan yang mesti dijalani dalam proses pendidikan, karena ketercapaian tujuan pendidikan tergantung pada proses pembelajaran yang dilakukan. Belajar menurut Slameto (2003:2) ” suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi lingkungannya ”. Hasil dari proses belajar tergambar dalam bentuk pemikiran dan keterampilan yang ditandai oleh perubahan sikap dan tingkah laku dalam menghadapi permasalahan.

Beberapa prinsip yang harus dipegang guru saat menjalani proses pembelajaran di kelas, seperti dikemukakan Mudjiono dan Dimiyati (1992: 94) dalam tim penyusun UNP yaitu :

1. Hal apapun yang dipelajari oleh murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri, artinya tidak ada seorangpun yang dapat melakukan kegiatan tersebut untuknya.
2. Setiap murid belajar menurut tempo (kecepatan) nya sendiri, dan untuk setiap kelompok umur, terdapat variasi dalam kecepatan belajar.
3. Setiap murid belajar lebih banyak bila setiap langkah diberi penguatan
4. Penguasaan secara penuh dari setiap langkah memungkinkan belajar secara keseluruhan lebih berarti.
5. Apabila murid diberikan tanggung jawab untuk mempelajari sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar. Ia akan belajar dan mengingat secara lebih baik

Pengetahuan yang didapatkan oleh siswa merupakan hasil dari kegiatan yang mereka lakukan sendiri, dengan kecepatan yang berbeda-beda sesuai dengan usaha yang mereka lakukan. Kegiatan yang mereka lakukan membutuhkan penguatan yang diberikan oleh guru sebab penguatan yang diberikan oleh guru berfungsi untuk memantapkan materi sehingga lebih berarti. Peserta didik diberi peluang untuk mengeluarkan pemikiran, ide, sanggahan terhadap materi yang diajarkan sehingga peserta didik lebih termotivasi. Melalui proses ini peserta didik diharapkan lebih bertanggung jawab dan aktif dalam proses pembelajaran.

Peranan guru dalam proses pembelajaran menurut Asri Budiningsih (2005: 59) adalah pengendalian, yang meliputi :

1. Menumbuhkan kemandirian dengan menyediakan kesempatan untuk mengambil keputusan dan bertindak.
2. Menumbuhkan kemampuan mengambil keputusan dan bertindak, dengan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa.
3. Menyediakan sistem dukungan yang memberikan kemudahan belajar agar siswa mempunyai peluang optimal untuk berlatih.

Sesuai dengan pendapat Dimiyati (1992) dan Asri (2005) di atas terlihat bahwa guru dalam proses pembelajaran dituntut untuk lebih memahami jalan pikiran atau cara pandang siswa dalam belajar, selain sebagai nara sumber juga berperan sebagai fasilitator, pengarah jalannya pembelajaran, perancang, dan penentu berbagai sumber yang digunakan siswa dalam mempelajari materi.

Proses pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik bukan yang baru lagi, karena kurikulum KTSP memberikan otonomi luas pada setiap pendidikan

dalam rangka mengefektifkan proses pembelajaran. Proses pembelajaran KTSP memupuk kreativitas guru agar dapat mengajar dengan penuh inspirasi dalam menggunakan metode-metode yang diajarkan supaya terwujudnya pembelajaran yang menyenangkan dan menarik agar siswa lebih termotivasi untuk belajar. Maka hal ini akan mewujudkan pendidikan yang berkualitas.

B. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi

1. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi

Haag, dkk dalam Abdul Kadir (2003: 14) membagi teknologi menjadi 6 kelompok yaitu :

- a. Teknologi masukan (*input technology*)
- b. Teknologi keluaran (*output technology*)
- c. Teknologi perangkat lunak (*software technology*)
- d. Teknologi penyimpanan (*storage technology*)
- e. Teknologi telekomunikasi (*telecommunication technology*)
- f. Mesin pemroses (*processing machine*) atau lebih dikenal dengan istilah CPU.

Martin dalam Abdul kadir (2003: 13) mengemukakan bahwa teknologi informasi tidak hanya terbatas teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi. Secara lebih umum Lucas dalam Abdul kadir (2003: 13) menyatakan bahwa teknologi informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas terlihat bahwa teknologi informasi tidak hanya sekedar teknologi komputer, tetapi juga mencakup teknologi telekomunikasi. Teknologi informasi adalah gabungan antara teknologi komputer dengan teknologi telekomunikasi.

2. Fungsi pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat membantu siswa untuk mengenal, menggunakan, merawat peralatan Teknologi Informasi dan Komunikasi, serta menggunakan segala potensi yang ada untuk mengembangkan kemampuan diri. Selain itu penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada semua tingkatan atau jenjang, dengan menjangkau lintas ilmu pelajaran lain. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi akan memberikan motivasi dan kesenangan pada siswa supaya siswa lebih mudah belajar dan bekerja sendiri.

3. Tujuan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Tujuan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, dapat dibedakan menjadi 2 yaitu:

a. Tujuan umum

Agar siswa memahami alat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum computer (*computer literate*) dan memahami informasi (*information literate*). Artinya siswa mengenal istilah-istilah yang digunakan

pada Teknologi Informasi dan Komunikasi dan khususnya pada computer yang umum digunakan. Siswa juga menyadari keunggulan dan keterbatasan komputer, serta dapat menggunakan komputer secara optimal.

b. Tujuan khusus

Secara khusus tujuan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah:

- 1) Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang terus berubah sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.
- 2) Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktifitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
- 3) Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktifitas dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Mengembangkan kemampuan belajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik dan mendorong siswa terampil dalam berkomunikasi, mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerja sama.

- 5) Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran, bekerja dan pemecahan masalah sehari-hari.

4. Ruang Lingkup Teknologi Informasi dan Komunikasi

Menurut Puskur Depdiknas Indonesia th 2003.

”Ruang lingkup Teknologi Informasi dan Komunikasi di sekolah menengah pertama terdiri dari 3 aspek yaitu: (a) Aspek pemahaman mendalam konsep, pengetahuan dan operasi dasar, (b) Aspek pengolahan informasi untuk produktivitas, (c) Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi”.

Ruang lingkup dari ketiga aspek tersebut adalah:

- a. Aspek pemahaman mendalam konsep, pengetahuan dan operasi dasar mencakup:
 - 1) Kesehatan dan keselamatan kerja pada Teknologi Informasi dan Komunikasi
 - 2) Menerapkan etika dan aturan perangkat lunak
 - 3) Mengenal penggabungan dokumen pengolah angka dan kata
 - 4) Mengenal perangkat lunak dan system pada internet
 - 5) Mengenal tata cara, akses dan pelayanan internet
- b. Aspek pengolahan informasi untuk produktivitas meliputi:
 - 1) Memodifikasi dokumen program pengolah kata
 - 2) Menggabungkan dokumen pengolah kata dan angka

- 3) Demonstrasi akses WEB dan e-mail
- c. Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi meliputi:
- 1) Membuat karya dokumen dengan pengolah kata dan gabungan dokumen pengolah kata dan angka
 - 2) Mencari informasi dan berkomunikasi melalui internet

5. Model Pembelajaran Word Square

Word Square dalam arti bahasa terdiri atas dua suku kata diantaranya Word yang berarti Kata dan Square yang berarti Pencari. Jadi menurut bahasa arti dari Word Square adalah pencari kata.

Dalam Model Pembelajaran, Word Square adalah model pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Mirip seperti mengisi teka-teki silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf penyamar atau pengecoh. Model pembelajaran ini sangat cocok untuk mata pelajaran TI&K. Tinggal bagaimana Guru dapat memprogram sejumlah pertanyaan terpilih yang dapat merangsang siswa untuk berpikir efektif. Tujuan huruf pengecoh bukan untuk mempersulit siswa namun untuk melatih sikap teliti dan kritis. Media yang digunakan adalah dengan cara membuat kotak sesuai keperluan dan membuat soal sesuai KD (kompetensi dasar). Sebagai mana yang diungkapkan oleh Rahmad Widodo dalam <http://wyw1d.wordpress.com> :

“Word Square merupakan model pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak jawaban. Seperti mengisi Teka-Teki Silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak kosong dengan sembarang huruf pengecoh”.

Menurut Laurence Urdang dalam <http://repository.upi.edu> (1968) *Word Square is a set of words such that when arranged one beneath another in the form of a square the read a like horizontally*, artinya *word square* adalah sejumlah kata yang disusun satu di bawah yang lain dalam bentuk bujur sangkar dan dibaca secara mendatar dan menurun. *Word Square* menurut Hornby dalam <http://repository.upi.edu> (1994) adalah “Sejumlah kata yang disusun sehingga kata-kata tersebut dapat dibaca ke depan dan ke belakang”. *Word Square* adalah salah satu alat bantu/media pembelajaran berupa kotak-kotak kata yang berisi kumpulan huruf. Pada kumpulan huruf tersebut terkandung konsep-konsep yang harus ditemukan oleh siswa sesuai dengan pertanyaan yang berorientasi pada tujuan pembelajaran (Anonim, 1991). Pembelajaran *Word Square* berisi pertanyaan yang sesuai dengan pengertian-pengertian penting suatu konsep atau sub konsep. Pertanyaan pertama berupa pertanyaan yang jawabannya berupa kunci yang dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi seringkali menggunakan istilah asing. Pertanyaan kedua harus terkait dengan pertanyaan pertama dan merupakan lanjutan dari pengertian tersebut. Begitu seterusnya, sehingga semua pertanyaan sudah mewakili konsep yang akan dipelajari. Setelah itu siswa berdiskusi untuk mendapatkan jawaban dan menemukannya pada kotak-kotak

Word Square. Pada akhir pembelajaran, siswa menyimpulkan materi bahasan yang telah didiskusikan.

Dengan demikian siswa memperoleh pengalaman belajar yang berarti (Anonim, 1991). *Word Square* memerlukan pengetahuan dasar dari siswa sehingga sebelumnya siswa harus membaca materi/pokok bahasan yang akan dipelajari. Dengan demikian siswa akan terlatih untuk memanfaatkan buku sumber dan terampil belajar mandiri. Langkah-langkah membuat *Word Square* adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan topik sesuai konsep/subkonsep
- b. Menuliskan kata-kata kunci sesuai dengan tujuan yang akan dicapai
- c. Menuliskan kembali kata-kata kunci dimulai dengan kata-kata terpanjang
- d. Membuat kotak-kotak *Word Square*
- e. Mengisikan kata-kata kunci pada kotak *Word Square*
- f. Menambahkan huruf pengisian ke kotak kosong secara acak

Word Square sebagai alat bantu pembelajaran mempunyai peranan sebagai berikut:

- 1) Merupakan variasi pembelajaran
- 2) Memudahkan mengajar karena *Word Square* disusun sesuai urutan pengertian penting
- 3) Meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar karena model ini selalu diikuti diskusi atau penjelasan guru,

sehingga jawaban pertanyaan merupakan pengertian yang utuh dan berkaitan

- 4) Konsep yang disampaikan oleh guru menjadi nyata dan jelas, mudah dipahami dan diingat
- 5) Memotivasi belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar

Menurut Saptono dalam <http://repository.upi.edu> (2003) langkah-langkah pembelajaran *Word square* adalah:

- a) Siswa diarahkan untuk mempelajari topik tertentu yang akan disampaikan
- b) Siswa disuruh menemukan istilah dalam *word square* yang relevan dengan topik yang telah dipelajari
- c) Siswa memberikan penjelasan tentang kata yang ditemukan. Informasi dari siswa tentang kata tersebut sebanyak-banyaknya digalim oleh guru.
- d) Penjelasan siswa divariasikan dengan pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada seluruh siswa.

Menurut Suyatno (2009: 130) mengatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran *Word Square* adalah sebagai berikut:

1. Sampaikan materi sesuai TPK.
2. Bagikan lembaran kegiatan sesuai contoh.
3. Siswa disuruh menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban.
4. Berikan poin setiap jawaban dalam kotak.

Dengan demikian model pembelajaran *Word Square* ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran TI&K, tinggal bagaimana guru dapat

memprogram sejumlah pertanyaan terpilih untuk merangsang siswa berfikir efektif dalam menemukan jawaban dalam kotak-kotak *Word Square*.

6. Hasil Belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah(2006:105-109), “Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, atau diciptakan secara individu maupun secara kelompok”.

Prestasi tidak akan pernah dihasilkan apabila seseorang tidak melakukan kegiatan. Hasil belajar atau prestasi belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Oleh karena itu prestasi belajar bukan ukuran, tetapi dapat diukur setelah melakukan kegiatan belajar. Keberhasilan seseorang dalam mengikuti program pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar seseorang tersebut. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia.

Belajar sangat erat hubungannya dengan prestasi belajar. Karena prestasi itu sendiri merupakan hasil belajar, itu biasanya dinyatakan dengan nilai. Slameto (1995: 4) mengemukakan: “Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya”. Dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan diri seseorang yang dinyatakan dengan cara bertingkah laku baru berkat pengalaman baru. Menurut Dimiyati dan Mudjino (1999: 200),

menjelaskan hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau simbol.

Dalam kaitannya dengan kegiatan belajar, maka hasil belajar merupakan hasil kegiatan belajar sedangkan belajar sendiri lebih menekankan pada proses kegiatannya, selain pada hasil kegiatannya. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Secara garis besar, hasil belajar ini diklarifikasikan oleh Taksonomi Bloom dalam tim penyusun UNP (2006: 58 – 60) menjadi 3 ranah yaitu:

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu, pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni, penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, oragnisasi, dan internalisasi.

c. Ranah Psikomotor

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek yakni, gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikemukakan bahwa suatu proses pembelajaran pada akhirnya akan menghasilkan kemampuan yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan. Kemampuan itu dapat diperoleh melalui suatu proses pembelajaran. Dalam arti bahwa kemampuan sebagai konsekuensi pembelajaran merupakan indikator untuk mengetahui hasil belajar. Tes kecil diakhir pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

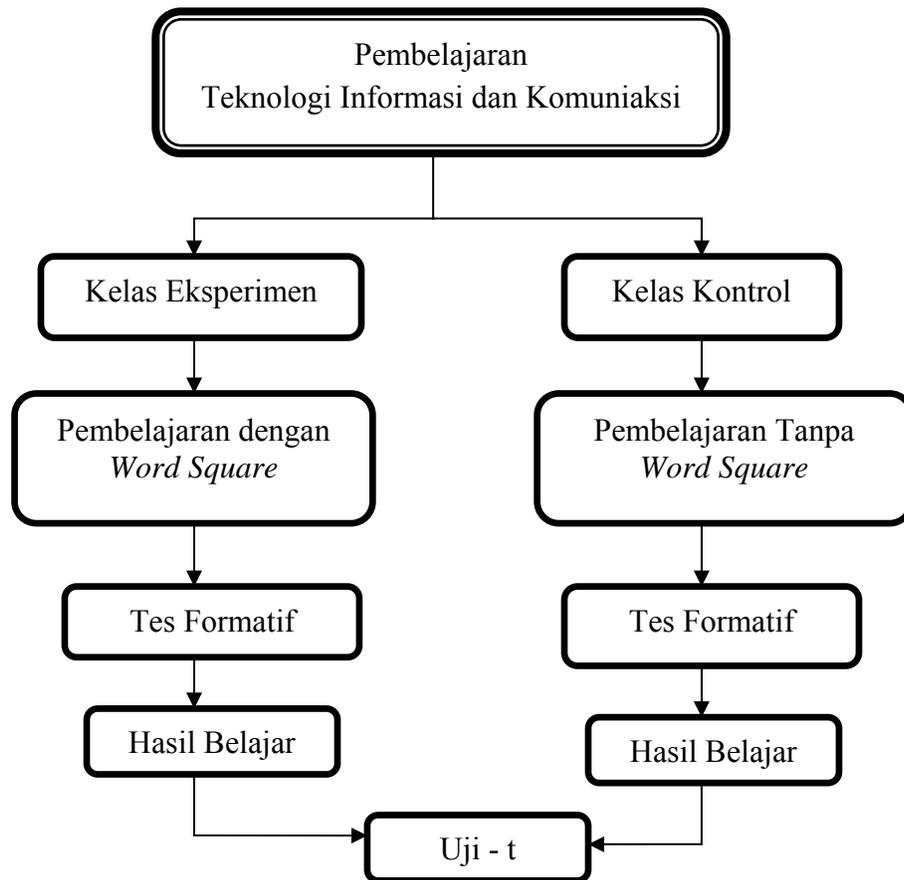
Hasil belajar merupakan tolak ukur atau patokan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu mata pelajaran. Hasil belajar adalah sesuatu yang memberikan informasi kepada guru, orang tua dan siswa itu sendiri tentang tingkat keberhasilan dalam memahami pelajaran tersebut.

7. Kerangka Konseptual

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dikemukakan kerangka konseptual tentang hasil belajar yang dicapai siswa mata pelajaran TI&K di kelas VII SMP N 6 Pariaman.

Dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan *Word Square*. Untuk mengetahui hal tersebut maka penulis harus membuat beberapa soal tes mata pelajaran TI&K sesuai dengan materi mata pelajaran TI&K di kelas VII SMP N 6 Pariaman.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat kerangka konseptual pada gambar berikut ini :



Gambar 1 : Kerangka Konseptual

8. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara yang harus di uji lagi kebenarannya melalui penelitian ilmiah. Hipotesis akan di uji dalam penelitian ini yaitu :

H0 : Tidak ada pengaruh penggunaan *Word Square* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII SMP N 6 Pariaman.

H1 : Ada pengaruh penggunaan *Word Square* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII SMP N 6 Pariaman.

Jadi dugaan sementara dari hipotesis penelitian ini yaitu “Terdapat pengaruh penggunaan *Word Square* yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII SMP N 6 Pariaman”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *word square* pada setiap akhir proses belajar mengajar 71,77 sedangkan nilai rata-rata siswa yang belajar menggunakan metode Konvensional 65,56. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *word square* lebih tinggi dibandingkan dengan yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Hasil uji hipotesis di dapat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu ($2,713 > 2,000$) yang di buktikan dengan taraf signifikan α 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Word Square* dibandingkan dengan belajar menggunakan pembelajaran Konvensional.
3. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Word Square* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VII SMP N 6 Pariaman.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru yang mengajar mata pelajaran TIK untuk dapat mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran *Word Square* pada proses belajar mengajar.
2. Penelitian tentang penggunaan model pembelajaran *Word Square* pada mata pelajaran TIK, sebaiknya dilanjutkan pada pokok-pokok bahasan dan untuk banyak materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul kadir. 2003. *Pengenalan sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi
- Agusfidar Nasution dan Zelhendri Zen. 2007. *Prinsip-Prinsip dan Penafsiran Hasil Penelitian*. UNP
- Asri Budiningsih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Beni Ahmad Saebani. 2008. *Metode Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia
- Depdiknas.2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Stanawiyah*. Jakarta: Puskur
- Dimiyati dan mudjiono. 2006. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Laurence Urdang, Horby dan Saptono. 2003. *Word Square* http://repository.upi.edu/operator/upload/s_c0551_060339_chapter2.pdf (diakses 22 Februari 2011)
- Rahmad Widodo. 2009. *Model Pembelajaran Word Square*. Word press: <http://wyw1d.wordpress.com/> (di akses tanggal 22 Februari 2011)
- Senat UNP. 2007. *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/ Skripsi Universitas Negeri Padang*. Padang : UNP
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____.2009 . *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suyatno.2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoardjo: Masmedia Buana Pustaka
- Syafiril. 2010. *Statistik*: Padang : Sukabina Press