

**PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI *ACTIVE LEARNING*
TIPE *LEARNING START WITH A QUESTION* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
TIK KELAS VII SMP NEGERI 20 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh

NORA SUPRIANTI

NIM/BP: 78929/2006

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI *ACTIVE LEARNING* TIPE *LEARNING START WITH A QUESTION* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS VII SMP NEGERI 20 PADANG

Nama : Nora Suprianti
NIM/BP : 78929/2006
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Darmansyah, ST, M.Pd
NIP. 195911241986031001

Drs. Syafril, M.Pd
NIP.196004141984031004

HALAMAN PENGESAHAN

**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 : Pengaruh Penggunaan Strategi *Active Learning* Tipe
Learning Start With a Question Terhadap Hasil Belajar
Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 20
Padang**

Nama : Nora Suprianti

NIM/BP : 78929/2006

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

1. Ketua : Dr. Darmansyah, ST. M.Pd 1. _____

2. Sekretaris : Drs. Syafril, M.Pd 2. _____

3. Anggota : Dra. Fetri Yeni J, M.Pd 3. _____

4. Anggota : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd 4. _____

5. Anggota : Nofri Hendri, S.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, Februari 2011

Yang menyatakan,

Nora Suprianti

ABSTRAK

Nora Suprianti : Pengaruh Penggunaan Strategi *Active Learning* tipe *Learning Start With a Question* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran TIK kelas VII SMP Negeri 20 Padang”

Mata Pelajaran TIK merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dipelajari siswa yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan teknologi untuk dimanfaatkan dalam mengikuti proses belajar mengajar di sekolah, sehingga selepas dari jenjang pendidikan yang ditempuhnya ada nilai tambah yang dimiliki. Namun masalah yang ditemui adalah kurangnya peran serta siswa dalam proses pembelajaran karena siswa tidak termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, dilaksanakanlah suatu penelitian dengan membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi *Active Learning* tipe *Learning Start With a Question* dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan strategi *Active Learning* tipe *Learning Start With a Question* di SMPN 20 Padang.

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan pendekatan quasy eksperimen yang bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran dengan strategi *Active Learning* Tipe *Learning Start With a Question* di bandingkan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 20 Padang yang berjumlah 311 orang yang terdiri dari 8 kelas. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*, yaitu kelas VII₅ sebagai kelas eksperimen dan VII₆ sebagai kelas kontrol masing-masing berjumlah 39 orang siswa. Alat pengumpul data yang digunakan adalah tes hasil belajar siswa sebanyak 40 soal objektif. Jenis data dalam penelitian ini adalah data hasil belajar siswa yaang diperoleh dari hasil tes akhir setelah penelitian dan sumber data adalah nilai siswa. Kemudian data diolah dengan uji t (t-test).

Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen (79,87) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelompok kontrol (72,43). Sedangkan dari uji t-tes diperoleh t_{hitung} (2,73) lebih besar dari t_{tabel} (2,00) pada taraf signifikan α 0,05 yang menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara kelompok eksperimen yang belajar dengan menggunakan strategi *Active Learning* tipe *Learning Start With a Question* dibandingkan dengan kelompok kontrol yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada kelas VII SMP N 20 Padang. Dengan demikian dapat diketahui bahwa dengan menggunakan strategi *Active Learning* tipe *Learning Start With a Question* memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, dengan judul : **Pengaruh Penggunaan Strategi *Active Learning Tipe Learning Start With a Question* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 20 Padang.**

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. Firman, M.Pd, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. Darmansyah, ST, M.Pd, selaku Penasehat Akademis sekaligus Pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran untuk membimbing serta mengarahkan penulis selama proses perkuliahan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Syafril, M.Pd, sebagai Pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
6. Kepala Dinas Pendidikan kota Padang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini.

7. Kepala sekolah, guru-guru dan karyawan/ti SMP Negeri 20 Padang yang telah memberikan dukungan dan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Teristimewa untuk Ibu dan Ayah tercinta yang selalu memberikan dukungan moril dan materil serta do'anya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
9. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan angkatan 2006 yang saling memberikan motivasi serta semangatnya.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam proses perkuliahan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bimbingan dan dorongan serta perhatian yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT, Amin. Selanjutnya penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun. Akhirnya penulis mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis khususnya.

Padang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kegunaan Penelitian	7
BAB II. KERANGKA TEORITIS	
A. Kajian Teori.....	8
1. Hakikat Belajar.....	8
2. Hakikat Pembelajaran.....	9
3. Strategi Pembelajaran.....	11
4. Strategi <i>Active Learning</i>	12
5. <i>Learning Start with a Question (LSQ)</i>	14
6. Pembelajaran TIK.....	16
7. Hasil Belajar.....	21
B. Kerangka Konseptual.....	22
C. Hipotesis.....	23
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis penelitian.....	24
B. Populasi dan Sampel.....	25
C. Rancangan Penelitian.....	26

D. Variabel dan Data.....	26
E. Prosedur Penelitian.....	27
F. Instrumen Penelitian.....	29
G. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
Deskripsi Data.....	37
Analisis Data.....	40
Uji Persyaratan Analisis.....	41
Uji Hipotesis.....	43
Pembahasan.....	44
BAB V. PENUTUP	
Kesimpulan.....	48
Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase jumlah siswa yang dibawah KKM Semester 1 Siswa Kelas VII SMPN 20 Padang.....	4
2. Jumlah Populasi dan Sampel Penelitian.....	25
3. Rancangan Penelitian.....	26
4. Tahap Pelaksanaan Rencana Penelitian.....	28
5. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlet.....	35
6. Nilai Hasil Belajar siswa Eksperimen.....	37
7. Nilai Hasil Belajar siswa Kontrol.....	39
8. Tabel Hasil Belajar siswa kelas VII SMPN 20 Padang.....	40
9. Tabel perbandingan Uji Liliaford.....	42
10. Hasil perhitungan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Proses Pembelajaran.....	20
2. Kerangka Konseptual.....	22
3. Histogram Nilai Eksperimen.....	38
4. Histogram Nilai Kontrol.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	51
2. Rencan Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	54
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	66
4. Soal-soal Uji Coba.....	74
5. Kunci Soal Uji Coba.....	82
6. Uraian Materi (Bahan Ajar).....	83
7. Analisis Soal Uji Coba.....	96
8. Validitas Tes.....	97
9. Analisis Daya Beda dan tingkat Kesukaran Soal.....	99
10. Analisis Reliabilitas Uji Coba Tes Akhir.....	101
11. Soal-soal Tes Akhir.....	103
12. Kunci Soal Tes Akhir.....	110
13. Nilai Akhir kelas Sampel.....	111
14. Perhitungan Means dan Standar Deviasi Kelas Sampel.....	112
15. Uji Normalitas Kelas Eksperimen	114
16. Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	116
17. Uji Homogenitas Tes Akhir.....	118
18. Uji Hipotesis (Uji – t) Tes Akhir.....	120
19. Tabel Kritik Product-Moment.....	121
20. Tabel Nilai Z.....	122
21. Nilai Kritis L untuk uji <i>Lilliefors</i>	123
22. Tabel Nilai <i>Chi Kuadrat</i>	124
23. Tabel Nilai Presentil untuk Distribusi t.....	125
24. Surat Izin Penelitian Dari KTP FIP.....	126
25. Surat Izin Penugasan Dari KTP FIP.....	127
26. Surat Izin Penelitian Dari Diknas.....	128
27. Surat Selesai Penelitian Dari SMPN 20 Padang.....	129

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam era globalisasi ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu faktor yang turut menunjang usaha pembangunan yang juga dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Masalah mutu dan kualitas pendidikan selalu menjadi sorotan dunia pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan merupakan usaha yang terus dilakukan pemerintah, usaha ini bertujuan untuk meningkatkan mutu Sumber Daya Manusia (SDM) serta menciptakan manusia Indonesia yang berkualitas guna mengimbangi kemajuan IPTEK.

Lembaga pendidikan sebagai salah satu lembaga formal yang bertanggung jawab terhadap kualitas sumber daya manusia sebagai penerus bangsa, harus mampu menghasilkan lulusan yang siap guna agar bisa meminimalisir berbagai dampak negatif. Sebagaimana yang tertuang dalam Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 bab 11 pasal 3 berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Fungsi pendidikan yang begitu besar dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas membuat pemerintah Indonesia sangat

memperhatikan pendidikan bagi warga negaranya. Pada tahun 2006, Depdiknas menggelar Jardiknas (jaringan pendidikan nasional) dan mengeluarkan keputusan bahwa TIK sebagai mata pelajaran yang harus diikuti oleh setiap sekolah. Selain itu dapat juga kita lihat dengan diadakannya sekolah gratis dan diberinya bantuan beasiswa bagi siswa-siswa yang kurang mampu. Dengan harapan mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan teknologi untuk dimanfaatkan dalam mengikuti proses belajar mengajar disekolah, sehingga selepas dari jenjang pendidikan yang ditempuhnya ada nilai tambah yang dimiliki siswa.

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 bisa tercapai, namun ada juga materi yang memang tidak harus dipraktikkan tapi cukup dijelaskan di depan kelas oleh guru nya. Pada mata pelajaran TIK kelas VII sebagian besar materinya disampaikan secara teoritis oleh gurunya dan mereka hanya belajar di dalam kelas.

Kenyataan di lapangan masih jauh dari harapan, indikasi ini terlihat dari sikap siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) itu sendiri terhadap mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi. Ada kecenderungan pada saat proses pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang tidak memperhatikan atau tidak fokus terhadap apa yang diajarkan oleh guru, banyak siswa yang

bermain-main, menganggap remeh pembelajaran, meribut dan mengganggu siswa yang lainnya sehingga berdampak terhadap hasil belajar.

Hal ini terbukti dari hasil pengamatan dan observasi penulis di SMPN 20 Padang pada tanggal 02 Maret 2010, bahwa pembelajaran TIK kelas VII sebagian besar materinya hanya terdiri dari teori dan disampaikan oleh gurunya secara konvensional. Metode konvensional yang dimaksud disini adalah metode mengajar yang lebih menekankan pada metode ceramah. Menurut Guru yang mengajar, metode mengajar seperti ini kurang membangkitkan minat siswa untuk belajar karena siswa terfokus pada apa yang dijelaskan guru tanpa ada umpan balik dari siswa, hal ini mengakibatkan siswa tidak aktif dalam belajar. Menurut Nana Sudjana (2008 : 77) *“metode ceramah adalah penerangan dan penuturan secara lisan”*.

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa juga terjadi karena proses pembelajaran yang dilakukan masih terpusat pada guru. Guru memberikan materi sedangkan siswa mencatat, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Kepasifan siswa juga terlihat dalam memberikan tanggapan atau umpan balik dari apa yang sudah diajarkan guru. Hal ini mengakibatkan guru kurang mengetahui sejauh mana topik yang telah dijelaskannya dikuasai oleh siswa dan pada bagian mana dari topik tersebut yang belum dipahami oleh siswa. Seringkali pada saat tidak ada umpan balik dari siswa mengenai materi yang telah diajarkan, guru menyimpulkan bahwa siswa telah mengerti dengan materi tersebut sehingga guru memilih untuk melanjutkan pelajaran dengan materi yang baru. Namun ketika diadakan tes

ternyata masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 1. Persentase jumlah siswa yang di Bawah KKM Pada Kelas VII SMPN 20 Padang

No	Kelas	Persentase jumlah siswa yang di bawah KKM
1	VII ₁	23,5%
2	VII ₂	29,7%
3	VII ₃	37,5%
4	VII ₄	38,6%
5	VII ₅	35,5%
6	VII ₆	35,7%
7	VII ₇	34,8%
8	VII ₈	23,8%

Untuk memperbaiki kondisi diatas, guru perlu melakukan berbagai usaha diantaranya adalah melakukan pembaharuan dalam strategi pembelajaran. Usaha pembaharuan dalam metode pembelajaran ini bertujuan untuk membuat siswa tidak jenuh dan tidak bosan dengan cara guru memberikan atau menyampaikan pembelajaran, sehingga siswa menjadi semangat dan aktif dalam belajar. Salah satu tipe pembelajaran yang dapat digunakan adalah tipe *Learning Start with a Question*.

Learning Start with a Question merupakan belajar berawal dari pertanyaan. Tipe ini memancing siswa untuk mengajukan banyak pertanyaan kepada guru, karena dalam penerapan strategi ini siswa diminta terlebih dahulu menyelidiki/mempelajari sendiri materi-materi pelajarannya. Dimana siswa telah diberi bahan ajar/buku panduan terlebih dahulu oleh guru dan kemudian siswa mempelajari bahan tersebut secara berpasangan, sehingga muncul pertanyaan-pertanyaan dari siswa yang tidak paham dan tidak

dimengerti oleh siswa. Dengan adanya pertanyaan-pertanyaan dari siswa tersebut, guru jadi tahu sejauh mana penguasaan materi oleh siswanya. Dengan demikian siswa menjadi aktif dan semangat dalam belajar, Sehingga pada akhirnya hasil belajar siswa akan lebih meningkat dari sebelumnya pada saat mereka belajar secara konvensional.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Strategi *Active Learning* tipe *Learning Start With a Question* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran TIK kelas VII SMP Negeri 20 Padang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikembangkan dalam latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang dapat kita identifikasi sebagai berikut :

1. Siswa pasif dalam proses belajar mengajar sehingga berdampak pada hasil belajar
2. Hasil belajar rata-rata yang dicapai siswa di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
3. Ketidaktepatan cara guru dalam mengajar di depan kelas
4. Siswa sulit membuat pertanyaan
5. Siswa sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar.

C. Batasan Masalah

Agar tidak terjadi penyimpangan dari ruang lingkup permasalahan yang diteliti, maka perlu kiranya diadakan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VII SMP Negeri 20 Padang semester I.
2. Pembelajaran ini menggunakan strategi *Active Learning* Tipe *Learning Start With a Question*.
3. Pokok bahasan yang akan diteliti yaitu Operasi Dasar Komputer
4. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 20 Padang

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan *Learning Start With a Question* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan strategi *Active Learning* tipe *Learning Start With a Question*?
2. Apakah terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan *Learning Start With a Question* dengan pembelajaran tanpa menggunakan strategi *Active Learning* tipe *Learning Start With a Question*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan *Learning Start With a Question* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan *Learning Start With a Question*.
2. Apakah Terdapat Perbedaan secara signifikan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan *Learning Start With a Question* dengan pembelajaran tanpa menggunakan strategi *Active Learning* tipe *Learning Start With a Question*?

F. Manfaat Penelitian

1. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam rangka memvariasikan metode dan strategi pembelajaran.
2. Sebagai bahan informasi bagi calon guru atau mahasiswa untuk dapat melakukan penelitian lebih lanjut dan dalam lingkungan yang lebih luas dari permasalahan penelitian ini.
3. Memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa, dimana biasanya gurulah yang menyajikan materi dan menjelaskan kepada siswa, namun dengan metode ini siswa diberi kesempatan untuk menunjukkan kemampuan mereka dengan cara mereka sendiri yang lebih aktif dibawah bimbingan guru.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar

Belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses dalam mencapai tujuan. Jadi, belajar merupakan langkah-langkah atau prosedur yang harus ditempuh (Oemar, 2004: 27).

Menurut Winkel yang dikutip oleh Syafril (2005: 4) yaitu :

“Belajar merupakan aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, kemampuan, dan nilai serta sikap, perubahan itu bersifat statis, konstan, dan berbekas”.

Jadi belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dialami oleh seseorang secara terus menerus untuk menuju tingkah laku atau kemampuan yang diharapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang dialami oleh seseorang secara terus menerus untuk menuju suatu tingkah laku yang positif, akibat dari peningkatan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap, kemampuan berpikir secara efektif, logis serta kemampuan aktif dan kreatif yang telah dicapainya. Konsep belajar yang demikian itu menitik beratkan pada proses, baik teknis

maupun norma, karena telah menempatkan individu pada proses belajar yang telah menghasilkan perubahan seluruh aspek tingkah laku pada diri siswa.

Nana (2005: 28) mengungkapkan bahwa :

“Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar”.

Dari pendapat di atas dapat kita ketahui bahwa antara belajar dan mengajar tidak bisa dipisahkan atau dengan kata lain saling berkaitan. Dua konsep tersebut menjadi terpadu dalam satu kegiatan manakala terjadi interaksi guru-siswa, siswa-siswa pada saat pembelajaran tersebut berlangsung. Itulah yang dikatakan dengan makna belajar dan mengajar yang sesungguhnya. Dimana interaksi guru-siswa sebagai makna utama proses pengajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pengajaran yang efektif. Pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Agar proses belajar berlangsung dengan baik diperlukan strategi yang tepat dan metode yang sesuai, sehingga memaksimalkan hasil belajar siswa.

2. Hakikat Pembelajaran

Mengajar pada dasarnya dianggap sebagai proses penyampaian pengetahuan kepada siswa. Dalam hubungan tersebut, gurulah yang lebih dominan, lebih aktif. Di pihak lain murid lebih bersifat pasif dan menerima. Menurut tim MKDK (2002: 38) batasan mengajar diartikan sebagai: “Upaya guru untuk membangkitkan hasrat siswa untuk belajar, sehingga bisa terjadi proses belajar mengajar”.

Selanjutnya tim MKDK (2002: 39) mengatakan pembelajaran pada dasarnya adalah: “Upaya bimbingan terhadap siswa agar yang bersangkutan secara sadar dan terarah berkeinginan untuk belajar dan memperoleh hasil belajar seoptimal mungkin sesuai dengan keadaan dan kemampuannya”. Oleh sebab itu pembelajaran harus diciptakan oleh seseorang seperti guru agar orang lain dapat melakukan keinginan belajar. Guru harus mampu memperhatikan berbagai faktor seperti: keadaan murid, metode, media pembelajaran, serta sumber belajar lainnya. Dengan demikian antara kegiatan belajar dan pembelajaran sebenarnya keduanya tidak bisa dipisahkan. Kegiatan pembelajaran merupakan kondisi yang diciptakan untuk melakukan perubahan tingkah laku dan belajar merupakan aktivitas yang dilakukan dalam proses perubahan tingkah laku tersebut.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mengajar dalam arti luas adalah merupakan suatu proses yang mengarah pada suatu perubahan. Perubahan yang terjadi sebagai akibat kegiatan pembelajaran yang mencakup pengetahuan, wawasan, keterampilan, sikap maupun tingkah laku. Pembelajaran dapat pula diartikan sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan, keterampilan pengalaman, dan wawasan yang dapat dimanfaatkan sebagai bekal hidup di masa sekarang dan atau pada masa yang akan datang. Jadi dengan hasil pembelajaran para siswa akan memperoleh sesuatu yang dapat dijadikan sebagai suatu bekal dalam mempertahankan kelangsungan hidupnya kelak.

3. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran terdiri atas dua kata, yaitu strategi dan pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, strategi berarti rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus. Sedangkan secara umum strategi mengandung pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “instruction” yang dalam bahasa Yunani disebut instructus atau “intruere” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Pengertian ini lebih mengarah kepada guru sebagai pelaku perubahan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi sebagai suatu cara yang dianggap mampu untuk mencapai suatu tujuan yang telah terprogram secara sistematis.

Menurut Dimiyati (1999:14) pembelajaran terdiri dari empat langkah yaitu :

“(1) menentukan topik yang dapat dipelajari oleh peserta didik, (2) memilih atau mengembangkan aktifitas kelas dengan topik tersebut, (3) mengetahui adanya kesempatan bagi guru untuk mengemukakan pertanyaan yang menunjang proses pemecahan masalah, (4) menilai pelaksanaan tiap kegiatan, memperhatikan keberhasilan dan melakukan revisi”.

Untuk dapat mengolah dan merancang strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran seorang guru hendaknya mengenal faktor-faktor penentu kegiatan pembelajaran. Faktor-faktor penentu kegiatan pembelajaran di antaranya adalah karakteristik tujuan pembelajaran, mata pelajaran atau bidang

studi, siswa dan lingkungan pembelajaran serta karakteristik guru. Faktor-faktor penentu kegiatan pembelajaran ini merupakan suatu kesatuan yang saling berpengaruh satu sama lain.

Jadi, menurut penulis, pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan oleh pendidik (guru) untuk membantu peserta didik (siswa) aktif dalam kegiatan belajar yang telah dirancang oleh guru. Strategi yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar disebut strategi pembelajaran.

4. Strategi Active Learning

Active Learning ini dikembangkan dari pernyataan konfus lebih dari 2400 tahun silam yang dikutip oleh Silberman (2006: 23), yaitu : “Yang saya dengar saya lupa, yang saya lihat saya ingat, yang saya kerjakan saya pahami”. Dari pernyataan di atas dapat dilihat bahwa dalam pembelajaran mendengar saja belum cukup, tidak semua siswa mampu mendengar saja dan mengingat pelajaran yang sedang berlangsung atau pelajaran yang telah diberikan. Sedangkan apa yang dikerjakan siswa dapat memberikan pemahaman yang mampu membuat siswa paham, mengerti dengan apa yang dipelajari, serta siswa pun menjadi lebih mandiri dan aktif.

Mendengar dan menilai saja dalam proses pembelajaran akan membuat siswa tidak aktif dan kurang merasa terlibat secara fisik maupun mentalnya terhadap materi yang sedang dipelajari. Jika siswa mampu mencari informasi sendiri dalam proses belajar dan memperoleh umpan balik dari pemahamannya baik dari teman atau guru pasti siswa mampu mengembangkan

ide-idenya dalam materi yang sedang dipelajari tersebut. Hal ini diperkuat oleh John Holt (1976) dalam Silberman (2006: 26) yang menyatakan bahwa:

Proses belajar akan meningkat jika siswa diminta untuk melakukan hal-hal berikut: (1) Mengemukakan kembali informasi dengan kata-kata mereka sendiri, (2) Memberikan contohnya, (3) Mengenali dalam bermacam bentuk dan situasi, (4) Melihat kaitan antara informasi itu dengan fakta atau gagasan lain, (5) Menggunakannya dengan beragam cara, (6) Memprediksikan sejumlah konsekuensi-nya, dan (7) Menyebut lawan atau kaitannya.

Dengan adanya pernyataan di atas menunjukkan bahwa mendengarkan dan melihat saja belumlah cukup untuk belajar sesuatu. Tanpa peluang untuk mendiskusikan, mengajukan pertanyaan, mempraktikkan, dan bahkan mungkin mengajarkan kepada siswa lain. Proses pembelajaran yang sesungguhnya tidak akan terjadi bila pernyataan diatas tidak dilaksanakan.

Belajar aktif menuntut keaktifan siswa secara aktif menuju belajar mandiri dan banyak mengerjakan tugas. Dede (2004: 165) mengemukakan bahwa :

Belajar aktif adalah belajar yang memperbanyak aktifitas siswa dalam menganalisis berbagai informasi dan berbagai sumber untuk mereka bahas dalam proses pembelajaran dalam kelas, sehingga memperoleh berbagai pengalaman yang tidak saja menambah kompetensi pengetahuan mereka, tetapi juga kemampuan analisis, sintesis dan menilai informasi yang relevan untuk dijadikan nilai baru dalam hidupnya.

Menurut pendapat di atas, bahwa belajar aktif adalah apabila siswa selama proses belajar dan pembelajaran melakukan aktivitas dan melakukan tindakan yang aktif seperti membuat pertanyaan dalam proses belajar. Keaktifan siswa tidak hanya secara fisik tetapi juga mental.

Menurut Sudirman, dkk dalam Suherman (2004: 227) “bahwa siswa adalah unsur pokok dalam proses pembelajaran, maka siswa harus menerima dan mencapai informasi pelajaran yang pada akhirnya dapat mengubah tingkah lakunya sesuai yang diharapkan. Untuk itu, maka siswa harus dijadikan sebagai sumber pertimbangan didalam pemilihan sumber pengajaran”. Pendapat ini juga diperkuat oleh Suherman (2004 : 276) yang menyatakan “bahwa sumber belajar tidak harus selalu guru. Sumber belajar dapat orang lain yang bukan guru, seperti teman dari kelas yang lebih tinggi kemampuannya dan atau teman sekelas”.

5. *Learning Start With a Question*

Tipe pembelajaran *Learning Start with a Question* ini termasuk kedalam strategi pembelajaran *Active Learning* (Belajar Aktif). *Active Learning* (Belajar Aktif) merupakan strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar karena strategi *Active Learning* memenuhi kebutuhan siswa yang memiliki modalitas atau kemampuan belajar yang berbeda-beda. Dalam startegi active Learning ini siswa dituntut untuk belajar berdasarkan kemampuan dan keahlian dari diri siswa sendiri.

Menurut Silberman (2006: 157) mengatakan ”bahwa salah satu cara untuk menciptakan kondisi pembelajarn tipe *Learning Start With a Question* adalah dengan menstimulir siswa untuk menyelidiki atau mempelajari sendiri materi pelajarannya, tanpa penjelasan terlebih dahulu dari guru”.

Dari penjelasan di atas dapat di lihat bahwa siswa akan lebih aktif apabila mereka mempelajari dan menguasai sendiri materi pelajarannya,

sehingga akan muncul pertanyaan-pertanyaan yang tidak dimengerti dan tidak mereka pahami. Dari pertanyaan yang telah terkumpul maka guru akan tahu sejauh mana penguasaan materi oleh siswa. Dari pertanyaan yang telah terkumpul barulah guru membahas materi pelajaran bersama dengan siswa.

Menurut Johny Helmi (http://learning_start_with_a_question.pdf) diakses tanggal 01 Oktober 2010,

“Tipe Learning Start With a Question ini menstimulir siswa untuk menyelidiki atau mempelajari sendiri materi pelajarannya terlebih dahulu, sehingga akan timbul pertanyaan dari siswa mengenai materi yang mereka tidak pahami sendiri, karena dalam kegiatan belajar mengajar tidak semua siswa mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relative lama dan menyerap semua pelajaran yang diberikan oleh guru. Daya serap siswa ada yang cepat, ada yang sedang, ada yang lambat dan tidak semua siswa memahami apa yang diberikan oleh gurunya, untuk itulah meminta partisipasi dari siswa untuk menyampaikan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang tidak dipahaminya. Dengan pertanyaan itulah guru memulai pembelajaran kepada siswa”.

Hal ini akan nyata bila mereka belajar merumuskan pertanyaan-pertanyaan dengan menggunakan sebagian besar konsentrasi dan pengamatan. Pertanyaan yang baik dan terarah pada hakekatnya menjamin ketepatan aktivitas mental siswa.

Silberman (2006: 157) mengungkapkan adapun langkah-langkah dari proses pembelajaran aktif dengan menggunakan tipe *Learning Start With a Question* ini adalah :

- a. Bagikan kepada siswa bahan yang akan diajarkan yang sudah terpilih
- b. Perintahkan kepada siswa untuk mempelajari buku pegangan atau bahan yang diberikan kepada siswa oleh guru dengan pasangannya.
- c. Perintahkan agar masing-masing pasangan memahami buku pegangan dan mengenali apa saja yang tidak mereka pahami

- dengan menanda dokumen dengan pertanyaan didekat informasi yang tidak mereka pahami
- d. Perintahkan siswa untuk kembali pada posisi semula dan jawab pertanyaan siswa. Dari pertanyaan-pertanyaan siswa itulah guru memulai untuk menerangkan dan menjelaskan pelajaran.

Menurut Emiantonius, (<http://learningstartwithaquestion.pdf>) diakses tanggal 01 oktober 2010, bahwa langkah-langkah proses pembelajaran *Learning Start With a Question* adalah :

1. Pilih bahan bacaan atau teks yang sesuai dengan topik yang akan di bahas
2. Peserta didik diminta untuk mempelajari bacaan tadi secara berpasangan.
3. Peserta didik diminta untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami atau ada hal-hal yang perlu dibahas.
4. Kumpulkan pertanyaan-pertanyaan dari masing-masing kelompok.
5. Langkah berikutnya, guru dapat membahas bersama-sama peserta didik pertanyaan-pertanyaan yang terkumpul.
6. Peserta didik kembali pada posisi kelas semula.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajaran *Learning Start With a Question* adalah terlebih dahulu siswa di beri bahan ajar/buku panduan kemudian siswa mempelajari/menguasai sendiri secara berpasangan materi yang telah ditentukan, sehingga akan muncul pertanyaan-pertanyaan yang tidak mereka pahami. Dengan pertanyaan-pertanyaan yang telah terkumpul, maka guru memulai membahas pertanyaan tersebut secara bersama-sama dengan siswa.

6. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Menurut Sulisty Basuki (1998:1.5) Teknologi Informasi adalah :

“Penggunaan teknologi untuk pengadaan, penyimpanan, temu balik, analisis, dan komunikasi informasi dalam bentuk data numeric, teks atau tekstual, citra atau suara, terutama dengan menggunakan mikroprosesor beserta berbagai aspeknya. Dalam teknologi

informasi terdapat dua komponen utama yaitu komputer dan telekomunikasi”.

Martin dalam Abdul kadir (2005:2) 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. Menurut Haag dan Keen dalam Abdul kadir (2005: 2) teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi. Williams dan Sawyer juga mengemukakan bahwa teknologi yang menggabungkan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data ,suara dan video. Dari beberapa pendapat para ahli di atas terlihat bahwa teknologi informasi tidak hanya sekedar teknologi komputer, tetapi juga mencakup teknologi telekomunikasi, dengan kata lain yang disebut teknologi informasi adalah gabungan antara teknologi komputer dengan teknologi telekomunikasi.

a. Karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik tersendiri, demikian juga halnya dengan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Adapun karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Depdiknas (2003:1) adalah sebagai berikut :

- 1) Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi pengolahan data

dan metode penyampaian. Keterpaduan materi masing-masing saling terkait, bukan merupakan bagian yang terpisah-pisah atau parsial.

- 2) Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa tema-tema yang esensial, aktual serta global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan pelajaran yang mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.
- 3) Tema-tema esensial, dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan perpaduan dari cabang-cabang ilmu Komputer, Matematika, Teknik Elektro, Teknik Elektronika, telekomunikasi, Sibernetika dan Informatika itu sendiri. Tema-tema esensial tersebut terkait dengan kebutuhan pokok akan informasi sebagai ciri abad 21 seperti pengolahan kata, spreadsheet, presentasi, basis data, internet dan e-mail. Tema-tema esensial tersebut terkait dengan aspek kehidupan.

b. Tujuan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa tidak hanya dituntut terampil dalam menggunakan komputer tetapi juga dituntut mempunyai

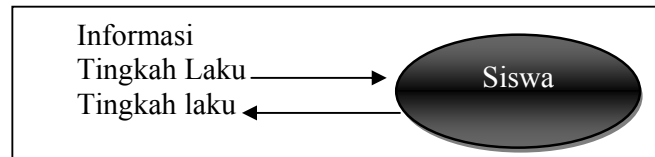
kemampuan dan aspek berpikir (intelektual) serta memiliki sikap yang baik dan bijak terhadap pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sasaran pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi selalu mengarah kepada tiga ranah yang sering disebut dalam Taksonomi Bloom dalam Depdiknas (2003:2) yaitu :

- 1) Ranah kognitif (kemampuan dan keterampilan berpikir)
- 2) Afektif (nilai sikap dan perasaan)
- 3) Psikomotor (keterampilan fisik)

Ketiga aspek tersebut harus dikembangkan secara serempak dan terpadu agar memperoleh hasil yang maksimal sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Romiszowski dalam Depdiknas (2003:3) menyatakan ada aspek lain tentang kecakapan (*skill*) yang sulit dimasukkan dalam taksonomi Bloom, yaitu kecakapan interaktif (*interactive skill*). Kecakapan interaktif memiliki beberapa elemen yang terdapat dalam ranah afektif, dan juga memerlukan pengetahuan dasar yang terdapat pada ranah kognitif. Bahkan kadang-kadang kecakapan interaktif dapat berupa aksi fisik sesaat. Oleh karena itu, penjabaran elemen-elemen kecakapan interaktif dapat berupa tiga ranah Taksonomi Bloom.

Pendekatan lain dalam proses pembelajaran dalam rangka memperbaiki taksonomi Bloom adalah dengan membedakan pengertian “pengetahuan” (*knowledge*) dan “kecakapan” (*skill*)

seperti yang dimodelkan oleh Romiszowski dalam Depdiknas (2003:3) sebagai berikut :



Gambar 1. Siswa sebagai “kotak hitam” dalam proses pembelajaran

Model di atas menggambarkan bahwa siswa dianggap sebagai kotak hitam dalam proses pembelajaran, yaitu menerima informasi dan akan menghasilkan tingkah laku. Definisi tentang pengetahuan dan kecakapan adalah sebagai berikut :

- 1) Pengetahuan (*Knowledge*) merupakan informasi yang tersimpan dalam pikiran siswa pengetahuan dapat dibedakan menjadi empat kategori yaitu :
 - a) Fakta
 - b) Prosedur
 - c) Konsep
 - d) Prinsip
- 2) Kecakapan (*skill*) merupakan aksi perbuatan/ tingkah laku (intelektual/fisik) dan reaksi dimana seseorang memiliki kecakapan dalam mencapai suatu tujuan. Kecakapan dapat dibedakan menjadi empat kategori yaitu :
 - a) Kecakapan kognitif/ kecakapan berpikir
 - b) Aksi : kecakapan fisik/ kecakapan gerak

- c) Reaksi : terhadap benda, situasi orang lain dalam hal nilai, emosi dan perasaan.
- d) Interaksi dengan orang lain dalam hal mencapai suatu tujuan seperti kecakapan berkomunikasi, belajar atau kecakapan dalam mengendalikan orang lain.

7. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu dampak yang diperoleh setelah melaksanakan proses belajar. Setiap proses pembelajaran, keberhasilan siswa dapat diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapainya. Menurut Burton (1952) yang dikutip oleh Lufri (2006: 11) menyatakan bahwa: "Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi, kemampuan (*ability*), dan keterampilan". Dari kutipan tersebut jelaslah bahwa hasil belajar merupakan suatu indikator yang penting untuk menyatakan keberhasilan dalam belajar.

Hasil belajar sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan suatu indikator berupa tes. Dimana hasil tes ini akan dianalisis oleh guru, kemudian diberi penilaian. Menurut Nana (2005: 111) bahwa :

Fungsi penilaian adalah

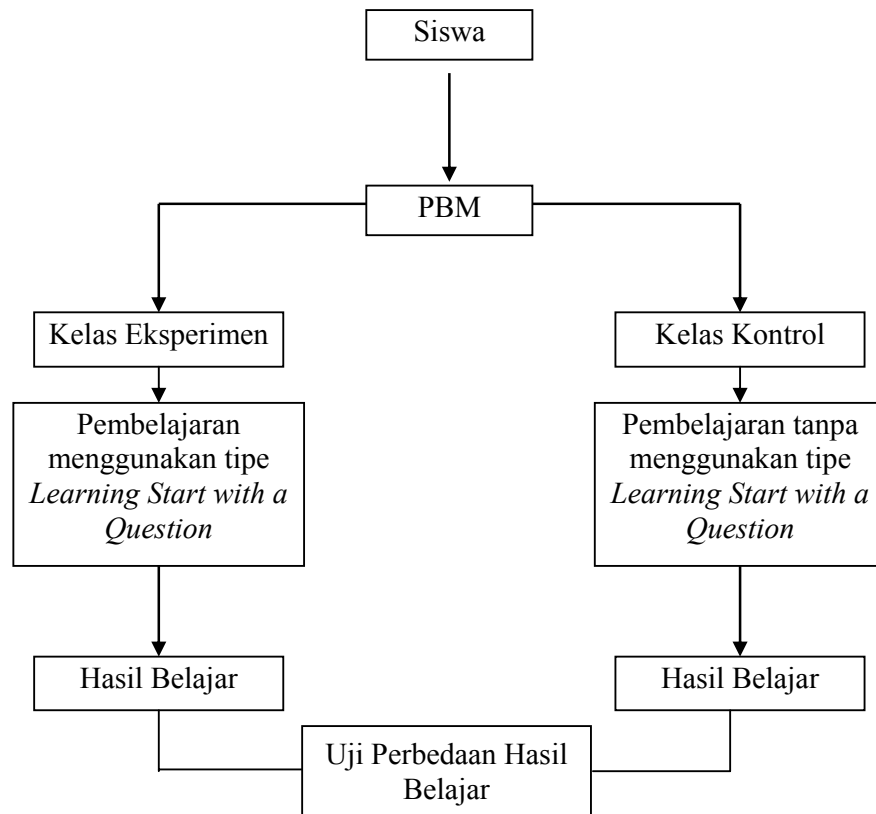
- a. Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pengajaran, dalam hal ini adalah tujuan instraksional khusus.
- b. Untuk mengetahui keefektifan proses belajar mengajar yang telah dilakukan oleh guru.

Hasil belajar dapat dinilai dalam bentuk angka-angka ataupun huruf yang didapat dari tingkat penguasaan siswa terhadap hal-hal yang

dipelajarinya. Hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Khusus pada penelitian ini hasil belajar yang akan diteliti adalah ranah kognitif yang berupa tes hasil belajar yang dinilai dalam bentuk angka.

B. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dikemukakan di atas, maka kerangka konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Konseptual

Pada kerangka konseptual dapat dilihat pembelajaran dengan menggunakan tipe *Learning Start With a Question* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan tipe *Learning Start With a Question*.

C. Hipotesis

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah :

1. Rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan *Learning Start With a Question* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan *Learning Start With a Question*.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan *Learning Start With a Question* dengan pembelajaran konvensional.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan hasil pembahasan yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan strategi *Active Learning* tipe *Learning Start With a Question* yaitu 79,87 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan strategi *Active Learning* tipe *Learning Start With a Question* yaitu 72,43.
2. Terdapatnya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan strategi *Active Learning* Tipe *Learning Start With a Question* dengan pembelajaran konvensional.
3. Setelah dilakukan uji hipotesis dengan uji t (t-test) diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,73 > 2,000$). Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara kelompok eksperimen yang belajar dengan menggunakan strategi *Active Learning* tipe *Learning Start With a Question* dengan kelompok kontrol yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada kelas VII SMP N 20 Padang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka penulis menyarankan hal-hal berikut:

1. Diharapkan kepada guru-guru mata pelajaran TIK di kelas VII SMPN 20 Padang untuk dapat menerapkan strategi *Active Learning* tipe *Learning*

Start With a Question dalam proses belajar mengajar TIK yang bersifat teori, sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

2. Kepada kepala sekolah atau yang bertanggung jawab terhadap keberhasilan pembelajaran TIK di sekolah agar dapat memotivasi guru dan membina guru-guru agar mau dan mampu melaksanakan strategi *Active Learning* tipe *Learning Start With a Question* dengan tepat.
3. Penerapana pembelajaran strategi *Active Learning* tipe *Learning Start With a Question* sebaiknya tidak hanya dilakukan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi saja. Hal ini dimaksudkan karena pada mata pelajaran ini, pembelajaran strategi *Active Learning* tipe *Learning Start With a Question* telah memberikan hasil yang positif maka perlu kiranya diterapkan pada mata pelajaran lain agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam semua mata pelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas.2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Stanawiyah*. Jakarta: Puskur.
- Emiantonius, (www.<http://learningstartwithaquestion.pdf>) diakses tanggal 01 Oktober 2010.
- Hendri Pandia.(2007). *Teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta : Erlangga.
- Johny Helmi (www.<http://learningstartwithaquestion.pdf>) diakses tanggal 01 Oktober 2010.
- Liche Seniati. 2005. *Psikologi Eksperimen*.Jakarta: PT Gramedia.
- Lufri, (2006). *Model-model Pembelajaran dalam Pendidikan*. Padang: FMIPA UNP.
- Mulyasa. E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja.
- Nana Sudjana, (2005). *Dasar-dasar Proses belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Oemar Hamalik, (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. Rosdakarya.
- Silberman Melvin L, (2006). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif (Edisi Revisi)*. Bandung: Nusamedia.
- Slametto, (1991). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, (2002). *Metode Statistik*. Bandung: Transito.
- Suharsimi Arikunto, (2007). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata, (2005). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Surya Subroto, (1997). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.