

**PENGARUH PENERAPAN STRATEGI BELAJAR AKTIF TIPE *EVERYONE
IS A TEACHER HERE* (ETH) TERHADAP HASIL BELAJAR TIK SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 2 KEC. GUNUANG OMEH
KAB. LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

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



Oleh :
YANCE
Nim. 72281/2006

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2010**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe Everyone is a Teacher Here (ETH) Terhadap Hasil Belajar TIK Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota

Nama : Yance

NIM/BP : 72281/2006

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Februari 2011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

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

Dra. Zuliarni
NIP. 19590727 198503 2 001

HALAMAN 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 : Pengaruh Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe
Everyone is a Teacher Here (ETH) Terhadap Hasil
Belajar TIK Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kec.
Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota**

Nama : Yance

NIM/BP : 72281/2006

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Februari 2011

Disahkan Oleh:

Nama:

Tanda Tangan:

1. Ketua : Drs. Azman, M. Si

1. _____

2. Sekretaris : Dra. Zuliarni

2. _____

3. Anggota : Drs. Syafril, M.Pd

3. _____

4. Anggota : Dra. Zuwirna, M.Pd

4. _____

5. Anggota : Dra. Eldarni, M.Pd

5. _____

ABSTRAK

Yance : Pengaruh Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) Terhadap Hasil Belajar TI&K Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota, terlihat proses dan hasil belajar mengajar masih kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi belajar aktif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) terhadap hasil belajar TI&K siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasy eksperimen untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi belajar aktif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) dengan pembelajaran bersifat klasikal. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota yang terdaftar pada tahun ajaran 2010/2011. Teknik yang digunakan untuk penentuan sampel dalam penelitian ini adalah teknik total sampling sehingga yang menjadi sampel adalah kelas VII₁ sebagai kelas eksperimen dan VII₂ sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar, dan alat pengumpul data yaitu lembaran soal tes. Setelah diperoleh data, kemudian Dianalisis dengan menggunakan t-test yang sebelumnya telah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data tersebut.

Dari hasil analisis data terlihat bahwa kelas yang menggunakan strategi belajar aktif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) memiliki rata-rata nilai 75,19, lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat klasikal yaitu 65,75. Dari perhitungan t test diperoleh t_{hitung} 2,9476 sedangkan t_{tabel} 1,645, dengan kata lain t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,9476 > 1,645$). Berarti hipotesis awal H_0 Tidak terdapat perbedaan yang signifikan penerapan strategi belajar aktif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) terhadap hasil belajar TI&K siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota ditolak. Dan Hipotesis kedua H_1 Terdapat perbedaan yang signifikan penerapan strategi belajar aktif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) terhadap hasil belajar TI&K siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota diterima. Jadi penerapan strategi belajar aktif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan dianggap lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat klasikal.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat rahmat hidayahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) Terhadap Hasil Belajar TI&K Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota”.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan guna menyelesaikan perkuliahan dan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan Skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku dosen pembimbing I dan ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak membantu, membimbing serta memberi arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuliarni selaku dosen pembimbing II yang telah banyak membantu, membimbing serta memberi arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu staf dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.

4. Bapak Muh. Hijaz, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
5. Ibu Marta Desi Putri, S.Kom selaku guru mata pelajaran TIK SMP Negeri 2 Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
6. Bapak dan Ibu guru-guru SMP Negeri 2 Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota yang telah memberikan informasi yang diperlukan dalam melakukan penelitian.
7. Serta kepada teman seperjuangan yang telah memberikan bantuannya.

Semoga bantuan, bimbingan, motivasi, dorongan serta doa yang telah diberikan akan menjadi amal ibadah dan mendapat balasan yang setimpal disisi Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Padang, Februari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. LANDASAN TEORI.....	8
A. Kajian Pustaka	8
1. Proses Pembelajaran	8
2. Strategi Pembelajaran	9
3. Strategi Pembelajaran Aktif (Active learning Strategy)	11
4. Strategi Belajar Aktif Tipe Everyone is a Teacher here (ETH).....	14
5. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K).....	17
a. Defenisi TI&K.....	17
b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran TI&K	17
c. Ruang Lingkup TI&K	18
d. Pengorganisasian Materi	19
6. Hasil Belajar	19
7. Kawasan Teknologi Pendidikan	21

a. Kawasan Desain.....	21
b. Kawasan Pengembangan	22
c. Kawasan Pemanfaatan	22
d. Kawasan Pengelolaan	23
e. Kawasan Penilaian.....	24
B. Kerangka Konseptual.....	25
C. Hipotesis	26
BAB III. METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Populasi dan Sampel.....	27
C. Jenis Dan Sumber Data.....	30
D. Teknik & Alat Pengumpulan Data.....	30
E. Prosedur Penelitian	30
F. Teknik Analisis Data	34
BAB IV. HASIL PENELITIAN	37
A. Deskripsi Data.....	37
1. Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelompok Eksperimen (dengan menggunakan strategi Belajar aktif Tipe Everyone is a Teacher here (ETH) yang Terintegrasi Dalam Pembelajaran Kooperatif.....	37
2. Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelompok Kontrol (Pembelajaran bersifat klasikal)	38
B. Analisis Data.....	39
1. Uji Normalitas.....	39
2. Uji Homogenitas	40
3. Uji Hipotesis	42
C. Pembahasan	43
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	48
A. Kesimpulan	48

B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	51

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Ketuntasan Nilai Ulangan Harian Semester 1 Mata Pelajaran TI&K Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kec. Gunung Omeh Kab. Lima Puluh Kota Tahun Ajaran 2010/2011	2
2. Sampel Penelitian Siswa Kelas VII SMP N 2 Kec. Gunung Omeh, Kab. Lima Puluh Kota yang dijadikan Sampel Penelitian	29
3. Skenario Pembelajaran Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	31
4. Nilai Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65.....	38
5. Hasil Perhitungan Pengujian Lilliefors Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	40
6. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis dengan uji t-test.....	43
7. Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Perhitungan Uji Normalitas	90
8. Nilai Hasil Belajar Siswa kelas Kontrol dan Perhitungan Uji Normalitas	96
9. Hasil Uji Hipotesis	103
10. Nilai Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65	105
11. Nilai Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65	106
12. Tabel Nilai Z	108
13. Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Lilliefors.....	109
14. Tabel Nilai F	110
15. Tabel Nilai t.....	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus.....	51
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	56
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	72
4. Soal Ujian.....	84
5. Kunci Jawaban Soal Ujian UH Kelas VII SMP Negeri 2 kec.Gunuang Omeh, Kab.Lima Puluh Kota	89
6. Uji Normalitas Dengan Uji Lilliefors Data Pada Kelas Eksperimen (VII ₁) Dengan Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe <i>Everyone Is A Teacher Here (ETH)</i>	90
7. Uji Normalitas Dengan Uji Lilliefors Data Kelas Kontrol (VII ₂) Tanpa Penerapan Strategi BELAJAR Aktif Tipe <i>Everyone Is A Teacher Here (ETH)</i>	96
8. Uji Homogenitas Dengan Melakukan Uji <i>F</i>	101
9. Uji Hipotesis Dengan Menggunakan t-test	103
10. Tabel Ketuntasan Siswa	105
11. Tabel Nilai Z	108
12. Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Lilliefors.....	109
13. Tabel Distribusi F	110
14. Tabel Nilai t	112
15. Surat Izin Penelitian Dari Jurusan.....	113
16. Surat izin penelitian dari dinas pendidikan kab. Lima puluh kota.....	114
17. Surat keterangan Penelitian Dari Sekolah.....	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan suatu Negara membutuhkan manusia yang berkualitas. Oleh sebab itu kemajuan negara tidak terlepas dari kemajuan sektor pendidikan. Melalui pendidikan diharapkan akan memperoleh manusia yang cerdas dan mampu memenuhi tuntutan pembangunan.

Perkembangan IPTEK memungkinkan semua pihak dapat memperoleh banyak informasi, cepat dan mudah dari berbagai sumber. Kondisi ini menuntut dunia pendidikan untuk lebih serius dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, agar masing-masing jenjang pendidikan dapat menjawab tantangan zaman yang semakin berkembang.

Pendidikan yang berkualitas diharapkan mampu menjadikan manusia yang memiliki potensi, mempunyai kemampuan dan keterampilan yang dapat digunakan untuk bekal pembangunan dimasa yang akan datang. Sumber daya manusia yang tangguh akan dapat mengimbangi pesatnya perkembangan IPTEK. Salah satu pembelajaran yang erat kaitannya dengan perkembangan IPTEK adalah mata pelajaran TI&K (Teknologi Informasi dan Komunikasi).

Pada tahun 2006, Depdiknas menggelar Jardiknas (Jaringan Pendidikan Nasional) dan mengeluarkan keputusan TI&K (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sebagai mata pelajaran yang harus diikuti oleh setiap sekolah. TI&K (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang

termanfaatkan dengan baik dan tepat dalam pendidikan akan memperluas kesempatan belajar, meningkatkan kualitas belajar mengajar mendorong belajar sepanjang hayat dan mengurangi kesenjangan digital.

Agar terciptanya tujuan pembelajaran, diharapkan TI&K (Teknologi Informasi dan Komunikasi) menjadi pelajaran yang disukai siswa, maka secara berangsur-angsur pelajaran TI&K (Teknologi Informasi dan Komunikasi) juga dapat dikuasai dan dipahami oleh siswa. Namun kenyataan dilapangan TI&K (Teknologi Informasi dan Komunikasi) belum menjadi mata pelajaran yang benar-benar disukai oleh sebagian besar siswa, salah satunya dapat dilihat dari rendahnya ketuntasan nilai ulangan harian semester 1 siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota.

Tabel 1. Ketuntasan Nilai Ulangan Harian Semester 1 Mata Pelajaran TI&K Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota Tahun Ajaran 2010/2011.

No	Kelas	Jumlah Siswa	Persentase siswa			
			Tuntas		Tidak tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	VII _A	32	16	50 %	16	50 %
2	VII _B	32	15	47 %	17	53 %

Sumber: Guru TIK kelas VII SMP Negeri 2 Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota

Bedasarkan tabel 1 hasil belajar TIK siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota pada mata pelajaran TIK masih rendah. Terlihat bahwa persentase (%) siswa yang tuntas pada ujian harian TIK semester 1, yaitu 47% - 50% maka ada sekitar 50%-53% siswa tidak tuntas atau nilainya tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65, sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VII SMP Negeri 2

Kec. Gunung Omeh Kab. Lima Puluh Kota, penguasaannya pada mata pelajaran TIK masih rendah.

Berdasarkan pengamatan peneliti dan informasi yang peneliti peroleh dari hasil wawancara dengan guru TIK SMP Negeri 2 Kec. Gunung Omeh Kab. Lima Puluh Kota pada tanggal 2 Agustus 2010, dapat disimpulkan rendahnya hasil belajar TIK siswa disebabkan oleh proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan sifatnya monoton, siswa cenderung pasif dan tidak mau bertanya jika ada yang tidak mengerti baik kepada teman maupun guru, kurangnya partisipasi siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung, siswa tidak terlatih untuk berani menyampaikan ide atau pendapatnya dalam kelas, dan tidak terbiasa berdiskusi serta bertukar pendapat dengan teman

Melihat permasalahan-permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran TIK di SMP Negeri 2 Kec. Gunung Omeh Kab. Lima Puluh Kota, jika hal ini dibiarkan saja tanpa diatasi, maka akan berdampak pada rendahnya hasil belajar TIK siswa. Untuk itu guru perlu mengupayakan suatu strategi pembelajaran aktif yang dapat melatih keberanian siswa untuk menyampaikan ide dan pendapat dalam proses pembelajaran. Siswa juga terbiasa berdiskusi serta bertukar pendapat dengan teman.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah model pembelajaran aktif (*active learning*). Menurut Silberman, (2006: 28) model pembelajaran aktif mengakomodir kebutuhan siswa yang mempunyai modalitas belajar yang berbeda-beda (visual, auditori dan kinestetik), karena siswa terlibat secara langsung dalam proses

pembelajaran. Model pembelajaran aktif dirancang untuk menghidupkan suasana kelas, kegiatan belajar yang menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan fisik. Para pakar menyatakan bahwa, sebuah pelajaran dapat dikuasai ketika si pembelajar mampu mengajarkannya kepada orang lain yang diungkapkan oleh Silberman (2006: 177). *Everyone is a Teacher Here* (ETH) sebagai salah satu model pembelajaran aktif, memberi siswa kesempatan untuk mempelajari sesuatu dengan baik dan sekaligus menjadi narasumber bagi siswa lain.

Model pembelajaran aktif tipe ETH menuntut siswa dapat menjelaskan suatu topik atau menjawab sebuah pertanyaan seperti guru di kelas. Pada tipe ETH ini, tiap siswa diminta menuliskan pertanyaan yang mereka miliki atau topik yang ingin mereka diskusikan di kelas tentang materi pelajaran yang tengah dipelajari dalam kartu indeks yang telah disiapkan. Setelah itu, kartu-kartu dikumpulkan dan dikocok oleh guru kemudian dibagikan kembali satu per satu kepada siswa. Kartu-kartu tersebut terlebih dahulu akan dibahas sendiri oleh siswa atau berdiskusi dengan teman kelompoknya. Setelah itu, guru memilih salah seorang siswa memberikan penjelasan dari suatu topik atau pertanyaan atas kartu yang diperolehnya di depan kelas sehingga siswa lain dapat menangkap maksudnya yang dikemukakan oleh Silberman (2006: 183). Tipe ini memungkinkan siswa untuk berfikir tentang apa yang dipelajari, berkesempatan berdiskusi bersama teman, bertanya, membagi pengetahuan yang diperoleh pada teman lainnya serta berani mengeluarkan pendapat dan idenya.

Melalui teknik ETH ini, siswa dituntut aktif dan terlibat secara fisik dalam pembelajaran yang akan meningkatkan partisipasi dan aktivitas siswa dan akhirnya diharapkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa. Untuk itu, penelitian ini diberi judul : ” **Pengaruh Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) Terhadap Hasil Belajar TI&K Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan sifatnya monoton
2. Siswa cenderung pasif dan tidak mau bertanya jika ada yang tidak mengerti baik kepada teman maupun guru
3. Kurangnya partisipasi siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung
4. Siswa tidak terlatih untuk berani menyampaikan ide atau pendapatnya dalam kelas
5. Tidak terbiasa berdiskusi serta bertukar pendapat dengan teman
6. Rendahnya hasil belajar TIK siswa

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan maka permasalahan penelitian ini dibatasi pada aspek-aspek berikut:

1. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian ini adalah Mengenal operasi dasar peralatan komputer.
3. Strategi pembelajaran yang diterapkan adalah strategi belajar aktif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) pada mata pelajaran TI&K kelas VII SMP Negeri 2 Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan permasalahan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah ” apakah terdapat pengaruh penerapan strategi belajar aktif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) terhadap hasil belajar TI&K siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi belajar aktif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH)

terhadap hasil belajar TI&K siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota”.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai alternatif bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan penguasaan materi pada pembelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru TI&K dalam penggunaan strategi active learning tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) pada pelajaran TI&K.
3. Menambah wawasan dan mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama di bangku perkuliahan.
4. Sebagai persaratan dalam menyelesaikan studi srata satu pada jurusan Kurikulum & Teknologi Pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian tindakan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses pembelajaran tersirat adanya antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar, keduanya terjalin interaksi yang saling menunjang.

Proses pembelajaran dapat dilaksanakan antara lain dengan cara pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru. Menurut Suharsimi Arikunto (1996 - 97) pengelolaan kelas adalah suatu usaha yang dilakukan oleh penanggung jawab kegiatan belajar mengajar atau yang membantu dengan maksud agar tercapai kondisi optimal sehingga dapat terlaksana kegiatan belajar seperti yang diharapkan.

Menurut Djamarah (2006 : 10-11) "proses pembelajaran adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. " artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Dalam kegiatan pembelajaran anak adalah subjek atau objek dari pembelajaran. Karena itu, inti proses pembelajaran tidak lain adalah

kegiatan belajar anak didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran. Tujuan pembelajaran tentu saja akan dapat tercapai jika anak didik secara aktif untuk mencapainya.

Menurut Tim MKDK (2002 : 38), batas pengajaran diartikan sebagai upaya guru untuk membangkitkan hasrat siswa untuk belajar, sehingga bisa menjadi proses pembelajaran. Selanjutnya tim MKDK (2002 : 39), mengemukakan pembelajaran pada dasarnya adalah:

”upaya bimbingan terhadap siswa agar siswa yang bersangkutan secara sadar dan terarah berkeinginan untuk belajar dan memperoleh hasil seoptimal mungkin sesuai dengan keadaan dan kemampuannya”

Oleh sebab itu pembelajaran yang kondusif harus diciptakan oleh guru, agar peserta didik mempunyai keinginan belajar. Guru harus mampu memperhatikan beberapa faktor yang mendukung proses pembelajaran itu sendiri, seperti keadaan siswa, metode, media serta sumber belajar yang akan digunakan.

2. Strategi Pembelajaran

Kompetensi Supervisi Akademik merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh para pengawas satuan pendidikan. Kompetensi ini berkenaan dengan kemampuan pengawas dalam rangka pembinaan dan pengembangan kemampuan guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan bimbingan di sekolah/satuan pendidikan. Secara spesifik pengawas satuan pendidikan harus memiliki kemampuan untuk membantu

guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran, serta dapat memilih strategi yang tepat dalam kegiatan pembelajaran.

Strategi merupakan usaha untuk memperoleh kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan. Dalam dunia pendidikan strategi dapat diartikan sebagai a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal, yang dikemukakan oleh J. R. David (1976). Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini adalah tujuan pembelajaran.

Pada mulanya istilah strategi banyak digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan. Sekarang, istilah strategi banyak digunakan dalam berbagai bidang kegiatan yang bertujuan memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Misalnya seorang manajer atau pimpinan perusahaan yang menginginkan keuntungan dan kesuksesan yang besar akan menerapkan suatu strategi dalam mencapai tujuannya itu, seorang pelatih akan tim basket akan menentukan strategi yang dianggap tepat untuk dapat memenangkan suatu pertandingan. Begitu juga seorang guru yang mengharapakan hasil baik dalam proses

pembelajaran juga akan menerapkan suatu strategi agar hasil belajar siswanya mendapat prestasi yang terbaik.

3. Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning Strategy)

Pembelajaran aktif (active learning) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif (active learning) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa/anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Beberapa penelitian membuktikan bahwa perhatian anak didik berkurang bersamaan dengan berlalunya waktu. Penelitian Pollio (1984) menunjukkan bahwa siswa dalam ruang kelas hanya memperhatikan pelajaran sekitar 40% dari waktu pembelajaran yang tersedia. Sementara penelitian McKeachie (1986) menyebutkan bahwa dalam sepuluh menit pertama perhatian siswa dapat mencapai 70%, dan berkurang sampai menjadi 20% pada waktu 20 menit terakhir.

Kondisi tersebut di atas merupakan kondisi umum yang sering terjadi di lingkungan sekolah. Hal ini menyebabkan seringnya terjadi kegagalan dalam dunia pendidikan kita, terutama disebabkan anak didik di ruang kelas lebih banyak menggunakan indera pendengarannya dibandingkan visual, sehingga apa yang dipelajari di kelas tersebut cenderung untuk dilupakan. Sebagaimana yang diungkapkan Konfusius:

Apa yang saya dengar, saya lupa
 Apa yang saya lihat, saya ingat
 Apa yang saya lakukan, saya paham
 Ketiga pernyataan ini menekankan pada pentingnya belajar aktif

agar apa yang dipelajari di bangku sekolah tidak menjadi suatu hal yang sia-sia. Ungkapan di atas sekaligus menjawab permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran, yaitu tidak tuntasnya penguasaan anak didik terhadap materi pembelajaran.

Mel Silberman (2001) memodifikasi dan memperluas pernyataan Confucius di atas menjadi apa yang disebutnya dengan belajar aktif (active learning), yaitu :

Apa yang saya dengar, saya lupa
 Apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit
 Apa yang saya dengar, lihat dan tanyakan atau diskusikan dengan beberapa teman lain, saya mulai paham
 Apa yang saya dengar, lihat, diskusikan dan lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan
 Apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya kuasai

Ada beberapa alasan yang dikemukakan mengenai penyebab mengapa kebanyakan orang cenderung melupakan apa yang mereka dengar. Salah satu jawaban yang menarik adalah karena adanya perbedaan antara kecepatan bicara guru dengan tingkat kemampuan siswa mendengarkan apa yang disampaikan guru. Kebanyakan guru berbicara sekitar 100-200 kata per menit, sementara anak didik hanya mampu mendengarkan 50-100 kata per menitnya (setengah dari apa yang dikemukakan guru), karena siswa mendengarkan pembicaraan guru sambil berpikir. Kerja otak manusia tidak sama dengan tape recorder yang mampu

merekam suara sebanyak apa yang diucapkan dengan waktu yang sama dengan waktu pengucapan. Otak manusia selalu mempertanyakan setiap informasi yang masuk ke dalamnya, dan otak juga memproses setiap informasi yang ia terima, sehingga perhatian tidak dapat tertuju pada stimulus secara menyeluruh. Hal ini menyebabkan tidak semua yang dipelajari dapat diingat dengan baik.

Penambahan visual pada proses pembelajaran dapat menaikkan ingatan sampai 171% dari ingatan semula. Dengan penambahan visual di samping auditori dalam pembelajaran kesan yang masuk dalam diri anak didik semakin kuat sehingga dapat bertahan lebih lama dibandingkan dengan hanya menggunakan audio (pendengaran) saja. Hal ini disebabkan karena fungsi sensasi perhatian yang dimiliki siswa saling menguatkan, apa yang didengar dikuatkan oleh penglihatan (visual), dan apa yang dilihat dikuatkan oleh audio (pendengaran). Dalam arti kata pada pembelajaran seperti ini sudah diikuti oleh reinforcement yang sangat membantu bagi pemahaman anak didik terhadap materi pembelajaran.

Active learning (belajar aktif) pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka. Dengan memberikan strategi active learning (belajar aktif) pada anak didik dapat membantu ingatan (memory) mereka, sehingga mereka dapat

dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses. Hal ini kurang diperhatikan pada pembelajaran konvensional.

Dalam metode active learning (belajar aktif) setiap materi pelajaran yang baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya. Materi pelajaran yang baru disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada. Agar murid dapat belajar secara aktif guru perlu menciptakan strategi yang tepat guna sedemikian rupa, sehingga peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar yang dikemukakan oleh Mulyasa (2004:241).

4. Strategi Belajar Aktif Tipe Everyone is a Teacher Here (ETH)

Lebih dari 2400 tahun silam, Confucius menyatakan tiga pernyataan sederhana mengungkapkan perlunya cara belajar aktif. Pernyataan tersebut adalah “yang saya dengar saya lupa, yang saya lihat saya ingat, yang saya kerjakan saya paham”. Pernyataan ini dimodifikasi dan diperluas oleh silberman (2006:23) menjadi paham belajar aktif:

Yang saya dengar, saya lupa. Yang saya lihat dan dengar, saya sedikit ingat. Yang saya lihat, dengar dan pertanyakan atau diskusikan dengan orang lain, saya mulai paham. Dari yang saya dengar, lihat dan bahas dan terapkan, saya dapat pengetahuan dan keterampilan. Yang saya ajarkan pada orang lain, saya kuasai.

Untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa yang berbeda-beda maka kita harus menggunakan beberapa strategi pembelajaran, diantaranya adalah strategi belajar aktif. Belajar aktif adalah suatu kegiatan yang menginginkan jawaban atas pertanyaan dan informasi yang diterima, membutuhkan cara pemecahan masalah atau membahas jawaban yang

didapatkannya. Dengan melakukan sesuatu terhadap informasi yang diterima, maka siswa akan mendapatkan umpan balik tentang seberapa jauh pemahamannya. Hal ini diperkuat oleh pernyataan John Holt (1967) dalam Silberman (2006:26) bahwa proses belajar akan meningkat jika siswa diminta untuk melakukan hal-hal berikut:

”Mengemukakan informasi kembali dengan kata-kata mereka sendiri, memberikan contohnya, mengenalinya dalam beberapa bentuk dan situasi, melihat kaitan antara informasi itu dengan fakta atau gagasan lain, menggunakannya dalam beragam cara, memprediksi sejumlah konsekuensinya, menyebutkan lawan atau kebalikannya”.

Dengan melibatkan siswa dalam penerimaan informasi maka akan membuat siswa lebih memahami dan mengerti tentang informasi yang diterimanya. Dan siswa dapat menghubungkan informasi yang didapat dari fakta yang ada dengan hal-hal baru yang dikenalnya. Sehingga siswa akan lebih menyukai pembelajaran yang diberikan.

Proses belajar mengajar tidak hanya berasal dari guru saja, tetapi siswa juga bisa saling mengajar antara sesamanya. Banyak hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pengajaran oleh rekan sebaya (peer teaching) ternyata lebih efektif dari pengajaran oleh guru. Menurut Lie, Anita (2002:30) hal ini disebabkan oleh latar belakang pengetahuan dan pengalaman (lebih dikenal dengan istilah skemata dalam bidang pendidikan) para siswa yang lebih mirip satu dengan yang lainnya dibandingkan dengan skemata guru.

Tipe ETH adalah salah satu teknik intruksional dan belajar aktif yang termasuk dalam bagian peer teaching (pembelajaran dengan teman sebaya). Model ini merupakan strategi yang mudah untuk mendapatkan partisipasi dari seluruh kelas.

Silberman (2006:183) mengungkapkan prosedur pembelajaran dengan menggunakan tipe ETH ini adalah:

- a. Bagikan kartu indeks kepada setiap siswa. Perintahkan siswa untuk menulis pertanyaan yang mereka memiliki tentang materi belajar yang tengah dipelajari di kelas.
- b. Kumpulkan kartu, kemudian kocoklah dan bagikan satu-satu kepada siswa. Perintahkan siswa untuk membaca dalam hati pertanyaan atau topik pada kartu yang mereka terima dan pikirkan jawabannya.
- c. Tunjukkan beberapa siswa untuk mebacakan kartu yang mereka dapatkan dan memberikan jawabannya.
- d. Setelah memberikan jawaban, perintahkan siswa lain untuk memberikan tambahan atas apa yang dikemukakan oleh siswa yang membaca kartunya.

Variasi yang dapat dilakukan diantaranya adalah:

- a. Peganglah kartu-kartu yang anda kumpulkan, buatlah sebuah panel responden. Baca tiap kartu dan perintahkan untuk didiskusikan. Gilirkan anggota panel sesering mungkin.
- b. Perintahkan siswa untuk menuliskan pendapat atau hasil pengamatan mereka tentang materi pelajaran pada kartu, perintahkan siswa lain untuk mengungkapkan ketidaksetujuan terhadap pendapat atau pengamatan tersebut.

Guru dapat pula melakukan variasi tipe ETH ini sesuai dengan kebutuhan kelas dengan membagi siswa dalam kelompok dan masing-masing kelompok disuruh untuk membuat pertanyaan dalam kartu. Kartu itu dikumpulkan dan dibagikan lagi secara acak kepada kelompok lain dan masing-masing kelompok harus mencari jawaban. Salah satu dari anggota kelompok diundi untuk menjelaskan jawaban pertanyaan didepan kelas atau dari tempat duduknya.

Dalam pembelajaran ETH ini siswa sekaligus menjadi pembuat dan penjawab soal. Ketika siswa diminta untuk membuat soal, siswa diharuskan mengetahui jawabannya, dan diminta untuk menjawab maka siswa diharapkan mampu menjawabnya dan menjelaskan jawaban dari pertanyaan yang didapatnya di depan kelas kepada teman-temannya. Dan siswa lain boleh bertanya dan menanggapi penjelasan yang diberikan siswa tersebut.

5. Teknologi Informasi dan Komunikasai (TI&K)

a. Defenisi TI&K

Teknologi Informasi dan Komunikasi mempunyai pengertian dari dua aspek yaitu sebagaimana yang termuat pada kurikulum 2004 dan Depdiknas (2003:7) yaitu:

”Teknologi Innformasi mempunyai pengertian luas meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan proses pengolahan informasi. Teknologi Komunikasi mempunyai pengertian segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari satu ke yang lainnya”.

Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah merupakan suatu padanan yang tidak terpisahkan dan mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemprosesan, manipulasi, pengelolaan dan transfer / pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu.

b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran TI&K

TI&K sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai siswa Sekolah Menengah memiliki tujuan yang jelas. Tujuan TI&K

secara umum yaitu agar siswa memahami alat TI&K secara umum termasuk komputer (computer literate) dan memahami informasi (information literate), artinya siswa mengenal istilah-istilah pada komputer yang umum digunakan. Sedangkan tujuan khusus mata pelajaran TI&K yang dinyatakan dalam kurikulum 2004 yaitu:

- a) Menyatakan siswa akan potensi pengembangan TI&K yang terus berubah sehingga siswa termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari TI&K sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.
- b) Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi pelajaran TI&K, sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktifitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
- c) Melambungkan kompetensi siswa dalam penggunaan TI&K untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja dan bergai aktifitas dalam aspek kehidupan sehari-hari.
- d) Mengembangkan kemampuan belajar berbasis TI&K sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal dan terampil dalam berkomunikasi, mengorganisasi informasi, belajar dan bekerja sama.
- e) Mengembangkan, kreatif kemampuan belajar mandiri, berinisiatif dan bertanggung jawab dalam penggunaan TI&K untuk pembelajaran, bekerja dan pemecahan masalah.

c. Ruang Lingkup TI&K

Menurut Depdiknas (2003:2) ruang lingkup mata pelajaran TI&K di SMP terdiri dari beberapa aspek yaitu:

- 1) Aspek konsep, pengetahuan dan operasi dasar
Adapun yang berkaitan dengan aspek konsep, pengetahuan dan operasi dasar adalah mencakup kesehatan dan keselamatan kerja pada TI&K, menerapkan etika dan aturan perangkat lunak: mengenal perangkat lunak, dan sistem pada internet: mengenal tata cara akses dan pelayanan internet.

- 2) Aspek pengolahan informasi dan produktivitas
Meliputi memodifikasi dokumen program pengolahan kata: menggabungkan dokumen pengolahan kata dan angka: demonstrasi akses web dan e-mail.
- 3) Aspek pemecahan masalah, Eksplorasi dan komunikasi
Membuat karya dokumen dengan pengolahan kata dan gabungan dokumen pengolahan kata dan angka, mencari informasi dan komunikasi melalui internet.

d. Pengorganisasian Materi

Bahan kajian TI&K dikelas VII sampai dengan IX (SMP) difokuskan pada kegiatan yang bersifat aplikatif, sebagaimana yang termuat pada kurikulum 2004 oleh Depdiknas (2003:14). Berdasarkan standar kompetensi kurikulum 2004 untuk mata pelajaran TI&K, materi pokok untuk kelas VII SMP meliputi:

- 4) Mengenal perangkat TI&K beserta fungsinya
- b) Kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dalam menggunakan perangkat TI&K
- c) Etika dan moral dalam menggunakan TI&K
- d) Perangkat lunak dan program aplikasi pengolahan kata
- e) Fasilitas program pengolahan kata dalam membuat dokumen baru.
- f) Fasilitas program pengolahan kata dalam memodifikasi data

6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Apabila sudah terjadi perubahan tingkah laku pada seseorang, maka orang itu dapat dikatakan berhasil dalam belajar sebagaimana dikemukakan oleh

Oemar (2001: 30): “Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan, keterampilan, kesanggupan, menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani”.

Berkaitan dengan kemampuan yang diperoleh sebagai hasil belajar, Bloom membagi hasil belajar kedalam tiga ranah, yang dikenal dengan Taksonomi Bloom (Dimiyati, 2002: 26) yaitu:

a) Ranah kognitif

1. Pengetahuan, mengacu kepada kemampuan ingatan hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan
2. Pemahaman, mencakup kemampuan memahami arti dan makna tentang hal yang telah dipelajari
3. Penerapan, mencakup kemampuan menguraikan materi yang telah dipelajari pada masalah atau situasi yang baru
4. Analisis, mencakup kemampuan menguraikan materi dalam bentuk komponen-komponen dan mampu memahami hubungan diantara bahagian yang satu dengan bahagian yang lainnya sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dimengerti
5. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru
6. Evaluasi, mencakup kemampuan memberikan pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu

b) Ranah afektif

1. Penerimaan, mencakup kemampuan memperlihatkan dan memberi respon terhadap stimulasi yang tepat
2. Partisipasi, mencakup kerelaan, kesediaan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan
3. Penilaian dan penentuan sikap, mencakup dapat menerima suatu nilai, menghargai, mengakui dan menentukan sikap
4. Pembentukan pola, mencakup kemampuan menghayati nilai kehidupan pribadi

c) Ranah psikomotor (keterampilan), mencakup kemampuan bergerak dan bertindak serta kecakapan verbal dan non verbal

Siswa dikatakan berhasil dalam belajar jika ada perubahan tingkah laku yang ditampilkan oleh pribadi siswa. Untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik diperlukan proses

belajar yang efektif. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa adalah dengan menggunakan tes. Tes ini digunakan untuk menilai keberhasilan dan kemampuan siswa dalam memahami konsep atau prinsip dari bahan pelajaran yang diberikan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Suharsimi (2008: 11) bahwa: “tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk mengetahui sejauh mana suatu program berhasil diterapkan”.

Hasil belajar yang diamati dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif dengan strategi pembelajaran Aktif Tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH).

7. Kawasan Teknologi Pendidikan

Definisi 1994, dirumuskan berlandaskan lima bidang garapan dari Teknologi Pembelajaran, yaitu : Desain, Pengembangan, Pemanfaatan, Pengelolaan dan Penilaian. Kelima hal ini merupakan kawasan (domain) dari bidang Teknologi Pembelajaran. Di bawah ini akan diuraikan kelima kawasan tersebut, dengan sub kategori dan konsep yang terkait :

1. Kawasan Desain

Yang dimaksud dengan desain disini adalah proses untuk menentukan kondisi belajar dengan tujuan untuk menciptakan strategi dan produk. Dalam kurun waktu tahun 1960-an dan 1970-an, Robert

Glaser, selaku Direktur dari *Learning Resource and Development Center* tersebut menulis dan berbicara tentang desain pembelajaran sebagai inti dari Teknologi Pendidikan. Kawasan Desain paling tidak meliputi empat cakupan utama dari teori dan praktek, yaitu: (1) Desain Sistem Pembelajaran; (2) Desain Pesan; (3) Strategi Pembelajaran; (4) Karakteristik Pembelajar.

2. Kawasan Pengembangan

Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, di dalamnya meliputi : (1) teknologi cetak; (2) teknologi audio-visual; (3) teknologi berbasis komputer; dan (4) teknologi terpadu. Kawasan pengembangan berakar pada produksi media. Di dalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong terhadap desain pesan maupun strategi pembelajarannya . Pada dasarnya kawasan pengembangan terjadi karena :

- a. Pesan yang didorong oleh isi
- b. Strategi pembelajaran yang didorong oleh teori,
- c. Manifestasi fisik dari teknologi – perangkat keras, perangkat lunak, dan bahan pembelajaran

3. Kawasan Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Fungsi pemanfaatan sangat penting karena membicarakan kaitan antara pembelajar dengan bahan atau sistem

pembelajaran. Mereka yang terlibat dalam pemanfaatan mempunyai tanggung jawab untuk mencocokkan pembelajar dengan bahan dan aktivitas yang spesifik, menyiapkan pembelajar agar dapat berinteraksi dengan bahan dan aktivitas yang dipilih, memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian atas hasil yang dicapai pembelajar, serta memasukannya ke dalam prosedur organisasi yang berkelanjutan.

4. Kawasan Pengelolaan

Pengelolaan meliputi pengendalian Teknologi Pembelajaran melalui : perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan supervisi. Kawasan pengelolaan bermula dari administrasi pusat media, program media dan pelayanan media. Pembauran perpustakaan dengan program media membuahkan pusat dan ahli media sekolah. Program-program media sekolah ini menggabungkan bahan cetak dan non cetak sehingga timbul peningkatan penggunaan sumber-sumber teknologikal dalam kurikulum.

Dengan semakin rumitnya praktek pengelolaan dalam bidang teknologi pembelajaran ini, teori pengelolaan umum mulai diterapkan dan diadaptasi. Teori pengelolaan proyek mulai digunakan, khususnya dalam proyek desain pembelajaran. Teknik atau cara pengelolaan proyek-proyek terus dikembangkan, dengan meminjam dari bidang lain. Tiap perkembangan baru memerlukan caraa pengelolaan baru pula.

Keberhasilan sistem pembelajaran jarak jauh bergantung pada pengelolaannya, karena lokasi yang menyebar. Dengan lahirnya teknologi baru, dimungkinkan tersedianya cara baru untuk mendapatkan informasi. Akibatnya pengetahuan tentang pengelolaan informasi menjadi sangat potensial. Dasar teoritis pengelolaan informasi bersal dari disiplin ilmu informasi. Pengelolaan informasi membuka banyak kemungkinan untuk desain pembelajaran, khususnya dalam pengembangan dan implementasi kurikulum dan pembelajaran yang dirancang sendiri.

5. Kawasan Penilaian

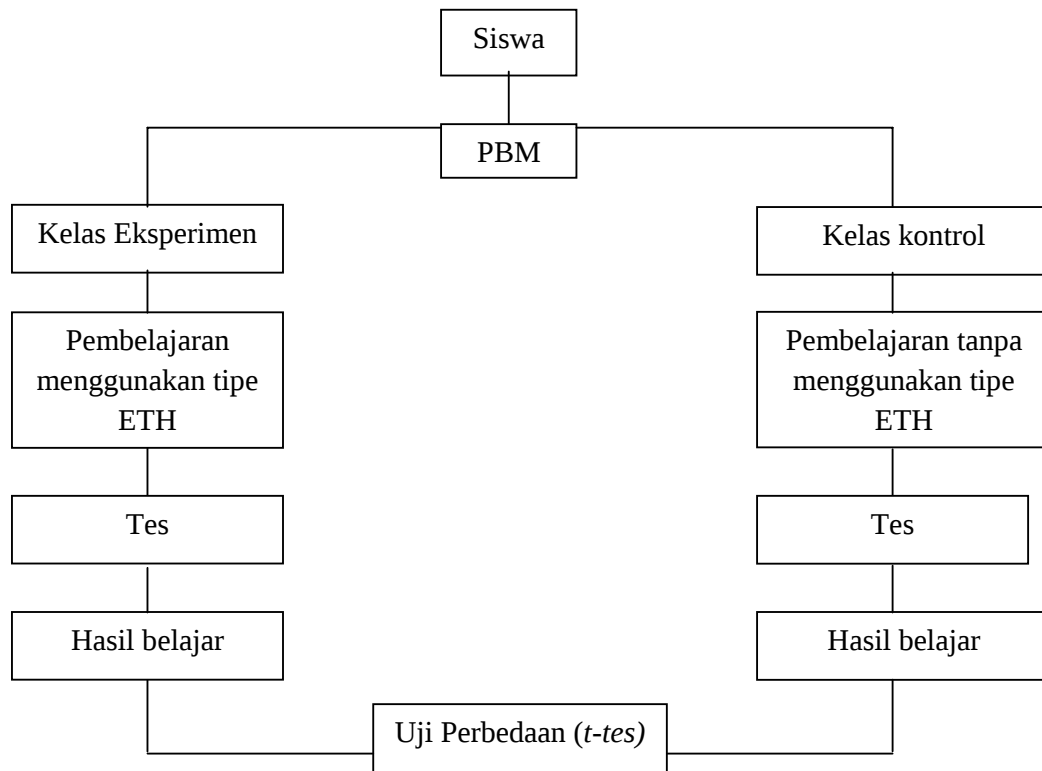
Penilaian merupakan proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar, mencakup : (1) analisis masalah; (2) pengukuran acuan patokan; (3) penilaian formatif; dan (4) penilaian sumatif. Dalam kawasan penilaian dibedakan pengertian antara penilaian program, proyek produk. Penilaian program – evaluasi yang menaksir kegiatan pendidikan yang memberikan pelayanan secara berkesinambungan dan sering terlibat dalam penyusunan kurikulum. Sebagai contoh misalnya penilaian untuk program membaca dalam suatu wilayah persekolahan, program pendidikan khusus dari pemerintah daerah, atau suatu program pendidikan berkelanjutan dari suatu universitas.

Penilaian bahan (produk pembelajaran) – evaluasi yang menaksir kebaikan atau manfaat isi yang menyangkut benda-benda

fisik, termasuk buku, pedoman kurikulum, film, pita rekaman, dan produk pembelajaran lainnya.

B. Kerangka Konseptual

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



Gambar 1. kerangka konseptual

Ket:

Pada kerangka konseptual dapat dilihat pembelajaran dengan menggunakan strategi active learning tipe ETH ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena disini siswa diwajibkan menguasai materi dan mampu

memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mampu menjawabnya pertanyaan-pertanyaan dari temannya. Siswa ikut aktif dalam proses belajar mengajar.

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu penelitian, karena dari hasil pengujian hipotesis merupakan jawaban dari masalah yang ditemukan. Oleh karena itu, di dalam penelitian hipotesis yang akan digunakan adalah hipotesis H_a atau H_1 .

Adapun hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Penggunaan Strategi active Learning tipe ETH tidak berpengaruh secara signifikan pada taraf kepercayaan 5% terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K.

H_1 : Penggunaan Strategi active Learning tipe ETH berpengaruh secara signifikan pada taraf kepercayaan 5% terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab terdahulu, maka pada bagian ini akan dikemukakan beberapa kesimpulan terhadap hasil penelitian yaitu:

1. Dari hasil belajar TI&K siswa terlihat bahwa kelas yang menggunakan Strategi Belajar Aktif Tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) memiliki rata-rata nilai 74,06, lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat klasikal yaitu 65,31
2. Dari hasil pengolahan data dengan uji t-tes diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha 0,05$, yaitu $2,9476 > 1,645$, dengan demikian penggunaan Strategi Aktive Learning tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) berpengaruh secara signifikan pada taraf kepercayaan 5% terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K.

B. Saran

Setelah memperhatikan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti ingin mengemukakan beberapa saran yaitu:

1. Guru bidang studi TIK di SMP N 2 Kec. Gunuang Omeh Kab. Lima Puluh Kota dapat menggunakan model pembelajaran aktif tipe ETH pada pokok-pokok bahasan yang sesuai

2. Bagi kepala sekolah, hendaknya memberikan kesempatan kepada guru-guru untuk menambah pengetahuan dalam bentuk mengikuti pelatihan atau seminar yang berkaitan dengan metode pembelajaran, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Peneliti lain yang berminat diharapkan melakukan penelitian lanjutan pada sekolah dan pokok bahasan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dimiyati dan Mudjino. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartono. 2008. *Strategi Pembelajaran Active Learning*, (online). (<http://edu-articles.com/strategi-pembelajaran-active-learning/>) diakses pada tanggal 27 juli 2010
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Margono. 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nana sudjana dkk. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algasindo
- Nasution s. 1982. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Bandung: Bina Aksara
- Nasution, Agusfidar dan Zelhendri Zen. 2008. *Prinsip-Prinsip dan Penafsiran Hasil Penelitian*. Padang : UNP
- Silberman, Malvin. 2004. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Rev. Ed. Bandung: Nusadiya dan Nuansa
- Sudjana S, HD. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sulistyo Basuki. 1998. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rama Widya
- UNP. 2008. *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi UNP*. Padang: UNP
- <http://www.teknologipendidikan.net/wp-content/uploads/2009/10/14-KODE-03-B5-Strategi-Pembelajaran-dan-Pemilihannya.pdf>, diakses tanggal 21 agustus 2010