

PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI *THINKING ALOUD PAIR PROBLEM SOLVING (TAPPS)* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI KELAS VII.I DAN VII.II SMP N 5 PADANG

SKRIPSI

Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai salah satu persyaratan Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**ELISKA EMRINA
78911 / 2006**

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

PENGESAHAN

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

**Pengaruh Penggunaan Strategi Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS)
Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi
dan Komunikasi di Kelas VII.I dan VII.II SMP N 5 Padang**

N a m a : Eliska Emrina
BP/Nim : 2006/78911
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Februari 2011

Tim Penguji :

Tanda Tangan

Ketua : Dra. Eldarni, M.Pd

Sekretaris : . Dra. Zuliarni

Anggota : 1. Dra. Ida Murni Saan

2. Prof. Dr. H. Nurtain

3. Dra. Zuwirna, M.Pd

ABSTRAK

ELISKA EMRINA (2006/78911): Pengaruh Penggunaan Strategi *Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kelas VII.I dan VII.II SMP N 5 Padang “

Penelitian ini berawal dari kenyataan di sekolah bahwa dalam menyampaikan materi pelajaran, guru lebih sering menggunakan metode konvensional yakni pembelajaran yang berpusat pada guru. Peran guru hanya mendiktekan apa yang ada di dalam buku pelajaran dan menyuruh siswa untuk mencatat dalam buku catatan mereka sehingga siswa lebih pasif dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K). Untuk mengatasi hal itu di berikan Strategi *Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS)* yang dapat membuat siswa jadi lebih aktif dan cepat memahami materi pelajaran serta dapat menghemat pemakaian waktu. Penelitian ini bertujuan untuk melihat Pengaruh dari penggunaan Strategi *Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII SMPN 5 Padang.

Pendekatan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Kuantitatif dalam bentuk Quasi Eksperimen, penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*, sedangkan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII₁ dan VII₂ SMPN 5 Padang tahun ajaran 2010/2011 dengan jumlah siswa 38 orang kelas eksperimen dan 38 orang kelas kontrol. Jenis data berupa data primer, Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa dan Teknik analisis data adalah perbedaan dua rata-rata nilai dengan menggunakan uji-t yang sebelumnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sampel.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen 76,57, dan kelompok kontrol 68,42. Dimana kelompok eksperimen yang belajar dengan menggunakan Strategi *Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS)* memperoleh nilai rata-rata “lebih tinggi” dibandingkan dengan kelompok kontrol yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Jadi, penggunaan Strategi *Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS)* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas VII₅ SMPN 5 Padang.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan pada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ***“Pengaruh Penggunaan Strategi Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kelas VII.I dan VII.II SMP N 5 Padang “***.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Padang
2. Dekan fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Padang
3. Bapak Drs. Azman, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.

4. Ibu Dra Eldarni, MPd dan Ibu Dra. Zuliarni selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan dengan sabar dan ikhlas dalam penulisan skripsi ini.
5. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moril dan materil.
6. Bapak Kepala Sekolah SMPN 5 Padang beserta majlis guru, karyawan dan karyawan SMPN 5 Padang
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang ikut berpartisipasi memberikan bantuan dan dorongan baik moril ataupun materil kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan kemuliaan di sisi Allah SWT. Amin.

Dengan demikian penulis mengharapkan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Januari 2011

Penulis

Eliska Emrina

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GRAFIK.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori	8
B. Tinjauan Tentang Strategi <i>Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS)</i>	9
C. Pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)	18
D. Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi	20
E. Kerangka Konseptual	23
F. Desain Penelitian.....	24
G. Hipotesis.....	24
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Populasi dan Sampel	26
C. Jenis data	28

D. Sumber Data.....	29
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	29
F. Teknik Analisis Data.....	30
G. Prosedur Penelitian	34
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	37
B. Analisis Data	40
C. Pembahasan.....	44
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	48
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi Penelitian	27
2. Sampel Penelitian	28
3. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlett	32
4. Skenario pembelajaran kelas Eksperimen dan kelas Control.....	35
5. Data Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Eksperimen	37
6. Data Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Kontrol.....	39
7. Hasil Perhitungan Means dan Varians	41
8. Perbandingan Perhitungan Uji Liliefors.....	42

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
A. Grafik 1. Grafik Data Nilai Kelas Eksperimen.....	38
B. Grafik 2. Grafik Data Nilai Kelas Kontrol.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus TI&K Kelas VII Semester II.....	52
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran TI&K dengan Menggunakan Strategi Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS).....	58
3. Kisi-kisi penulisan Soal Evaluasi.....	70
4. Soal-soal Evaluasi TI&K Kelas VII.....	73
5. Bobot Soal.....	78
6. Kunci Jawaban Soal Evaluasi TI&K Kelas VII	79
7. Nilai Hasil Belajar TI&K pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Nomor Urut Siswa	81
8. Perhitungan Means Dan Varians Skor Belajar Kelas Eksperimen (VII ₂) dan Kelas Kontrol (VII ₁) SMPN 5 Padang	83
9. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) dari Nilai Siswa yang Belajar dengan Menggunakan Strategi Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS)	84
10. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) dari Nilai Siswa yang Belajar Dengan Pendekatan Konvensional.....	86
11. Perhitungan mean dan varians dari nilai belajar siswa kelas eksperimen (VII ₂) dengan kelas kontrol (VII ₁)	88

12. Uji Homogenitas (Uji Barlett)	90
13. Analisis Data dengan t-Tes (Uji Hipotesis).....	92
14. Tabel Nilai L	93
15. Tabel Nilai-Nlai Chi kuadrat	94
16. Table Nilai t	95
17. Tabel Kurva Normal	96
18. Surat Keterangan Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Pendidikan.....	97
19. Surat Balasan Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang.....	98
20. Surat Keterangan telah menyelesaikan Penelitian di SMPN 5 Padang Padang	99

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wadah pengembangan sumber daya manusia. Peningkatan kualitas sumber daya manusia tidak terlepas dari peningkatan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan sangat penting terutama sejak diberlakukannya Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang telah disempurnakan menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kedua kurikulum ini mengacu pada pencapaian standar kompetensi, pergantian kedua kurikulum ini harus diiringi dengan perbaikan sistem pengajaran dan peningkatan kualitas kemampuan guru. Kompetensi yang dimaksud adalah memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak (Firdayanti, 2008), dimana sasaran suatu pendidikan adalah tujuan pendidikan itu sendiri, yang pada akhirnya adalah pencapaian tujuan nasional yang tercantum dalam UU RI NO 20 tahun 2003 pasal 3 yaitu 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 yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pada dasarnya, tugas dan kewajiban guru bukan hanya mengajar

pelajaran pokok saja, tetapi guru berkewajiban juga memberikan kegiatan perbaikan maupun kegiatan pengayaan. Jika ketuntasan belajar tidak tercapai baik secara klasikal maupun secara perseorangan maka guru harus mempertanyakannya.

Salah satu kompetensi yang sangat mendukung keberhasilan guru dalam proses pembelajaran adalah keterampilan guru dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat.

Mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi merupakan mata pelajaran yang memerlukan teknik dan pemahaman siswa tentang Perkembangan Teknologi dan pemahaman prakteknya. Tetapi pada kenyataannya pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dilaksanakan hanya terfokus pada guru yang cenderung, siswa jarang dilibatkan dalam proses pembelajaran, tapi sering sebagai pendengar, Karena Model pembelajaran yang kurang bervariasi ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan. Aktivitas pembelajaran didominasi oleh guru, sementara siswa bersifat pasif sebagai pendengar, kurang terlibat secara mental maupun fisik atau perbuatan. Permasalahan ini akan menimbulkan rendahnya motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa.

Salah satu usaha pendidik untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran yang baik dan tepat dalam pembelajaran. Seperti halnya kemampuan intelektual dan motivasi juga berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar siswa di sekolah. Sebagai gambaran, jika seorang siswa memiliki motivasi terhadap mata

pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, maka sianak dalam bidang studi yang bersangkutan akan semangat, sebaliknya, jika sianak tidak memiliki motivasi, maka sianak cenderung mengalami kesulitan atau hambatan dalam belajar. Kenyataan yang ditemui dilapangan khususnya di SMP N 5 Padang hasil belajar kurang memuaskan. Kurangnya buku pedoman tertulis sebagai pedoman bagi siswa proses belajar mengajar ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian Teknologi Informasi dan Komunikasi pada semester I tahun ajaran 2009-2010 adalah 5,9 rendahnya nilai siswa ini disebabkan oleh beberapa hal seperti: kurangnya tingkat keaktifan siswa dalam belajar, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru, siswa sering meribut sewaktu pembelajaran berlangsung. Biasanya proses pembelajaran di SMP N 5 Padang berlangsung dengan cara guru menerangkan materi Pelajaran, siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran, sehingga kurang menarik perhatian siswa dan proses pembelajaran menjadi kurang menyenangkan, kurang motifasi sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa. Untuk itu sebaiknya strategi pembelajaran yang diberikan oleh guru adalah dengan menggunakan Strategi *Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS)*. Disamping memperagakan serta menerangkan materi juga mengajak siswa untuk aktif terlibat langsung dalam menggunakan dan mempraktekkan materi yang disajikan langsung dengan berkelompok, hal ini akan menambah semangat belajar siswa karena disini siswa akan membahas masalah yang ada dalam bentuk kelompok. Disamping itu tujuan guru

mengadakan Strategi *Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS)* terhadap materi yang diberikan adalah supaya siswa aktif dalam pembelajaran, baik disegi teori ataupun praktek.

Salah satu fasilitas untuk menunjang kompetensi siswa untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa dan negara maka perlu diperkenalkan kepada siswa, mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang disingkat dengan (TI&K). Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dipersiapkan untuk mengantifasi dan mengatasi dampak perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Karena pada zaman sekarang orang yang tidak menguasai teknologi adalah yang tertinggal, karena yang berkuasa adalah orang yang menguasai teknologi. Untuk itu perlu diperkenalkan mata pelajaran kepada Teknologi Informasi dan Komunikasi sedini mungkin agar siswa mampu menggunakan , melalui mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi diharapkan siswa dapat terlibat pada perubahan pesat dunia teknologi.

Menurut Depdiknas (2003:4) ruang lingkup mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah:

- a. Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah sehingga siswa termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari teknologi informasi dan komunikasi sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.
- b. Memotivasi kemampuan siswa untuk bias beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan komunikasi, sehingga siswa bisa melaksanakan

dan menjalani. Aktifitas kehidupan, kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.

- c. Mengembangkan potensi siswa dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja dan berbagai aktivitas dalam aspek kehidupan sehari-hari.
- d. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, dan terampil dalam berkomunikasi, belajar dan bekerja sama.
- e. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran, bekerja dan pemecahan masalah.

Dari uraian diatas dapat kita lihat bahwa dengan mempelajari mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat bermanfaat besar bagi siswa dalam pengembangan potensi diri untuk mandiri dalam kehidupan siswa. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka penulis merasa perlu memberi judul penelitian ini *“Pengaruh Penggunaan Strategi Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kelas VII.I dan VII.II SMP N 5 Padang “*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi :

1. Rendahnya hasil belajar siswa Kelas VII.I dan VII.II SMP N 5 Padang pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang rata-rata berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dimana KKM nya 65

2. Kurang tepatnya Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi pelajaran
3. Kurangnya minat serta motivasi siswa dalam memahami serta mengikuti pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
4. Siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran karena guru lebih mendominasi Kelas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat di rumuskan batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Adakah pengaruh pelaksanaan pembelajaran dengan Strategi *Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS)* pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi pada semester I.
2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi
3. Pokok bahasan yang diteliti dalam penelitian ini adalah *mengenai Dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam kehidupan sehari-hari*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan permasalahan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah *Apakah hasil belajar siswa lebih tinggi dengan Strategi Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS) dibandingkan dengan kelas yang menerapkan pembelajaran konvensional di SMP N 5 Padang?*.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat apakah ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan Strategi *Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS)* dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi siswa kelas VIII₁ SMP N 5 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Bahan informasi bagi sekolah untuk meningkatkan mutu dan kualitas dalam pelaksanaan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMPN 5 Padang.
2. Bahan pertimbangan bagi guru di SMPN 5 Padang untuk memilih Strategi mengajar yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa.
3. Bagi penulis sendiri, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan mata kuliah skripsi jenjang S1 di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang (UNP).

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang merupakan hasil dari pengalaman dan latihan. Artinya belajar tujuan kegiatannya adalah perubahan tingkah laku baik yang menyangkut pengetahuan keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi organisme atau pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasikan pengalaman belajar, mengolah kegiatan belajar mengajar melalui proses pembelajaran yang kesemuanya itu termasuk kedalam cakupan tanggung jawab guru.

Menurut Rochman Natawidjaja (1992:22) Pengertian belajar yaitu :

“Belajar adalah suatu pembentukan perubahan, penambahan dan atau pengurangan perilaku individu. Pembentukan atau perubahan itu bersifat menetap atau permanen, dan disebabkan oleh adanya latihan yang terarah, dan perubahan itu bukan disebabkan oleh kelelahan atau pengaruh minuman keras atau obat atau ramuan lain yang dapat mempengaruhi berfungsinya saraf”.

Pengertian belajar tersebut memperjelas bahwa belajar akan nampak pada perubahan perilakunya dan disebabkan oleh adanya perkembangan perhatiannya dalam suasana pendidikan pengajaran.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, proses dari yang tidak tahu menjadi tahu. Perubahan tersebut merupakan hasil dari proses belajar yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan tingkah laku, pengetahuan, sikap, kecakapan, kebiasaan, dan perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar.

Seperti yang diungkapkan Oemar Hamalik (2001 :29),

Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Belajar mengacu pada perubahan individu sebagai akibat dari proses pengalaman, baik yang dialami sendiri maupun yang sengaja dirancang.

Berbagai upaya upaya guru dalam memberikan pengalaman belajar seperti penggunaan metode yang tepat, pemilihan media dan materi yang sesuai dengan tujuan belajar yang telah ditetapkan dalam rencana pembelajaran itulah yang disebut pembelajaran siswa atau proses pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan rumusan pengertian pembelajaran menurut Rochman Natawidjaja dkk (1992:23) bahwa:

“Pembelajaran adalah upaya pembimbingan terhadap siswa agar siswa itu secara sadar dan terarah berkeinginan untuk belajar dan memperoleh hasil belajar sebaik-baiknya sesuai dengan keadaan dan kemampuan siswa yang bersangkutan.”

B. Tinjauan Tentang Strategi *Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS)*

Bagi siswa yang kurang berminat pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa belum mencapai

standar nilai yang diharapkan. Salah satu cara yang dilakukan oleh guru dalam kelas adalah dengan lebih memperkenalkan lagi apa kelebihan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam segi diskusi apalagi bagi sekolah yang terbatas prasarana praktek seperti di SMPN 5 Padang. Agar siswa dapat memperoleh nilai yang baik dalam mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah mengkondisikan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menjadi sesuatu yang menyenangkan karena itu, sebaiknya pendekatan problem solving ini diiringi dengan model pembelajaran kooperatif.

Dalam pemecahan masalah yang dihadapi diperlukan kesanggupan untuk berfikir. Oleh sebab itu, sewajarnya sekolah turut bertanggung jawab mempersiapkan siswa dengan menggunakan pendekatan problem solving dalam pembelajaran berbagai mata pelajaran. Pendekatan ini memusatkan kegiatan pada siswa yang mendorong siswa berfikir secara sistematis dengan menghadapkannya pada suatu permasalahan. Jika siswa telah terlatih dengan pendekatan ini, maka diharapkan siswa dapat menggunakannya dalam situasi-situasi problematis dalam kehidupan.

Pendekatan problem solving dibangun oleh konsep-konsep problem dan solving. Gulo (2002:113) menjelaskan bahwa “Masalah adalah kesenjangan antara situasi nyata dan kondisi yang diinginkan atau antara kenyataan dengan apa yang diharapkan”. Seseorang dikatakan mempunyai masalah jika sesuatu yang diharapkannya tidak

sesuai dengan kenyataan yang ada. Sedangkan problem solving menurut Gulo (2002:113) adalah proses memikirkan dan mencari jalan keluar bagi masalah tersebut

Jadi problem solving diawali dengan konfrontasi dan berakhir apabila sebuah jawaban telah diperoleh sesuai dengan kondisi masalah. Sedangkan metode pemecahan masalah (problem solving) merupakan cara memberikan pengertian dengan menstimulasi anak untuk memperhatikan, menelaah, dan berpikir tentang suatu masalah untuk selanjutnya menganalisis masalah tersebut sebagai upaya untuk memecahkan masalah.(Majid, 2005) Setiap menghadapi masalah, siswa harus dapat melihat permasalahan itu secara rinci agar tidak salah dalam menafsirkan. Tanpa pemahaman terhadap masalah yang diberikan, tidak mungkin siswa dapat menyelesaikan masalah itu dengan benar. Selanjutnya siswa harus mampu merencanakan penyelesaian masalah. Dalam merencanakan penyelesaian suatu masalah, siswa sangat tergantung pada pengalamannya dalam menyelesaikan masalah.

Pada umumnya, semakin bervariasi pengalaman mereka, ada kecenderungan siswa lebih kreatif dalam menyusun rencana penyelesaian suatu masalah. Setelah siswa merencanakan penyelesaian masalah yang tepat, selanjutnya dilakukan penyelesaian masalah sesuai dengan yang telah direncanakan. Agar mendapat hasil yang valid, siswa melakukan pengecekan kembali terhadap semua langkah yang telah

dikerjakan dari hasil yang didapatkan. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dilaksanakan adalah pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, hal ini dibuktikan dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, siswa bekerja sama dengan temannya yang lain untuk mempelajari materi dan menyelesaikan tugas, serta memberikan penjelasan pada kelompok.

Menurut Lie (2002: 30) ada lima unsur dasar pembelajaran kooperatif yaitu:

- a. Adanya saling ketergantungan positif antara anggota kelompok.
- b. Adanya tanggung jawab perseorangan, yakni setiap anggota kelompok harus melaksanakan tugasnya dengan baik untuk keberhasilan tugas kelompok
- c. Adanya tatap muka, setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi
- d. Harus ada komunikasi antar anggota.
- e. Adanya evaluasi proses kelompok, yang dijadwalkan dan dilaksanakan oleh guru

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa belajar dan bekerja sama dengan siswa lainnya baik secara individu atau kelompok dan melatih siswa berhubungan sosial dengan manusia lainnya. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yaitu siswa belajar dalam kelompok kecil yang heterogen dan dikelompokkan dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Jadi dalam setiap kelompok terdapat peserta didik yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dalam menyelesaikan tugas, anggota saling bekerja sama dan membantu untuk

memahami bahan pembelajaran. Belajar belum selesai jika salah satu teman belum menguasai bahan pelajaran.

Pemilihan Strategi pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi akan mengaktifkan siswa. Guru hanya sebagai fasilitator untuk membentuk dan mengembangkan pengetahuan itu sendiri, bukan untuk memindahkan pengetahuan. Melalui pembelajaran kooperatif siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan motivasi dalam belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Model Pembelajaran cooperative learning (MPCL) beranjak dari dasar pemikiran "getting better together", yang menekankan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh, dan mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, serta keterampilan-keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat. Melalui MPCL, siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam PBM, melainkan bisa juga belajar dari siswa lainnya, dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain. Proses pembelajaran dengan MPCL ini mampu merangsang dan menggugah potensi siswa secara optimal dalam suasana belajar pada kelompok-kelompok kecil. Pada saat siswa belajar dalam kelompok akan berkembang suasana belajar yang terbuka dalam dimensi kesejawatan,

karena pada saat itu akan terjadi proses belajar kolaboratif dalam hubungan pribadi yang saling membutuhkan.

Menurut Lie (2002: 41) pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, yaitu STAD, *Teams Games Tournament*, *Think Pair Share*, *Numbered Heads Together*, *Two Stay Two Stray*, *Inside-Outside Circle* dan *Paired Storytelling*. Salah satu strategi pembelajaran yang merupakan gabungan antara pembelajaran kooperatif dan *problem solving* adalah *Thinking Aloud Pair Problem Solving*, disingkat TAPPS. Proses pelaksanaan pembelajaran bukanlah memberikan seluruh informasi yang diperlukan dari guru ke siswa, tetapi setiap guru harus memperhatikan informasi apa saja yang dianggap perlu. Alur proses belajar mengajar tidak harus berasal dari guru menuju siswa, tetapi siswa juga dapat saling belajar dengan sesama siswa yang lainnya.

1. Langkah-langkah strategi TAPPS :

Strategi ini (<http://terasafit.wordpress.com>) mengutamakan kerjasama antara pasangan dalam memecahkan masalah. Strategi Pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS)* ialah merupakan salah satu strategi pembelajaran berdasarkan masalah yang dilakukan secara kolaboratif terstruktur oleh beberapa orang siswa. Strategi ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan kemudian diungkapkan kepada rekannya untuk solusi terbaik dari permasalahan yang ada. Siswa dikelompokkan berpasang-pasangan dan diberi satu rangkaian

permasalahan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Dua siswa tersebut diberi peranan yang berbeda satu sama lain pada setiap masalah: sebagai pemecah masalah atau Problem Solver (PS) dan Pendengar atau listener (L). Problem solver (PS) membacakan masalah yang diamati dengan suara keras dan menyampaikan bagaimanakah solusi dari masalah tersebut.

(L) mendengarkan semua yang disampaikan oleh Problem Solver (PS) termasuk langkah-langkah solusi dari permasalahan tersebut dan menangkap semua kesalahan apapun yang terjadi. Agar pembelajaran ini berjalan lebih efektif maka L harus mengerti apa yang melatarbelakangi PS memaparkan langkah-langkah pemecahan masalah tersebut. (<http://terasafit.wordpress.com>). Strategi ini berfungsi sebagai metode berfikir dalam memecahkan masalah dengan mengungkapkan secara lisan kepada teman yang lain. Melalui strategi ini siswa diharapkan dapat berlatih konsep, menghubungkan dengan pengetahuan yang ada serta menghasilkan pengertian yang lebih dalam terhadap apa yang diperoleh dalam pembelajaran

Langkah-langkah *Think-About-Pair-problem-Solving* menurut Suyatno (2009:81-82) yaitu sebagai berikut:

Langkah 1: Berpikir (*Thinking*)

Guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang terkait dengan pelajaran, dan meminta siswa menggunakan waktu beberapa menit untuk berpikir sendiri jawaban atau masalah.

Langkah 2: Berpasangan (*Pair*)

Selanjutnya guru meminta siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan apa yang telah mereka peroleh. Interaksi selama

waktu yang disediakan dapat menyatukan jawaban jika suatu pertanyaan yang diajukan atau menyatukan gagasan apabila suatu

masalah khusus yang diidentifikasi. Secara normal guru memberi waktu tidak lebih dari 4-5 menit untuk berpasangan.

Langkah 3 : (*Problem Solving*)
Pemecahan masalah

Langkah-langkah strategi ini (<http://terasafit.wordpress.com>)

adalah sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah,
- b. Satu pasang sebagai *problem solver* dan pasangan lainnya sebagai *listener*,
- c. *Problem solver* mengungkapkan segala sesuatu yang mereka pikirkan sebagai solusi, sedangkan *listener* menganjurkan dan menawarkan saran jika *problem solver* mendapat hambatan dan,

Jadi strategi TAPPS ini terdiri dari sepasang *problem solver* (pemecah masalah) dan sepasang *listener* (pendengar). *Problem solver* menyampaikan gagasan atau ide di depan pasangan lain tentang apa yang mereka pikirkan tentang solusi dari pemecahan masalah. Hal yang penting diperhatikan oleh guru untuk *problem solver* adalah guru tidak hanya melihat hasil yang diperoleh tetapi bagaimana proses untuk mendapatkan hasil tersebut, apakah mereka paham untuk setiap proses tersebut atau tidak.

Sepasang yang lain berfungsi sebagai *listener* yang bertugas untuk menganalisis penjelasan dari *problem solver*. *Listener* harus seteliti mungkin memperhatikan *problem solver*. Tugas *listener* bukan hanya mengkritik tetapi juga menanyakan proses yang tidak dimengerti. Setelah selesai satu soal, *listener* dan *problem solver* bertukar peran.

Jadi setiap siswa dalam kelompok berperan sebagai problem solver dan listener dengan permasalahan yang berbeda.

2. Keuntungan Strategi TAPPS :

TAPPS mempunyai beberapa keuntungan menurut Hartman (<http://www.ccny.cuny.edu>), diantaranya adalah 1) Pengaruh TAPPS pada kemampuan memecahkan masalah, yakni mampu mengakui adanya kesalahan, mampu menentukan letaknya kesalahan serta mampu menyelesaikan berbagai masalah; 2) Pengaruh TAPPS pada kemampuan kognitif, yaitu secara kelompok lebih baik untuk menguji hipotesis yang benar dan sedikit kesalahan interpretasi, memperbaiki teknik analisis data dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Strategi TAPPS memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari jawaban dari permasalahan yang ada secara bersama lebih mendukung untuk mengarahkan pikiran, tenaga dan konsentrasi siswa dalam belajar. Hal ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Siswa yang termotivasi akan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran tanpa terpaksa dan atas inisiatif sendiri. Partisipasi secara aktif dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga diperoleh hasil belajar yang lebih baik.

C. Pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)

1. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mempunyai pengertian yaitu, pengertian yang luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan proses pengolahan informasi. Menurut Sulistyio Basuki (1998:15)

2. Karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik sendiri, demikian pula dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Depdiknas (2003:2) adalah sebagai berikut:

- 1) Teknologi informasi dan komunikasi merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan dan metode penyampaian. Keterpaduan berarti masing-masing komponen saling terkait bukan merupakan bagian-bagian yang terpisah.
- 2) Materi teknologi informasi dan komunikasi berupa tema-tema esensial, aktual global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran TIK merupakan pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.
- 3) Tema-tema esensial teknologi informasi dan komunikasi merupakan perpaduan cabang-cabang ilmu komputer, matematika, teknik elektro, telekomunikasi dan informatika itu sendiri.

Berkaitan dengan hal ini, Departemen Pendidikan Nasional (2003:7), menyatakan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi:

“Suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media”.

3. Tujuan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Menurut Depdiknas (2003:7) teknologi informasi dan komunikasi secara umum bertujuan agar siswa memahami alat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum termasuk computer (*computer literate*) dan memahami informasi (*information literate*).

Menurut Depdiknas (2003:7) Secara khusus, tujuan mempelajari teknologi informasi dan komunikasi adalah:

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

4. Ruang lingkup Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Menurut Depdiknas (2003:2) Ruang lingkup mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di sekolah menengah pertama adalah sebagai berikut:

- 1) Aspek konsep, pengetahuan dan operasi dasar
Aspek ini mencakup identifikasi hakekat, dampak teknologi informasi dan komunikasi, identifikasi etika dan moral dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, menjelaskan syarat-syarat kesehatan dan keselamatan kerja (K3) dalam menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi, mengidentifikasi perangkat keras dan perangkat lunak dalam sistem informasi, serta dasar-dasar jaringan komputer.
- 2) Aspek pengolahan informasi untuk produktifitas
Aspek ini mencakup perlakuan operasi dasar komputer dan penggunaan sistem operasi, penggunaan software dan pemanfaatan jaringan.
- 3) Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi
Aspek ini mencakup pembuatan karya dengan program pengolah kata dan lembar kerja (worksheet), penggabungan dokumen, membuat karya dengan program presentasi, mencari informasi dan berkomunikasi melalui internet.

D. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat pemahaman dan penguasaan seseorang terhadap pelajaran, yang mana berupa pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap setelah seseorang mengalami proses belajar. Slameto (1995 : 4), mengemukakan jika orang belajar sesuatu, maka sebagai hasilnya dia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya. Disisi lain Dimiyati dan Mudjino (1999: 200), menjelaskan hasil belajar adalah hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu dari sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Selanjutnya Benyamin S, Blomm membagi hasil belajar dalam tiga ranah yaitu :

- a. Ranah kognitif yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi
- b. Ranah afektif yaitu berkenaan dengan pengenalan, respon, penilaian, organisasi, pemeranan / pelukisan tokoh
- c. Ranah psikomotor yaitu berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari 6 aspek yaitu persepsi, kesiapan, respon terpimpin, mekanisme, gerakan keterampilan kelompok dan gerakan ekspresif.

Hasil belajar dibagi menjadi tiga yaitu : (a). Keterampilan dan kebiasaan; (b). Pengetahuan dan pengertian; (c) . Sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah, Nana Sudjana, (2004:22).

Pada tahap ini siswa membuktikan keberhasilan belajar dimana siswa menunjukkan bahwa ia telah mampu memecahkan tugas-tugas belajar atau mentransfer hasil belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku.

Adapun pendapat lain mengenai hasil belajar menurut Dimiyati, (1994:233) bahwa hasil belajar merupakan puncak proses belajar. Pada tahap ini siswa membuktikan keberhasilan belajar dimana siswa menunjukkan bahwa ia telah mampu memecahkan tugas-tugas belajar atau mentransfer hasil belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut bidang pengetahuan (kognitif) nilai & sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor).

Selain itu hasil belajar teknologi informasi dan komunikasi juga dapat dikatakan sebagai prestasi belajar atas pembelajaran yang dilakukan. Dalam mendapatkan hasil belajar ada satu proses yang tidak bisa diabaikan oleh guru, yaitu proses evaluasi/penilaian hasil belajar siswa. Seorang guru akan mengetahui kelemahan dari siswanya dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dengan cara melakukan evaluasi/penilaian.

E. Kerangka Konseptual

teknologi informasi dan komunikasi kurang dapat menimbulkan interaksi antar siswa secara maksimal. Dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi, interaksi sangat diperlukan, Karena interaksi dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar dan juga bisa bekerja secara individual maupun kelompok siswa cenderung akan bersikap aktif dalam mencari materi pelajaran dari berbagai sumber. Untuk itu dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi diperlukan suatu strategi baru. Salah satu strategi yang digunakan yaitu Strategi Pembelajaran *Thinking Aluod Pair Problem Solving (TAPPS)*. Kerangka konseptual dari penelitian dapat digambarkan seperti berikut ini



Gambar 1. Kerangka Konseptual

F. Desain Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah diuraikan diatas, maka pada desain penelitian ini peneliti ingin melihat pengaruh penggunaan Strategi TAPPS dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP N 5 Padang, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Desain penelitian

Kelas	Perlakuan	Hasil Belajar
Eksperimen	X_1	T_1
Kontrol	-	T_1

Keterangan:

X_1 = Perlakuan dengan pembelajaran menggunakan Strategi Pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving*.

- = Perlakuan dengan menerapkan pembelajaran konvensional.

T_1 = Tes hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

G. Hipotesis Penelitian

Menurut Agus Irianto (2007:97-98) ada dua macam Hipotesis yaitu;

1. H_0 (hipotesis nol) yang mempredik bahwa independent variabel (treatment) atau variabel bebas tidak mempunyai efek pada dependent variabel atau variabel terikat dalam populasi. H_0 juga mempredik tidak adanya perbedaan antara suatu kondisi dengan kondisi yang lainnya.
2. H_1 (hipotesis alternatif) yang mempredik bahwa independent variabel (treatment) atau variabel bebas mempunyai efek pada dependent variabel dalam populasi. H_1 mempredik adanya perbedaan antara suatu kondisi dengan kondisi yang lainnya.

Jadi, Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu penelitian. Karena dari hasil pengujian hipotesis merupakan jawaban dari masalah yang ditemukan. Oleh karena itu, di dalam penelitian ini

hipotesis yang akan digunakan adalah hipotesis H_0 dan H_1 . Adapun hipotesis yang di kemukakan dalam penelitian ini adalah :

$H_0 \mu_1 \neq \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh Strategi Pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS)* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII₂ SMPN 5 Padang

$H_1 \mu_1 = \mu_2$: Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa melalui penggunaan Strategi Pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving (TAPPS)* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII₂ SMPN 5 Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan Strategi *Thinking-Aloud-Pairs-Problem-Solving* (kelas eksperimen) yaitu 76,57 dan nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional (kelas kontrol) yaitu 68,42. Dengan demikian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII.II (Kelas eksperimen) lebih tinggi dari hasil belajar siswa kelas kontrol.
2. Setelah dilakukan uji hipotesis dengan t-test diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($4,15 > 2,66$). Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas VII.II Pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang menggunakan strategi *Thinking-Aloud-Pairs-Problem-Solving* dengan kelas VII.I yang menggunakan pembelajaran konvensional pada taraf signifikan $\alpha 0,01$.
3. Berdasarkan uji hipotesis penelitian dikelas VII I dengan menggunakan strategi *Thinking-Aloud-Pairs-Problem-Solving* dan VII II dengan pembelajaran konvensional di SMPN 5 Padang terdapat pengaruh yang signifikan dengan Taraf kepercayaan 99%

Saran

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

1. Diharapkan kepada guru-guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VII SMPN 5 Padang untuk dapat menerapkan Strategi *Thinking-Aloud-Pairs-Problem-Solving* dalam proses belajar mengajar teknologi informasi dan komunikasi sebagai Strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.
2. Kepada kepala sekolah atau yang bertanggung jawab terhadap keberhasilan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di sekolah agar dapat memotivasi guru dan menambah pengetahuan dalam bentuk mengikuti pelatihan atau seminar yang berkaitan dengan metode pembelajaran, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran
3. Penerapan Strategi *Thinking-Aloud-Pairs-Problem-Solving* sebaiknya tidak hanya dilakukan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi saja. Tetapi dapat juga digunakan pada mata pelajaran yang lain agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam semua mata pelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Irianto. 2007. *Statistik, Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana
- Agusfidar Nasution dan Zelhendri Zen. 2008. *Prinsip-Prinsip & Penafsiran Hasil Penelitian*. Padang KTP FIP UNP.
- Bungin, Burhan. 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana
- Depdiknas. 2003. *Ruang lingkup Teknologi Informasi dan Komunikasi*
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gulo, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo.
- Irda Prawati. 2007. *Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD*. Pada Kelas X₃ SMA Kartika 1-5 Padang Tahun Pelajaran 2006/2007
- Nana Sudjana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- 1989. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2001. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suyatno, 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmedia Buana Pustaka
- Syaiful Bahri Djamarah. 1997. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta : Rineka Cipta
- Tim MKDK. 2006. *Bahan Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Padang: FIP.UNP.