

**PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER DALAM
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN
HASIL BELAJAR IPS TERPADU PADA SISWA
KELAS VIII SMP NEGERI 3 UKUI
KABUPATEN PELALAWAN**

TESIS



Oleh

**SURIP
NIM 10783**

**Ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam
Mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

ABSTRACT

Surip, 2011. The used of Computer based Intruction Improving Students' Learning Activity and Learning Achievement of VIII Grade at SMP Negeri 3 Ukui Pelawan Regency by Applying Computer Based Intruction. Thesis: Graduate Program of State University of Padang.

Based on the observation which was done by the reseacher at Eighth Grade studens of SMP Negeri 3 Ukui Pelalawan regency, it was found that students' learning activity was low and their learning achievement was unsatisfied. The researcher assumed that the problems occured because the students did not comprehend the material of *IPS Terpadu* by applying Computer-based in order aourical out . This research aimed at looking for the solution for the learning problems above that Learning-based Computer could improve students' learning activity and achievement of *IPS Terpadu*.

This research was classroom action reseach which was done in three cycles which Each cycle consisted of four components: planning, action, observation and reflection. The reseacher chose the eighth grade students which consisted of 30 students as the subject of this reseach. In collecting the data the reseacher used observation sheet and learning achievement test. The data analyzed by using descriptive analysis method.

The result of data analysis showed that Computer based –intruction could improve learning activity and learning achievement at *IPS Terpadu* VIII Grade Students of SMP Negeri 3 Ukui Pelalawan regency. At the end of this study, the average score of learning achievement was 86,67 % in which the standard score (KKM) of the learning mastery was ≥ 70 .

ABSTRAK

Surip, 2011. Pembelajaran Berbasis Komputer dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar IPS Terpadu pada Siswa Kelas VIII.C SMP Negeri 3 Ukui Kabupaten Pelalawan. Tesis: Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Hasil Belajar IPS Terpadu di kelas VIII SMP Negeri 3 Ukui Kabupaten Pelalawan belum memuaskan. Dari pengalaman peneliti selama ini siswa selalu mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran IPS Terpadu. Disamping itu aktivitas belajar mereka juga rendah. Untuk mencari solusi dari permasalahan pembelajaran di dalam kelas yang dialami langsung oleh siswa sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajarnya diterapkan pembelajaran berbasis komputer.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas VIII. C dengan jumlah siswa 30 orang. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui lembar observasi dan test hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis diskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Ukui Kabupaten Pelalawan. Nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada akhir penelitian mencapai 86,67 % siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≥ 70

.KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karuniaNya, penulis dapat menyelesaikan tesis yang diberi judul: ” *Pembelajaran Berbasis Komputer dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar IPS Terpadu Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Ukui Kabupaten Pelalawan*”

Tesis ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi di Pogram Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang. Dalam melakukan penelitian dan penulisan tesis ini, khususnya dan selama pendidikan, penulis banyak menerima bimbingan, arahan, masukan, dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. Elisna, selaku pembimbing I dan Dr. Jasrial, MPd. sebagai pembimbing II yang dengan tulus ikhlas telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan kepada penulis hingga selesainya tesis ini.
2. Prof. Dr. H Abizar, selaku dosen penguji dan sebagai nara sumber, yang telah memberikan saran yang konstruktif dalam penyempurnaan tesis ini.
3. Prof Dr. H. Mukhaiyar, MPd. selaku Direktur Pogram Pascasarjana Universitas Negeri Padang (UNP) beserta staf, karyawan/ti perpustakaan dan tata usaha yang telah memberikan bantuan berupa pelayanan yang baik selama penulis mengikuti perkuliahan.

4. Bapak/ Ibu dosen pogram Pascasarjana Universitas Negeri Padang, yang telah membimbing dan mendorong penulis selama studi di PPs Universitas Negeri Padang hingga selesainya tesis ini.
5. Ibu Rusna, MPd. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 03 Ukui yang telah membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
6. Istri tercinta Sri Setyowati dan anak-anak Eni Nurrahmawati, serta Irfan Nursyahid yang membuat peneliti bersemangat dan termotivasi untuk menyelesaikan penulisan Tesis ini.
7. Teman teman sejawat dewan guru SMP Negeri 03 Ukui yang telah bekerjasama dengan penuh pengertian dan telah membantu sebagai observer dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Temam-teman seperjuangan yang telah banyak memberikan bantuan dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini.

Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan konstribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 03 Ukui.

Padang, 30 Juni 2011

Penulis

Surip.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT.....	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR... ..	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori.....	10
1. Hasil Belajar IPS. Terpadu.....	10
2. Pembelajaran Berbasis Komputer	12
3. Aktivitas Belajar.....	25
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berpikir	28
1. Pembelajaran berbasis komputer terhadap aktivitas belajar.....	28
2. Pembelajaran media berbasis komputer terhadap hasil belajar.....	28
D. Hipotesis Tindakan.....	32
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Seting Penelitian	33
C. Instrumen Penelitian	34
D. Teknik Pengumpulan Data.....	34
E. Rancangan Penelitian.....	35
F. Definisi operasional.....	41
G. Prosedur Pengolahan Data.....	42
H Indikator Keberhasilan	45
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Proses Pembelajaran Persiklus	46
B. Diskripsi Hasil Belajar	58
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	70

BAB V KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN	81
A. KESIMPULAN	81
B. IMPLIKASI	82
C. SARAN	83
DAFTAR RUJUKAN	84
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I	58
2. Aktifitas Siswa pada Pembelajaran IPS Terpadu Siklus I	60
3. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II	61
4. Aktifitas Siswa pada Pembelajaran IPS Terpadu Siklus II.....	63
5. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus III	64
6. Aktifitas Siswa pada Pembelajaran IPS Terpadu Siklus III.....	66
7. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa IPS Terpadu Siklus I, II dan III	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Diagram Kerangka Konseptual Pembelajaran Berbasis Komputer.....	31
2. Alur Pelaksanaan dalam Penelitian Tindakan Kelas.....	36
3. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I.....	59
4. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II	62
5. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus III	66
6. Diagram Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Terpadu Siklus I, II dan III.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	86
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	93
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	99
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III	98
5. Lembar Kerja Siswa (LKS) Pertemuan 1 s/d 6	112
6. Soal Ulangan Harian Siklus I	121
7. Soal Ulangan Harian Siklus II	125
8. Soal Ulangan Harian Siklus III.....	129
9. Analisis Validitas Butir Soal	134
10. Skor Hasil Belajar Siklus I	135
11. Skor Hasil Belajar Siklus II	136
12. Skor Hasil Belajar Siklus III	137
13. Hasil Belajar Siswa Siklus I	138
14. Hasil Belajar Siswa Siklus II	139
15. Hasil Belajar Siklus III	140
16. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I, II dan II	141
17. Lembar Catatan Aktivitas Siswa Sebelum Pembelajaran Berbasis Komputer..	142
18. Lembar Catatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	143
19. Lembar Catatan Aktivitas Siswa Siklus II.....	144
20. Lembar Catatan Aktivitas Siswa Siklus III.....	145
21. Lembar Catatan Aktifitas Guru ke- 1	146
22. Lembar Catatan Aktifitas Guru ke-2	147
23. Lembar Catatan Aktifitas Guru ke- 3.....	148
24. Lembar Catatan Aktifitas Guru ke-4.....	149
25. Lembar Catatan Aktifitas Guru ke- 5	150
26. Lembar Catatan Aktifitas Guru ke-6	151
27. Lembar Catatan Lapangan Pertemuan ke-1.....	152
28. Lembar Catatan Lapangan Pertemuan ke-2.....	153
29. Lembar Catatan Lapangan Pertemuan ke-3.....	154
30. Lembar Catatan Lapangan Pertemuan ke-4.....	155
31. Lembar Catatan Lapangan Pertemuan ke-5	156
32. Lembar Catatan Lapangan Pertemuan ke-6.....	157
33. Lampiran Gambar Materi Tayang	158

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sisdiknas, 2003, pasal 1)

Dalam era globalisasi di mana dunia menyatu, pendidikan dapat memacu perkembangan ilmu pengetahuan sebagai dasar dan penunjang penemuan teknologi baru yang bersifat dinamis dan makin lama makin cepat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi saat ini jauh melebihi perkembangan dalam kurun waktu sebelumnya. Oleh sebab itu penekanan pembelajaran di sekolah menengah seharusnya bukan sebatas pada upaya mentransfer sejumlah konsep dengan menggunakan model belajar yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak pada upaya agar pembelajar mampu menjadikan apa yang dipelajari sebagai bekal dalam kehidupan masyarakat lingkungannya, serta sebagai bekal bagi dirinya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan hal yang sangat penting dimiliki oleh setiap individu terlebih lagi bagi seorang guru yang

senantiasa berperan sebagai sumber informasi bagi siswa-siswinya. Sebagai guru yang profesional mereka seharusnya dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dari berbagai produk, baik cetak maupun elektronik sebagai media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran. Media tersebut harus dirancang sedemikian rupa untuk dapat menyajikan materi pelajaran yang akan diajarkan sehingga menjadi bahan ajar yang lebih lengkap dan menarik serta mudah dipahami oleh peserta didik. Pemilihan media, metode dan model pembelajaran yang tepat dapat membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Mata pelajaran IPS terpadu yang di dalamnya terkandung berbagai konsep untuk dapat menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup, pembelajaran IPS Terpadu sebaiknya dilaksanakan secara ilmiah. Pembelajaran IPS di SMP perlu ditekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung serta melalui penggunaan media yang dapat menumbuhkan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal untuk mata pelajaran IPS sekarang ini terutama di kecamatan Ukui adalah masih rendahnya daya serap siswa terhadap materi IPS. Berdasarkan data dari UPT Dinas Pendidikan Kecamatan Ukui pada tiga tahun belakangan ini, rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih sangat rendah seperti terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Nilai Rata-rata IPS Siswa Kelas VIII SMP SMP 03 Se-Kecamatan Ukui

TP	2006/2007		2007/2008		2008/2009	
Semester	I	II	I	II	I	II
Nilai rata-rata	63,00	63,50	64,00	64,80	65,00	65,40

Prestasi ini merupakan hasil dari kondisi pembelajaran yang dilaksanakan masih secara konvensional dan kurang menyentuh ranah dimensi siswa itu sendiri, yaitu bagaimana belajar itu (belajar untuk belajar). Dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran masih memberikan dominasi guru dan kurang memberikan akses bagi siswa untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya. Proses pembelajaran yang didominasi oleh guru (*teacher-centered*) menyebabkan siswa menjadi pasif. Dalam pembelajaran IPS di sekolah, pada umumnya materi pelajaran disampaikan tanpa menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan masih bersifat *content - based curriculum*. Siswa dibebani dengan hafalan-hafalan yang sangat banyak, sehingga dengan pembelajaran yang seperti ini siswa hanya mampu untuk menghafal tetapi tidak memahami materi dari pelajaran tersebut. Akibatnya siswa kurang mampu mengaplikasikan materi ini dalam kehidupan sehari-hari dan mereka kurang merasakan adanya manfaat dari mata pelajaran IPS

Dengan terbatasnya media pembelajaran, guru harus banyak menjelaskan konsep-konsep yang ada di buku ajar secara berceramah. Di samping itu pengajaran

IPS Terpadu masih didominasi oleh guru dengan pemberian soal-soal jawaban singkat dan jarang sekali diberikan dalam bentuk penalaran, sehingga siswa merasa pelajaran IPS itu hanya merupakan pelajaran hafalan. Hal ini berpengaruh pula terhadap aktivitas belajar siswa dalam mempelajari IPS. Bila aktivitas belajar siswa dapat ditimbulkan maka siswa akan merasakan bahwa mempelajari IPS itu bukanlah suatu beban, melainkan suatu keasyikan tersendiri. Apabila siswa kurang antusias untuk belajar IPS Terpadu dan merasakan bahwa mempelajari IPS adalah beban maka hasil yang diperoleh kurang begitu memuaskan. Kualitas proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor diantara faktor-faktor yang mempengaruhinya adalah ketepatan penggunaan model pembelajaran dan aktifitas belajar siswa itu sendiri.

Menurut penulis salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas hasil belajar perlu adanya model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif untuk belajar. Pada masa sekarang ini media berbasis komputer merupakan pilihan yang sangat tepat, karena komputer merupakan media yang paling unggul bila dibandingkan dengan media yang lainnya. Komputer dapat digunakan sebagai alat untuk mendisain materi pelajaran dan untuk menyajikannya. Penyajian materi dapat dilengkapi dengan berbagai animasi gambar-gambar yang sesuai dengan tema yang dibahas sehingga memudahkan para guru dalam menyajikan materi pembelajaran dan memudahkan pemahaman siswa serta tidak menimbulkan kejenuhan dalam belajar. Selain itu komputer juga dapat digunakan untuk penyimpanan dan

pengolahan data yang lebih praktis bahkan apabila memiliki jaringan internet, komputer dapat dijadikan sebagai alat untuk mengakses informasi yang terkait dengan materi pelajaran. Peranan media pembelajaran sangat penting karena dengan media yang tepat siswa akan lebih mudah untuk melakukan pemahaman materi pelajaran tertentu. Sebagai contoh ketika guru sedang menjelaskan tentang keadaan fisik wilayah Indonesia maka alangkah tepatnya bila diikuti dengan pertunjukan peta, globe atau atlas Indonesia. Dengan demikian siswa akan mendapatkan gambaran secara realistis sehingga memudahkan pemahaman siswa dan akhirnya dapat meningkatkan mutu hasil belajarnya.

Guru profesional adalah guru yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang mengasyikkan dan merangsang keaktifan siswa. Agar siswa bisa belajar lebih aktif dan menyenangkan materi pelajaran, guru harus membuat strategi pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan aktivitas siswa. Guru harus memfasilitasi siswa agar mereka mendapat informasi yang bermakna. Guru seharusnya juga menyadari bahwa keaktifan membutuhkan keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan pembelajaran. Untuk dapat melibatkan keaktifan siswa secara fisik, mental-emosional, dan intelektual dalam kegiatan pembelajaran, maka guru harus merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik siswa dan karakteristik isi pelajaran, serta menggunakan metode dan media yang tepat. Tetapi kenyataannya guru belum dapat

menyesuaikan bahan ajar dengan minat siswa dan belum menggunakan media dan metode yang tepat.

Beberapa solusi dapat dilakukan guru dalam membelajarkan siswa mengenai materi IPS Terpadu, salah satunya dengan *pembelajaran berbasis komputer* untuk meningkatkan *aktifitas belajar* sehingga memungkinkan siswa lebih bergairah dalam belajar dan pada gilirannya dapat meningkatkan *hasil belajar*. Pembelajaran berbasis komputer dapat membantu guru dalam membimbing siswa mencapai tingkat pemahaman materi yang lebih baik. Dengan penyajian yang sudah dikemas sedemikian rupa yang ditayangkan melalui LCD, siswa akan mendapatkan gambaran yang lebih jelas dari materi pelajaran yang disajikan di kelas.

Dalam proses pembelajaran keterlibatan siswa sangat penting karena aktivitas siswa dapat menumbuhkan kompetensi, gairah, rasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang kreatif akan memiliki banyak sinergi dalam belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang baik. Aktivitas belajar mencerminkan ketrampilan dan sikap mental pada diri siswa yang dapat menghasilkan buah karya sebagai hasil proses belajar. Guru yang profesional harus mampu menumbuhkembangkan aktivitas belajar siswa. Adapun salah satu cara untuk menumbuhkan aktivitas belajar siswa diantaranya dengan penggunaan pembelajaran berbasis komputer

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran IPS Terpadu pada kelas VIII SMP Negeri 03 Ukui sebagai berikut :

- a. Pembelajaran yang dilaksanakan kurang membuat keaktifan belajar siswa.
- b. Keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar masih rendah
- c. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih kurang, sehingga hasil belajar siswa masih banyak di bawah standar Kriteria Ketuntasan Belajar Minimum (KKM)
- d. Kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki siswa sangat kurang
- e. Media komputer belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran tetapi hanya sebagai penyimpan dan pengolahan data.
- f. Materi pelajaran yang disampaikan terkadang tidak dapat menyertakan data pendukung yang lainnya seperti gambar yang sesuai, tabel dan lain sebagainya.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mengatasi beberapa permasalahan tersebut di atas, peningkatan aktifitas belajar dan hasil belajar IPS Terpadu dapat dilakukan dengan diterapkannya pembelajaran berbasis komputer, karena komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, komputer dapat memberikan suasana yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual

juga juga menyebabkan siswa tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi sesuai program yang digunakan. Komputer juga dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam mengakomodasi materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Komputer adalah hasil teknologi modern yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran telah membuktikan manfaatnya bagi guru dalam mengajar dan bagi siswa dalam belajar. Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih terarah dan terpusat pada tercapainya tujuan maka penelitian ini diberi judul *“Pembelajaran berbasis komputer dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar IPS. Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Ukui kabupaten Pelalawan”*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah maka pertanyaan-pertanyaan yang diajukan di dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran berbasis komputer dalam pembelajaran IPS Terpadu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di SMP Negeri Ukui?
2. Apakah pembelajaran berbasis komputer dalam pembelajaran IPSTerpadu dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 3 Ukui?

E. Tujuan Penelitian

Secara spesifik yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengungkapkan apakah pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri Kecamatan Ukui dalam mata pelajaran IPS Terpadu
2. Mengungkapkan apakah pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri 3 Kecamatan Ukui dalam pelajaran IPS Terpadu.

Sesuai dengan permasalahan dan rumusan yang dipaparkan tersebut di atas maka tujuan penelitian ini yaitu dapat tercapainya atau melebihi standar ketuntasan belajar sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan yakni 70.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi;

1. *Kepala sekolah* dalam upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran agar prestasi belajar siswa lebih baik
2. *Guru*, sebagai bahan masukan dalam memperbaiki proses pembelajaran di kelasnya, dengan memanfaatkan teknologi berbasis komputer yang dapat digunakan untuk mendesain bahan ajar yang lebih menarik.
3. *Peneliti sendiri*, sebagai pendorong dalam menimba ilmu untuk melakukan penelitian selanjutnya

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian tindakan kelas dari siklus I, II dan III terungkap bahwa :

1. Penggunaan pembelajaran berbasis komputer berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa yang terlihat dari siswa cenderung lebih bersemangat dalam proses pembelajaran IPS ,sehingga mereka menganggap pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang menyenangkan. Hal ini terlihat dari siswa yang cenderung untuk aktif dalam pembelajaran, tidak ada lagi siswa yang acuh terhadap kegiatan mereka, serius mengikuti hampir semua materi yang diberikan guru. Sikap positif lainnya ialah meningkatnya keberanian membantu teman yang mengalami kesulitan ,dan bertanya pada teman bila mengalami kesulitan Hampir tidak ada ditemukan pada siklus III sikap negatif seperti tidak mau mendengarkan penjelasan guru, sikap acuh atau belajar sendiri, tidak membantu teman yang mengalami kesulitan, permisi keluar kelas seperti terlihat pada siklus I.
2. Penggunaan pembelajaran berbasis komputer dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas VIII .Hal ini tercapainya KKM > 70 individu dan $KKM \geq 85\%$ secara klasikal .

Dari temuan penting peneliti ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS Terpadu di SMP negeri 03 Ukui, Kabupaten Pelalawan.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif untuk dapat dipertimbangkan bahwa pembelajaran berbasis komputer dapat diterapkan oleh guru IPS terpadu di SMP Negeri 03 Ukui karena berdasarkan hasil penelitian pembelajaran tersebut cukup efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa karena kegiatan pembelajaran tersebut merangsang imajinasi siswa dan membuat siswa lebih bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran. Meskipun demikian kita harus mengantisipasi akan dampak negatifnya misalnya penggunaan komputer yang terlalu lama akan merusak kesehatan mata, sehingga harus mencari pengamanannya dengan menggunakan kaca mata pengaman. Dampak negatif terhadap peserta didik dalam penugasan untuk mencari materi pelajaran di internet, harus kita waspadai dalam penugasan tersebut agar tidak disalah gunakan oleh peserta didik untuk membuka situs gambar-gambar porno dan lain sebagainya. Dengan demikian pembelajaran berbasis komputer akan berdaya guna dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian tindakan ini ,dapat dikemukakan beberapa rekomendasi demi perbaikan dan peningkatan hasil belajar IPS Terpadu sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti dan guru IPS Terpadu, didalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan dalam mengolah kegiatan pembelajaran berbasis komputer dalam pelajaran IPS Terpadu di SMP Negri 3 Ukui kabupaten Pelalawan
2. Bagi semua guru agar memiliki kreativitas dalam menyampaikan materi pelajaran dengan memanfaatkan komputer sebagai media untuk merangsang pebelajar sehingga pembelajaran yang lebih praktis dan efektif.
3. Bagi kepala sekolah agar dapat menganjurkan kepada guru-gurunya itu tidak hanya menggunakan komputer untuk mengolah data atau kegiatan surat menyurat, tetapi dapat menggunakannya sebagai media yang efektif untuk merancang program pembelajaran dan menyajikanyakannya.
4. Dalam penerapan pembelajaran berbasis komputer disarankan agar guru memiliki kemampuan dan ketrampilan yang cukup tentang komputer, baik yang berkaitan dengan *software* maupun *hardware* sehingga dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran dengan efektif dan efisien.

DAFTAR RUJUKAN

- Alesi, SM dan Trolib, SR. 1985 *Computer based instruction Method and Development*. Clifts Prentice-Hall Inc.
- Azhar Arsyad. 1996, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bloom, Benjamin S. 1956. *Taxonomi of Educational Objectives: Cognitive Domain*. New York: David Mc Kay.
- Bowo Sugiarto. 2009. *Revisi Taksonomi Bloom*.
(<http://bowo.staf.fkip.uns.ac.id/2009/06/01/revisi-taksonomi-bloom/> diakses 9 September 2009)
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar* . Jakarta: BSNP.
- Depdiknas. 2006. *Standar Kompetensi Lulusan*. Jakarta Depdiknas.
- Dirjen Dikdasmen. 2003. *Pembelajaran Kontekstual*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- E.Mulyasa. 2008. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* . Bandung : Rosda Karya.
- Gagne, R. M. and Briggs, L. J. 1979. *Principles of Instructional Design (2ndEd)*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Made Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara .
- Martinis Yamin. 2008. *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik*. Jakarta: Gaung Persada.
- Moh. Uzer Usman. 2004. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Ali. 2008. *Guru dalam Proses Belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Nana Sudjana. 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.