

**PENGARUH PENGGUNAAN *REMOTE DESKTOP* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI KELAS XI DI SMA
NEGERI 8 PADANG**

Skripsi



Oleh

**Endi Ilham
83108/2007**

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

“Pengaruh Penggunaan *Software Remote Desktop* Terhadap Hasil Belajar

Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Kelas XI di SMA Negeri 8 Padang”

Nama : Endi Ilham
NIM : 83108 / 2007
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

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

Dra. Fetri Yeni J., M.Pd
NIP. 19611011 198602 2 001

ABSTRAK

Endi Ilham Pengaruh Penggunaan *Remote Desktop* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas XI di SMA Negeri 8 Padang 011):

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 8 Padang, terlihat proses belajar mengajar kurang optimal. Kurangnya penggunaan media atau alat baik berupa *hardware* maupun *software* pada perangkat komputer, dan kurangnya waktu untuk menjelaskan ditambah mempraktekkan pembelajaran TIK. Ketika pembelajaran praktek TIK di laboratorium guru kewalahan dengan berjalan mendekati siswa satu persatu untuk menjelaskan ketika murid bertanya maupun memeriksa tugas praktek siswa, belum lagi pada saat menjelaskan materi siswa asyik sendiri dengan bermain *game* di komputernya. Hal ini cukup menyita banyak waktu sehingga pembelajaran kurang efisien dalam penggunaan waktu yang berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *software remote desktop* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran TIK pada siswa kelas XI SMA Negeri 8 Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat *quasy eksperimen* yang bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan *software remote desktop* terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan *software remote desktop*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 8 Padang, pada tahun ajaran 2010/2011. Teknik penarikan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan *purposive sampling*, sehingga yang menjadi sampel adalah siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 8 Padang (kelas eksperimen) dan siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 8 Padang (kelas kontrol). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar dan alat pengumpul data yaitu lembar soal tes dan praktik. Setelah diperoleh data, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas kemudian dianalisis dengan menggunakan t-tes.

Dari hasil penelitian rata-rata nilai siswa dari pembelajaran yang menggunakan *software remote desktop* (80,52) lebih tinggi dari pembelajaran yang tidak menggunakan *software remote desktop* (69,62). Hasil uji $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $5,6176 > 1,90$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran TIK dengan menggunakan *software remote desktop* dengan materi pelajaran membuat presentasi teks dengan varian tabel, grafik, gambar dan diagram lebih efektif belajarnya jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan *software remote desktop* di SMA Negeri 8 Padang pada taraf kepercayaan $\alpha 0,05$.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Software Remote Desktop* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas XI di SMA Negeri 8 Padang”.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam rangka memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Bapak Dra. Azman, M.Si selaku Pembimbing I dan selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Fetri Yeni J., M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak/ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Bapak Kepala Sekolah dan majelis guru SMA Negeri 8 Padang yang telah memberikan izin.
5. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

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

Akhirnya penulis berharap adanya kritik dan saran sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya dalam rangka pengembangan dan peningkatan profesional guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT memberkati dan meridhoi kita semua. Amin Ya Rabbal Alamin.

Padang, Mei 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	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengertian Belajar	8
B. Pengertian Pembelajaran	10
C. Tinjauan Tentang Hasil Belajar	11
D. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran TIK SMA	13
E. Tinjauan Tentang Konsep <i>Remote Desktop</i>	14
F. Pengelolaan Kelas atau Laboratorium Komputer Dengan Menggunakan <i>Software Remote Desktop</i>	15
G. Kerangka Konseptual	17
H. Hipotesis Penelitian.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	20
B. Desain Penelitian.....	20
C. Populasi dan Sampel	22

	D. Jenis dan Sumber Data.....	23
	E. Teknik dan Alat Pengumpul Data	24
	F. Teknik Analisis Data.....	25
	G. Prosedur Penelitian	28
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Deskripsi Data.....	30
	B. Analisis Data	34
	C. Pembahasan.....	36
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
	A. Kesimpulan	39
	B. Saran.....	40
	DAFTAR PUSTAKA.....	41
	LAMPIRAN.....	42

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Rata-Rata Ulangan Harian Pertama Semester 2 Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas XI SMA N 8 Padang Tahun Ajaran 2010/2011	3
2. Desain Penelitian.....	20
3. Jumlah Siswa Kelas XI Semester 2 SMA N 8 Padang Tahun Ajaran 2010/2011	22
4. Data Nilai Ulangan Harian 1 Kelas Eksperimen dan Kontrol Semester II Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas XI SMA N 8 Padang Tahun Ajaran 2010/2011	23
5. Tabel Perhitungan (dk) $\log s^2$	26
6. Data Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Eksperimen	31
7. Data Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Kontrol	32
8. Hasil Belajar TIK Siswa Menggunakan <i>Software Remote Desktop</i> dan yang Tidak Menggunakan <i>Software Remote Desktop</i>	33
9. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	34
10. Tabel Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan dan Menu <i>Netsupport School</i>	16
2. Skema Kerangka Konseptual.....	18
3. Distribusi Rata-Rata Siswa Kelas Eksperimen.....	31
4. Distribusi Rata-Rata Siswa Kelas Kontrol.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pembelajaran Kelas Eksperimen	41
2. Rencana Pembelajaran Kelas Kontrol.....	45
3. Silabus	49
4. Soal Tes Tertulis	52
5. Kunci Jawaban	56
6. Nilai Hasil belajar TIK Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kontrol	57
7. Perhitungan Mean dan Varians Skor Belajar TIK Pada Kelas Eksperimen SMA N 8 Padang	58
8. Perhitungan Mean dan Varians Skor Belajar TIK Pada Kelas Kontrol SMA N 8 Padang	59
9. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Dari Data Nilai Kelas Eksperimen.....	60
10. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Dari Data Nilai Kelas Kontrol.....	61
11. Uji Homogenitas dengan Menggunakan Uji Barlet.....	62
12. Tabel Nilai z.....	63
13. Tabel Nilai L Untuk Uji <i>Liliefors</i>	64
14. Tabel Nilai Chi Kuadrat.....	65
15. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor).....	66

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan dan kemajuan di segala bidang memberikan dampak yang sangat besar terhadap seluruh aspek kehidupan manusia, tak terkecuali pada bidang pendidikan. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan tersebut tentunya akan menimbulkan dampak positif yang sangat menguntungkan bagi kehidupan dan dampak negatif yang harus diantisipasi dan hindari.

Untuk mengantisipasi dampak negatif arus globalisasi tersebut, diperlukan peningkatan pengetahuan serta kualitas sumber daya manusia. Lembaga pendidikan sebagai salah satu lembaga formal yang turut bertanggung jawab terhadap kualitas sumber daya manusia harus mampu menciptakan generasi penerus bangsa yang siap guna, merupakan sumber daya manusia yang dapat mengantisipasi dampak negatif tersebut. Melalui pendidikan kita mengharapkan anak didik mendapatkan ilmu pengetahuan dan tidak gagap dengan teknologi, sesuai dengan tuntutan zaman sekarang ini yang menuntut kita menguasai teknologi dan informasi.

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di sekolah memiliki visi agar siswa dapat menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal guna mendapatkan dan mengolah informasi untuk kegiatan belajar, bekerja dan berbagai aktivitas lain sehingga mampu berkreaitivitas, mengembangkan sikap inisiatif, dan mengembangkan

kemampuan eksplorasi dan mudah beradaptasi terhadap perubahan. Hal ini perlu diikutsertakan dengan peningkatan mutu pendidikan dengan mengoptimalkan berbagai unsur yang terkait di dalamnya, namun dalam usaha pencapaian pendidikan tersebut tidaklah terlepas dari berbagai permasalahan yang berkaitan dengan dunia pendidikan dan proses pembelajaran di sekolah. Berbagai kendala yang ditemui di sekolah seperti, kurikulum yang kurang relevan, kurangnya keprofesionalan guru, sumber belajar yang kurang memadai dan berbagai sarana dan prasarana lainnya yang kurang menunjang.

Sebagai seorang guru yang profesional dituntut untuk memiliki sifat inovatif dalam proses pembelajaran dan mencari solusi dari permasalahan yang ditemui, tentunya agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Oleh karena itu diperlukan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru. Kompetensi tersebut seperti pengelolaan kelas, pengelolaan proses belajar mengajar, pengelolaan media, sumber belajar, serta pengelolaan terhadap interaksi kelas. Usaha guru dalam mencapai kompetensi tersebut, harus melalui tahap pendidikan yang relevan dan mengajar sesuai dengan kompetensi yang dimiliki (latar belakang pendidikan).

Berdasarkan hasil pengamatan penulis semenjak melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPL-K) di SMA Negeri 8 Padang pada semester Juli-Desember 2010, pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kurang berjalan dengan baik, hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa pada ulangan harian pertama mata pelajaran TIK kelas XI SMAN 8 Padang.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Ulangan Harian 1 Semester 2 Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas XI SMAN 8 Padang Tahun Ajaran 2010/2011

No.	Kelas	Nilai Rata-Rata	Jumlah Siswa (orang)
1	XI IPA 1	67	37
2	XI IPA 2	68	36
3	XI IPA 3	66	36
4	XI IPS 1	60	30
5	XI IPS 2	65	29
6	XI IPS 3	65	30
7	XI IPS 4	66	29

Sumber: Tata Usaha SMA Negeri 8 Padang

Dari tabel tersebut diperoleh data bahwa hasil belajar siswa kelas XI SMA N 8 Padang masih rendah dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Penyebab dari rendahnya hasil belajar siswa antara lain, kurangnya konsentrasi siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, kurangnya minat serta motivasi siswa dalam mengikuti Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, kurangnya penggunaan media atau alat baik berupa *hardware* maupun *software* pada perangkat komputer, dan kurangnya waktu untuk menjelaskan ditambah mempraktekkan pembelajaran TIK. Ketika pembelajaran praktek TIK di laboratorium guru kewalahan dengan berjalan mendekati siswa satu persatu untuk menjelaskan ketika murid bertanya maupun memeriksa tugas praktek siswa, belum lagi pada saat menjelaskan materi siswa asyik sendiri dengan bermain *game* di komputernya. Ini cukup menyita banyak waktu sehingga pembelajaran kurang efisien.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka salah satu alat (media) yang dapat diterapkan adalah dengan menerapkan penggunaan *software remote desktop*. *Remote desktop* adalah kegiatan mengendalikan *desktop* komputer *client* (komputer siswa), mulai dari *monitoring*, mengendalikan

mouse, mengambil alih pemakaian komputer, menutup program, mematikan komputer dan menghidupkan komputer seolah-olah anda sedang duduk tepat di depan layar komputer sendiri. Tujuan penggunaan *software remote desktop* ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan sistem adanya komputer *server* dan komputer *client* yang penggunaanya bisa terkontrol oleh guru, serta penyampaian materi menjadi optimal dalam segi waktu dengan fasilitas *show desktop* komputer *server* (guru) ke seluruh komputer *client* (siswa), *publishing* dari komputer *server* (komputer guru) ke seluruh komputer *client* (komputer siswa) dengan menggunakan *software* (perangkat lunak) *netsupport school* agar siswa bisa fokus pada komputer masing-masing untuk memperhatikan materi yang disampaikan. Berdasarkan fenomena tersebut maka perlu dilakukan penelitian tentang: **“Pengaruh Penggunaan Software Remote Desktop terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas XI di SMA Negeri 8 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya minat dan motivasi siswa dalam memahami pelajaran serta malas bertanya tentang materi yang diajarkan.
2. Siswa kurang aktif dalam belajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di laboratorium SMA Negeri 8 Padang.

3. Pada saat guru menjelaskan materi siswa asyik sendiri dengan bermain game di komputernya.
4. Rendahnya hasil belajar dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 8 Padang.
5. Siswa tidak begitu menguasai materi yang telah disampaikan dan guru kurang melakukan bimbingan kepada siswa terutama dalam kegiatan praktek di laboratorium komputer.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah yang dapat diambil dari identifikasi masalah tersebut adalah:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Siswa belum bekerjasama dengan teman, dalam belajar pokok bahasan menggunakan Membuat presentasi teks dengan variasi tabel, grafik, gambar dan diagram untuk membantu kehidupan manusia.
3. Hasil belajar ada 3 yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar yang diteliti adalah aspek kognitif dan psikomotor yang terlihat dari perbedaan skor hasil belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dan identifikasi masalah di atas dapat dikemukakan rumusan masalah *“Bagaimanakah pengaruh penggunaan software remote desktop terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran*

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Kelas XI SMA Negeri 8 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan *software remote desktop* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa kelas XI semester II tahun ajaran 2010/2011 di SMA Negeri 8 Padang.

F. Manfaat

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi Siswa
 - a. Terjadi perubahan cara belajar siswa dari pasif menjadi aktif.
 - b. Dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik sehingga hasil belajar meningkat.
 - c. Mampu mengaplikasikan keterampilan yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagi Guru
 - a. Dapat mengembangkan wawasan dan meningkatkan kemampuannya, serta efektivitas pembelajaran pada mata pelajaran TIK dengan menggunakan pembelajaran dengan bantuan *software remote desktop*.
 - b. Mampu mengembangkan dan meningkatkan profesinya sehingga menjadi guru yang profesional di bidangnya.

3. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan guru-guru di sekolah yang dipimpinnya dalam meningkatkan mutu pembelajaran TIK.

4. Bagi Penulis

- a. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi strata satu pada jurusan Kurikulum & Teknologi Pendidikan.
- b. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah penulis peroleh.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Belajar

Belajar seringkali diartikan sebagai proses penambahan pengetahuan, sedangkan mengajar dipandang sebagai proses pentransferan pengetahuan dari orang dewasa kepada orang yang belum dewasa. Namun, pandangan seperti itu perlu kita kaji kembali karena belum dapat melibatkan siswa secara aktif dan kreatif. Oleh sebab itu kita harus menemukan adanya perubahan tingkah laku baik perubahan yang menyangkut pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif), sehingga siswa betul-betul memiliki kecakapan hidup (life skill) sebagai bekal dirinya untuk terjun di masyarakat.

Menurut W. H. Burton dalam Darmansyah (2006: 1) mengatakan:

Belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Unsur utama dalam belajar adalah terjadi perubahan pada individu. Perubahan tersebut mengangkat aspek kepribadian yang tercermin dari perubahan yang bersangkutan, yang tentu juga bersamaan dengan interaksinya dengan lingkungan dimana dia berada.

Jadi belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dialami oleh seseorang secara terus menerus untuk menuju tingkah laku atau kemampuan yang diharapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang dialami oleh seseorang secara terus menerus untuk menuju suatu tingkah laku yang positif, akibat dari peningkatan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan

sikap, kemampuan berpikir secara efektif, logis serta kemampuan aktif dan kreatif yang telah dicapainya. Konsep belajar yang demikian itu menitikberatkan pada proses, baik teknis maupun norma, karena telah menempatkan individu pada proses belajar yang telah menghasilkan perubahan seluruh aspek tingkah laku pada diri siswa.

Agar proses belajar menjadi efektif, perlu dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Untuk mewujudkan hal tersebut, diperlukan serangkaian pengalaman langsung yang bermakna bagi diri siswa, sehingga siswa merasa terdidik berpikir kritis, serta terlatih menemukan konsep atau prinsip dalam dirinya dan dapat memecahkan masalahnya sendiri. Memang harus diakui bahwa apabila siswa belajar dari apa yang ia lakukan, maka ia dapat mengaktualisasikan kembali seluruh potensi yang telah disimpan di dalam dirinya. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Bobbi de Potter (1999:57) sebagai berikut:

Kita belajar 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan kita dengar, 70% dari apa yang kita katakan, 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan.

Apabila pembelajaran itu bisa dikatakan dan dilakukan, maka hasil dari pembelajaran akan mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan dan dapat mempraktekan teori-teori dan praktek yang telah dilakukan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam setiap individu anak didik.

B. Pengertian Pembelajaran

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

Selanjutnya tim MKDK (2002:39) mengatakan pembelajaran pada dasarnya adalah:

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

Oleh sebab itu, pembelajaran harus diciptakan oleh seseorang seperti guru agar orang lain dapat melakukan keinginan belajar. Guru harus mampu memperhatikan berbagai faktor seperti: keadaan murid, metode, media pembelajaran, serta sumber belajar lainnya. Dengan demikian antara kegiatan belajar dan pembelajaran sebenarnya keduanya tidak bisa dipisahkan. Kegiatan pembelajaran merupakan kondisi yang diciptakan untuk melakukan perubahan tingkah laku dan belajar merupakan aktivitas yang dilakukan dalam proses perubahan tingkah laku tersebut.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mengajar dalam arti luas adalah merupakan suatu proses yang mengarah pada suatu perubahan. Perubahan yang terjadi sebagai akibat kegiatan pembelajaran yang mencakup pengetahuan, wawasan, keterampilan, sikap maupun tingkah laku. Pembelajaran dapat pula diartikan sebagai suatu kegiatan yang

bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan, keterampilan, pengalaman, dan wawasan yang dapat dimanfaatkan sebagai bekal hidup di masa sekarang dan atau pada masa yang akan datang. Jadi dengan hasil pembelajaran para siswa akan memperoleh sesuatu yang dapat dijadikan sebagai suatu bekal dalam mempertahankan kelangsungan hidupnya kelak.

C. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu yang dicapai seseorang dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan kata lain hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri individu yang belajar. Perubahan yang diperoleh dari hasil belajar adalah perubahan secara menyeluruh terhadap tingkah laku yang ada pada diri individu. Slameto (1995: 4) mengemukakan: “Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya”.

Disisi lain Damyati dan Mudjino (1999: 200) menjelaskan tentang:

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

Selanjutnya Sudjana (1992: 22) Bloom membagi hasil belajar dalam 3 (tiga) ranah, diantaranya:

1. Ranah kognitif yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 (enam) aspek yakni: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah afektif yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari 5 (lima) aspek yakni: penerimaan/pengenalan, reaksi/respon, penilaian, organisasi, dan pemeranan/pelukisan watak.

3. Ranah psikomotor yaitu berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari 6 (aspek) yakni: persepsi, kesiapan, respon terpimpin, mekanisme, gerakan keterampilan kelompok dan gerakan ekspresif.

Selain itu kita juga harus tahu tentang pengertian belajar. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali, oleh karena itu tidak setiap perubahan merupakan perubahan dalam arti belajar.

Menurut Slameto (2003: 3) ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar adalah:

1. Perubahan terjadi secara tidak sadar.
2. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan profesional.
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
4. Perubahan dalam belajar bersifat permanen.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah.

Dalam belajar seseorang akan memperoleh perubahan tingkah laku berupa pengetahuan, keterampilan, sikap yang dilakukan secara sadar yang menghasilkan perubahan yang permanen. Perubahan ini akan terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungan. Dalam proses pembelajaran guru berfungsi sebagai pencipta interaksi yang memotivasi siswa untuk belajar.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan seseorang terhadap materi yang disajikan dalam proses belajar dan pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk angka atau huruf. Hasil belajar yang dicapai hendaknya mempunyai efek atau pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar,

mempunyai sikap yang positif terhadap proses belajar dan punya sikap percaya diri.

Seseorang dikatakan sudah belajar dan berhasil dalam belajar apabila pada dirinya terjadi perubahan tingkah laku dan perubahan tersebut disadarinya dan berlangsung terus menerus.

D. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran TIK SMA

Teknologi Informasi dan Komunikasi mempunyai pengertian dari dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi.

1. Teknologi Informasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.
2. Teknologi Komunikasi adalah meliputi segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya.

Perkembangan bidang teknologi informasi dan komunikasi yang pesat mempengaruhi berbagai aspek, bahkan perilaku dan aktivitas manusia kini banyak tergantung kepada teknologi informasi dan komunikasi. Pendidikan pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kurikulum sebagai bahan pelajaran yang sama kedudukannya dengan mata pelajaran lain dengan komponen standar pokok dan indikator pencapaian.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya

perkembangan tersebut dan mengadaptasikan peserta didik dengan lingkungan dan dunia kerja.

Mata pelajaran ini bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan memahami teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi, mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan teknologi, dan menghargai karya cipta di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini dapat dilihat dari standar kompetensi yang ditetapkan oleh pemerintah dalam mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai siswa sekolah menengah memiliki tujuan yang jelas. Tujuan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum yaitu agar siswa memahami alat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum termasuk komputer (computer literate) dan memahami informasi (information literate), artinya siswa mengenal istilah-istilah pada komputer yang umum digunakan.

E. Tinjauan Tentang Konsep *Remote Desktop*

Secara *defaults sistem operasi Microsoft Windows XP, Windows Server 2003, Windows Vista, dan Windows Server 2008* sudah memiliki fitur untuk melakukan *remote desktop* dalam jaringan

Remote desktop menggunakan *Remote Desktop Protocol (RDP)* atau disebut juga protokol jaringan, artinya untuk melakukan *remote desktop* harus melalui sebuah jaringan. Ada 3 macam jenis jaringan yaitu LAN,

MAN dan WAN. Jaringan tersebut tidak banyak berbeda dalam beberapa hal, hanya lingkup areanya saja yang berbeda satu di antara yang lainnya. Jaringan laboratorium komputer di lembaga pendidikan tergolong LAN. Dengan bantuan LAN memungkinkan seseorang untuk mengendalikan komputer orang lain.

Menurut www.wisegeek.com/what-is-remote-desktop.htm

Remote desktop adalah salah satu fitur yang terdapat di dalam *sistem operasi* Microsoft Windows XP, Windows Server 2003, Windows Vista, dan Windows Server 2008, yang mengizinkan penggunaanya untuk terkoneksi ke sebuah mesin jarak jauh seolah-olah mereka duduk di depan mesin yang bersangkutan.

Jadi *remote desktop* adalah sebuah proses mengendalikan desktop komputer orang lain dan tentunya akan sangat bermanfaat sekali dalam segala bidang termasuk pada bidang pendidikan.

F. Pengelolaan Kelas atau Laboratorium Komputer dengan Menggunakan *Software Remote Desktop*

Di dalam laboratorium, guru kewalahan mempersiapkan kelas dalam memulai pembelajaran. Belum lagi guru berjalan mendekati siswa satu persatu untuk menjelaskan dan memeriksa tugas praktek siswa, pada saat menjelaskan materi, siswa asyik sendiri dengan bermain *game* di komputernya. Ini cukup menyita banyak waktu sehingga pembelajaran kurang efisien.

Penulis memakai *software* tambahan untuk melakukan *remote desktop* yaitu *Netsupport school* yang berfungsi sama bahkan lebih dalam melakukan *remote desktop*. *Software netsupport school tutor* yang di instal

di komputer *server* (guru) dan *software netsupport school student* yang diinstal di komputer *client* (siswa) memungkinkan guru untuk *memonitoring* seluruh aktifitas di dalam laboratorium komputer melalui komputer *server*.

Pada gambar 1 kita lihat guru dapat melakukan banyak hal mulai dari mempersiapkan kelas, menerangkan materi dengan fasilitas *show desktop* komputer *server* (guru) ke seluruh komputer *client* (siswa), mengendalikan komputer siswa, memeriksa tugas siswa tanpa harus mendekati komputer siswa satu persatu, menutup program yang berjalan di komputer siswa, dan mematikan komputer siswa.



Gambar 1. Tampilan dan menu *Netsupport school tutor*

Proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan bantuan *netsupport school* ini guru mempraktekkan membuat presentasi teks dengan variasi tabel, grafik, gambar dan diagram di komputer *Server* dan komputer *client* (siswa) cukup memperhatikan proses pembuatan logo

di komputer masing-masing yang sebelumnya dikontrol oleh guru. Dengan adanya *control* ini siswa tidak dapat berbuat banyak dengan komputernya masing-masing karena *remote desktop* sedang berjalan.

Remote desktop dapat memberikan banyak bantuan dalam proses pembelajaran terutama dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, dan dengan penggunaan *software remote desktop* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

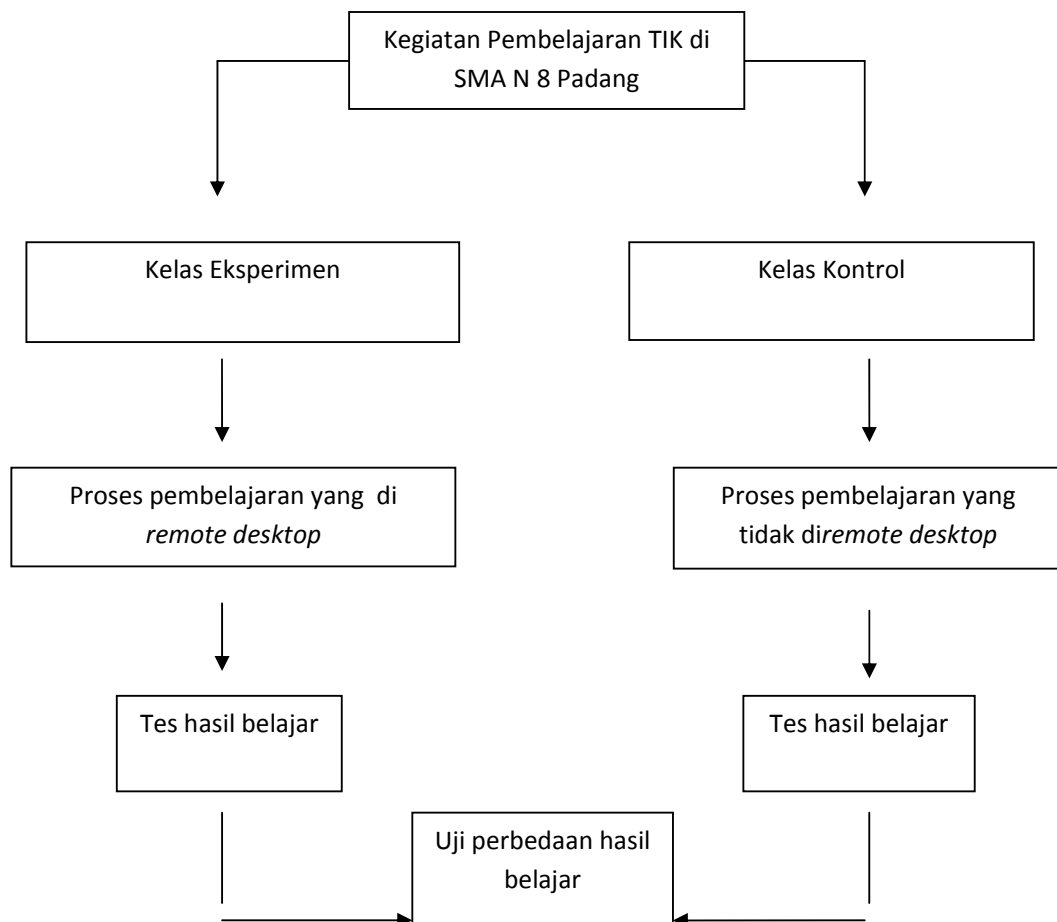
G. Kerangka Konseptual

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dikemukakan kerangka konseptual pembelajaran TIK dengan pemanfaatan *software remote desktop* pada pokok bahasan membuat presentasi teks dengan variasi tabel, grafik, gambar dan diagram pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMA Negeri 8 Padang tahun ajaran 2010/2011

Pada saat pembelajaran pada kelas eksperimen yang menggunakan *software remote desktop* dengan program pembelajaran praktek membuat presentasi teks dengan variasi tabel, grafik, gambar dan diagram, penyampaian informasi ke anak melalui media komputer dan jaringan dengan bantuan *netsupport school* yang telah terinstal dengan baik. Pembelajaran pada kelas kontrol dengan program pembelajaran yang sama dengan menggunakan pembelajaran ceramah dan demonstrasi (tidak *remote desktop* dalam proses pembelajaran).

Pembelajaran dengan menggunakan *software remote desktop* ini dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bagi guru mengajar,

menyampaikan materi pembelajaran akan lebih mudah, efektif dan hemat waktu serta untuk pengawasan terhadap komputer yang digunakan siswa (apakah siswa benar-benar bekerja atau main game) akan mudah dimonitoring oleh guru dan guru dapat melihat hasil praktek siswa di komputer *server* (guru) tanpa harus menghampiri komputer siswa satu persatu. Maka setelah pembelajaran, dilakukanlah tes hasil belajar untuk melihat pengaruh penggunaan *Software Remote Desktop* terhadap hasil belajar siswa, kemudian diinterpretasikan dan dianalisis. Untuk lebih ringkasnya dapat digambarkan dalam kerangka konseptual sebagai berikut:



Gambar 2. Skema Kerangka Konseptual

H. Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini, untuk aktivitas belajar siswa adalah :

H_0 : Tidak terdapat aktivitas belajar yang tinggi pada siswa, dengan menggunakan *Software Remote Desktop* dibandingkan dengan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan metode Konvensional (Ceramah) pada mata pelajaran TIK dalam memahami materi membuat presentasi teks dengan variasi tabel, grafik, gambar dan diagram di kelas XII SMA N 8 Padang.

H_1 : Terdapat aktivitas belajar yang tinggi dengan menggunakan *Software Remote Desktop* dibandingkan dengan hasil belajar yang hanya menggunakan metode konvensional (Ceramah) pada mata pelajaran TIK dalam memahami materi membuat presentasi teks dengan variasi tabel, grafik, gambar dan diagram di kelas XII SMA N 8 Padang pada taraf signifikansi 95%.

2. Hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini, untuk Hasil belajar siswa adalah :

H_0 : Tidak terdapat Hasil belajar yang tinggi pada siswa, dengan menggunakan *Software Remote Desktop* dibandingkan dengan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan metode Konvensional (Ceramah) pada mata pelajaran TIK dalam memahami materi membuat presentasi teks dengan variasi tabel, grafik, gambar dan diagram di kelas XII SMA N 8 Padang.

H1 : Terdapat Hasil belajar yang tinggi dengan menggunakan metode *Software Remote Desktop* dibandingkan dengan hasil belajar yang hanya menggunakan metode konvensional (Ceramah) pada mata pelajaran TIK dalam memahami materi membuat presentasi teks dengan variasi tabel, grafik, gambar dan diagram di kelas XII SMA N 8 Padang pada taraf signifikansi 95%.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka pada bagian ini akan dikemukakan beberapa kesimpulan dan saran terhadap hasil belajar.

A. Kesimpulan

1. Pembelajaran dengan menggunakan *software remote desktop* dapat memperlihatkan pada siswa langsung tentang komponen-komponen *microsoft excel* dan langkah penggunaan teknik dasar pengoperasian *microsoft excel* yang dijalankan pada komputer *server*. Guru bisa langsung mengontrol kerja siswa pada komputer *server* tanpa harus berjalan mendekati siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, efisien dan lebih efektif dari segi waktu penyampaian.
2. Nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada kelas yang menggunakan *software remote desktop* lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas yang tidak menggunakan *software remote desktop*.
2. Hasil uji hipotesis didapat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $(5,6176 > 1,90)$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas yang menggunakan *software remote desktop* dalam pembelajaran dengan kelas yang tidak menggunakan *software remote desktop*.
3. Terdapat pengaruh belajar siswa yang signifikan, pada kelas yang menggunakan *software remote desktop* dengan kelas yang tidak

menggunakan *software remote desktop*. Hal ini dapat dilihat dari, Hasil uji hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$

B. Saran

Setelah memperhatikan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka penelitian ini mengemukakan beberapa saran yaitunya:

1. Kepada guru-guru khususnya guru yang mengajar mata pelajaran TIK, agar dapat menerapkan penggunaan *software remote desktop* dalam proses pembelajaran sebagai metode mengajar yang mampu meningkatkan hasil belajar pada setiap kegiatan pembelajaran TIK sehingga pembelajaran akan lebih efektif.
2. Pembelajaran dengan *software remote desktop* sebaiknya tidak hanya dilakukan pada mata pelajaran TIK di laboratorium komputer saja. Hal ini dimaksudkan karena *software remote desktop* dapat dimanfaatkan juga dalam laboratorium bahasa.
3. Kepada kepala sekolah, hendaknya memberikan kesempatan kepada guru-guru TIK dalam mengelola laboratorium agar guru TIK lebih bisa mengkondisikan laboratorium dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. 2006. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ibrahim dkk. *Net Support*. (didownload tanggal 16 Februari 2010)
- Nana Sudjana. 2002. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Nandabae.2011. *Netsupport School V10*. <http://nandabae.blogspot.com/2010/03/net-support-school-v10.html> (didownload tanggal 15 Juni 2011).
- Onno W. 2008. *Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk SMA/MA Kelas XI-Semester II*. Jakarta : BSE.
- Senat UNP. 2007. *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*. Padang : Universitas Negeri Padang.
- Singgih Santoso. 2001. *Mengolah Data Statistik Secara Profesional*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sugiyono.2007. *Metode Penelitian Kuntitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta:Bandung
- Suharsimi Arikunto. 2005. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Syafril. 2005. *Statistika Lanjutan*. Padang : Universitas Negeri Padang.
- Tim MKDK, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Padang : Universitas Negeri Padang Padang.
- Wisegeek. 2007. *What is Remote Desktop*. www.wisegeek.com/what-is-remote-desktop.htm (didownload tanggal 2 November 2010).