

**PENGARUH PENERAPAN METODE PICTORIAL RIDDLE TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
KELAS VIII DI SMPN 20 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Prasyarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu*



Oleh:
FEBRI YANTI
NIM. 78922/2006

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

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2011
Yang menyatakan,



Febri Yanti
NIM. 78922

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

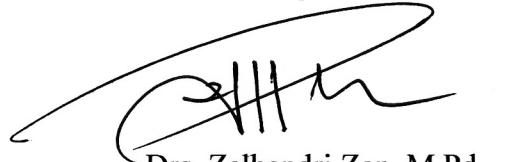
PENGARUH PENERAPAN METODE *PICTORIAL RIDDLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI KELAS VIII DI SMPN 20 PADANG

*
Nama : Febri Yanti
Bp/Nim : 2006/78922
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

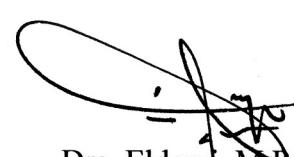
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Drs. Zelhendri Zen, M.Pd
NIP. 19590716 198602 1 001

Pembimbing II



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

PENGARUH PENERAPAN METODE PICTORIAL RIDDLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI KELAS VIII SMPN 20 PADANG

Nama : Febri Yanti

Bp/Nim : 2006/78922

Program Studi: Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, februari 2011

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

Ketua : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd



Sekretaris : Dra. Eldarni, M.Pd



Anggota : 1. Drs.Syafril, M.Pd

1 

2. Nofri Hendri, S.Pd

2 

3. Dra. Ida Murni Saan

3 

ABSTRAK

Febri Yanti (78922) : Pengaruh Penerapan Metode *Pictorial Riddle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMPN 20 Padang

Rendahnya hasil belajar TI&K siswa di SMP Negeri 20 Padang disebabkan karena rendahnya aktivitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran TI&K. Siswa kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri dan kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menerapkan metode *pictorial riddle* yang mengembangkan motivasi dan minat siswa sehingga meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh penerapan metode *pictorial riddle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K di SMPN 20 Padang pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berbentuk quasy eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 20 Padang yang berjumlah 310 orang yang terdiri dari 8 kelas yang terdaftar pada tahun pelajaran 2009/2010. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*, yaitu kelas VIII₄ sebagai kelas eksperimen dan VIII₈ sebagai kelas kontrol masing-masing berjumlah 38 orang siswa. Teknik pengumpulan data penelitian berupa tes tertulis dengan alat pengumpulan data berupa lembaran soal untuk ranah kognitif, pengamatan/observasi dengan alat pengumpulan data berupa lembar observasi untuk ranah afektif dan ranah psikomotor. Teknik analisis data penelitian adalah uji hipotesis melalui uji t pada taraf nyata 0,05 untuk ranah kognitif, sedangkan ranah afektif dan psikomotor melalui interpretasi data yang ditampilkan dalam grafik secara kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek kognitif, nilai rata-rata tes akhir kelas eksperimen adalah 67,1, sedangkan kelas kontrol 56,7. Analisis ketuntasan belajar, persentase siswa dengan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada kelas eksperimen 76 % sedangkan kelas kontrol 47 % dari jumlah siswa. Pada ranah afektif, aktivitas dan tingkah laku siswa pada kelas eksperimen memenuhi kriteria baik pada setiap aspek pengamatan dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada ranah psikomotor, aktivitas dan tingkah laku siswa pada kelas eksperimen memenuhi kriteria sangat baik pada setiap aspek pengamatan dibandingkan dengan kelas kontrol. Hipotesis kerja yang berbunyi "Terdapat pengaruh yang berarti penerapan metode *pictorial riddle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMPN 20 Padang pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor" dapat diterima pada taraf nyata 0,05. Dengan demikian penerapan metode *pictorial riddle* dapat meningkatkan hasil belajar TI&K siswa pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8

BAB II KAJIAN TEORI

A. Belajar dan Pemebelajaran	9
B. Pengertian Teknologi dan Informasi	11
C. Metode <i>discovery-Inquiry</i>	15
D. <i>Pictorial Riddle</i>	18
E. Kaitan <i>Pictorial Riddle</i> dengan Mata Pelajaran TI&K	22
F. Hasil Belajar	23
G. Kerangka Konseptual	26
H. Hipotesis	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel	29
C. Jenis dan Sumber Data.....	31
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	31
E. Teknik Analisis Data	34
F. Prosedur Penelitian.....	39

BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	42
1. Ranah Kognitif	42
2. Ranah Afektif	43
3. Ranah Psikomotor.....	45
B. Analisis Data	46
1. Ranah Kognitif	47
2. Ranah Afektif	49
3. Ranah Psikomotor.....	54
C. Pembahasan	55

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	62
B. Saran	63

DAFTAR PUSTAKA **63**

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel :

Halaman

1.	Hasil MID Semester 1 TI&K kelas VIII SMPN 20 Padang Semester 1 2010	3
2.	Rancangan Metode <i>Discovery-Inquiry</i> dengan <i>Pictorial Riddle</i>	21
3.	Rancangan Penelitian	29
4.	Populasi Penelitian.....	30
5.	Sampel Penelitian.....	31
6.	Format Penilaian Ranah afektif	33
7.	Format Penilaian Ranah Psikomotor.....	34
8.	Langkah Persiapan Perhitungan Uji Bartlett	36
9.	Kegiatan Pembelajaran pada kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	40
10.	Hasil belajar mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMPN 20 Padang.....	43
11.	Proporsi Skor Rata-rata dan Kriteria Hasil Belajar Ranah Afektif Untuk Kedua Kelas Sampel.....	44
12.	Proporsi Skor Rata-rata dan Kriteria Hasil Belajar Ranah Psikomotor Untuk Kedua Kelas Sampel.....	45
13.	Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol pada Ranah Kognitif	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar :		Halaman
1.	Skema Kerangka Konseptual.....	26
2.	Grafik perbandingan skor rata-rata kedua kelas sampel pada aspek mau bertanya.....	50
3.	Grafik perbandingan skor rata-rata kedua kelas sampel pada aspek keseriusan.....	51
4.	Grafik perbandingan skor rata-rata kedua kelas sampel pada aspek mau menanggapi	52
5.	Grafik perbandingan skor rata-rata kedua kelas sampel pada aspek kerjasama	53
6.	Grafik perbandingan skor rata-rata kedua kelas sampel pada aspek psikomotor.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran :	Halaman
1. Silabus	66
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	70
3. Kisi-kisi Soal.....	80
4. Kunci jawaban soal.....	84
5. Soal tes.....	85
6. Hasil Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	87
7. Uji normalitas data tes akhir kelas sampel (ranah kognitif)	88
8. Uji homogenitas data tes akhir kedua kelas sampel pada ranah kognitif	90
9. Uji hipotesis data tes akhir kedua kelas sampel (ranah kognitif)	92
10. Lembar Observasi Penilaian Aspek afektif.....	93
11. Analisis data hasil belajar ranah afektif kedua kelas sampel	94
12. Lembar Observasi Penilaian Aspek psikomotor.....	98
13. Analisis data hasil belajar ranah psikomotor kedua kelas sampel	99
14. Contoh Bentuk <i>Pictorial Riddle</i> (Gambar Teka-teki)	100
15. Tabel Nilai-nilai Z	101
16. Tabel distribusi Lilifors	102
17. Tabel Nilai Chi Kuadrat.....	103
18. Tabel distribusi t	104

19.	Surat Izin Penelitian dari Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNP....	105
20.	Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang.....	106
21.	Surat Keterangan Selesai Penelitian dari SMPN 20 Padang.....	107

KATA PENGANTAR

Segala puji kehadirat Allah SWT, Rabb semesta alam yang Maha Pengasih dan Penyayang. Shalawat dan salam untuk nabi Muhammad SAW, sebagai Uswatun Hasanah yang patut untuk di teladani dari segala segi kehidupan beliau. Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Metode Pictorial Riddle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMPN 20 Padang”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari skripsi ini terwujud dengan melibatkan berbagai pihak yang telah memberikan fasilitas, bantuan fikiran, arahan, waktu dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
2. Ibu Dra.Eldarni, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan ilmu, pengetahuan, motivasi, waktu, serta masukan dengan penuh kesabaran dalam mengarahkan dan membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Seluruh Bapak dan Ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
5. Bapak Prof. Dr. Firman, M.Pd, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
6. Kepala Dinas Pendidikan kota Padang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini.
7. Kepala sekolah, guru-guru dan karyawan/ti SMP Negeri 20 Padang yang telah memberikan dukungan dan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Teristimewa untuk Ibunda dan Ayahanda tercinta yang selalu memberikan dukungan moril dan materil serta do'anya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
9. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. angkatan 2006 yang saling memberikan motivasi serta semangatnya.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam proses perkuliahan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

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

semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis khususnya.

Padang, Desember 2010

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 mengamanatkan kepada pemerintah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu usaha pemerintah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan, seperti perubahan dari kurikulum 1994 ke Kurikulum Berbasis Kompetensi dan disempurnakan menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Kurikulum diselenggarakan dengan tujuan memberikan kemampuan maksimal bagi lulusannya untuk melanjutkan pendidikan dan hidup dalam masyarakat, hal ini sesuai dengan tujuan KTSP menurut Mulyasa (2007:2) adalah :

1. Meningkatkan mutu pendidikan melalui kemandirian dan inisiatif sekolah dalam mengembangkan kurikulum, mengelola dan memberdayakan sumber daya yang tersedia.
2. Meningkatkan kepedulian peserta didik dalam peningkatan mutu pendidikan.
3. Meningkatkan kompetensi agar kualitas pendidikan yang diinginkan dapat tercapai.

KTSP merupakan Kurikulum yang berbasiskan pada tingkat satuan sekolah dan guru yang berada pada masing-masing sekolah menentukan keberhasilan siswa-siswinya dalam belajar karena guru adalah sebagai pengembang kurikulum yang disesuaikan dengan kondisi sekolah mereka berada.

Upaya pemerintah lainnya dalam meningkatkan mutu pendidikan akhir-akhir ini semakin tampak, dimana sesuai dengan perkembangan zaman kita dituntut harus mampu untuk bersaing dengan dunia luar salah satunya adalah mengenai teknologi yang semakin canggih. Dengan adanya teknologi tersebut akan memberikan kemudahan pada kita dalam berbagai hal. Untuk mengimbangi kebutuhan kita/masyarakat terhadap teknologi dan supaya kita tidak tertinggal maka pemerintah mengharuskan masyarakatnya untuk mempelajari dan mengenal teknologi yang ada sekarang seperti komputer.

Salah satu cara pemerintah mengenalkan teknologi kepada masyarakat terutama siswa adalah dengan dimasukkannya mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi kedalam kurikulum pendidikan Indonesia. Dengan harapan mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan teknologi untuk dimanfaatkan dalam mengikuti proses belajar mengajar di sekolah, sehingga setelah selesai dari jenjang pendidikan yang ditempuhnya ada nilai tambah yang dimiliki siswa.

Mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi merupakan mata pelajaran yang membutuhkan praktek yang harus didukung oleh sarana dan prasarana yang lengkap supaya kompetensi yang diharapkan tercapai, namun ada juga materi yang memang tidak harus dipraktekkan tapi cukup dijelaskan di depan kelas oleh gurunya.

Aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran TIK masih rendah sehingga dapat menimbulkan hasil belajar rendah. Hal ini dapat dilihat hasil observasi awal peneliti di SMPN 20 Padang hasil belajar kognitif murni yang didapat dari ulangan mid semester siswa masih tergolong rendah.

Tabel 1. Hasil MID Semester I TI&K kelas VIII SMPN 20 Padang Semester I Tahun 2010

No	Kelas	Nilai Rata-rata kelas
1	VIII.1	61,07
2	VIII.2	46,10
3	VIII.3	43,76
4	VIII.4	61,32
5	VIII.5	45,71
6	VIII.6	55,56
7	VIII.7	51,18
8	VIII.8	60,78

Berdasarkan data di atas terlihat hasil belajar siswa kelas VIII sebagian sudah memenuhi KKM yaitu 60,00, namun masih tergolong rendah. Data tersebut memperlihatkan bahwa hasil belajar TIK siswa masih perlu ditingkatkan. Hal itu dipengaruhi oleh faktor internal meliputi kecerdasan, perhatian, bakat, dan motivasi. Banyak siswa yang masih belum memahami pentingnya belajar, dimana dapat terlihat dari antusias siswa dalam belajar. Disaat guru menjelaskan pelajaran mereka sering meribut dan sering keluar masuk saat proses belajar mengajar berlangsung dan malas mengerjakan

latihan-latihan yang diberikan. Apabila diberi pertanyaan mengenai pelajarannya mereka tidak dapat menjawabnya dengan benar. Siswa tidak mengerti dengan materi yang telah dibahas dan kebanyakan dari siswa lebih banyak menghafal tanpa memahami materi pelajaran. Siswa juga cenderung mengantuk, dan meninggalkan kelas saat proses belajar mengajar sedang berlangsung, sehingga akan mempengaruhi motivasi belajar dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Penyebab lainnya adalah guru yang kurang tepat menerapkan model pembelajaran dan metode mengajar dalam menyampaikan materi di kelas. Guru sebagai salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran harus mampu menciptakan kondisi yang kondusif sehingga dapat merangsang siswa untuk aktif belajar dengan keberagaman kemampuan siswa.

Guru harus berusaha melibatkan siswa secara aktif dan meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran. Semakin banyak keterlibatan siswa maka akan semakin besar keinginan siswa untuk memahami pembelajaran yang diberikan. Apabila siswa bisa melakukan aktivitas belajar yang menggairahkan, maka siswa tidak hanya menunggu apa yang diberikan oleh guru saja, tetapi mereka akan cenderung berpartisipasi aktif. Jadi dapat disimpulkan bahwa keberhasilan belajar siswa akan dapat kita lihat salah satunya dari keaktifan siswa tersebut karena siswa yang aktif akan mencoba menemukan, mendalami sendiri serta berdiskusi dengan teman sehingga materi pelajaran akan lebih lama diingat.

Berdasarkan pemikiran di atas mendorong peneliti untuk meneliti lebih lanjut tentang upaya yang dilakukan guru dalam menciptakan pembelajaran TI&K yang menarik dan efektif dapat dilakukan dengan menerapkan metode yang menekankan kepada aktivitas siswa untuk mencari dan menemukan sendiri yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sehingga dapat menumbuhkan sikap percaya diri siswa., salah satunya adalah menggunakan metode *discovery-inquiry*. Metode *discovery-Inquiry* merupakan pembelajaran yang menekankan kepada proses pengolahan informasi di mana siswa yang aktif mencari dan mengolah sendiri informasi yang kadar proses mentahnya lebih tinggi. Untuk menciptakan kondisi siswa aktif tersebut perlu diciptakan suasana yang menarik dan efektif, salah satunya dapat diciptakan dengan menggunakan *pictorial riddle*.

Pictorial riddle sebagai salah satu pendekatan dari metode *discovery-inquiry* dapat digunakan untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran. Akhmad (2008 : 2) menyatakan bahwa “*Pictorial riddle* yaitu guru mengembangkan metode untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok kecil guna membantu meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif”. *Pictorial riddle* merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan metode dengan menggunakan gambar, peragaan, atau situasi yang sesungguhnya yang dapat meningkatkan cara berfikir kritis dan kreatif siswa melalui diskusi kelompok kecil atau besar. Pembelajaran Teknologi informasi dan Komunikasi akan menjadi lebih menarik dengan cara menggali rasa ingin tahu siswa melalui

alat peraga, gambar atau peragaan situasi sesungguhnya. Situasi yang menarik dan memotivasi siswa ini apabila dapat dilaksanakan dengan efektif akan memberikan perubahan pada hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul ”Pengaruh Penerapan Metode *Pictorial Riddle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII SMPN 20 Padang”. Dengan harapan siswa dapat termotivasi dan akan aktif untuk belajar sehingga hasil belajar mereka meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, maka dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Beragamnya kemampuan siswa dalam mengikuti mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
2. Kurangnya aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
3. Kondisi belajar yang kurang kondusif
4. Kurang tepatnya metode yang digunakan guru dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
5. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi masih banyak dibawah KKM

C. Batasan masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VIII SMP 20 Padang semester 1.
2. Materi pelajaran yang akan diberikan selama penelitian adalah penggunaan dokumen berkolom dan drop cap dalam pembuatan dokumen pengolahan kata sederhana.
3. Hasil belajar yang diteliti adalah aspek kognitif, spikomotor dan afektif siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VIII SMP 20 Padang semester 1.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut : "Apakah terdapat pengaruh dalam penerapan metode *Pictorial Riddle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII SMP 20 Padang"

E. Tujuan penelitian

Agar penelitian lebih fokus dan terarah sesuai dengan permasalahan yang diajukan, maka tujuan penelitian ini untuk:

1. Melihat pengaruh penerapan *Pictorial Riddle* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP 20 Padang
2. Mengetahui apakah *Pictorial Riddle* cocok digunakan untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

F. Manfaat penelitian

Dengan selesainya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai:

- 1) Bahan masukan dan dapat dijadikan pilhan metode oleh guru yang mengajar Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP 20 Padang.
- 2) Sumber referensi dan ide bagi semua pihak terutama bagi peneliti lain untuk mengembangkan lebih luas penelitian yang sejenis atau bidang lainnya.
- 3) Pengalaman meneliti bagi penulis dalam memenuhi persyaratan menyelesaikan studi pada program strata 1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Belajar dan Pembelajaran

Proses belajar merupakan kegiatan yang mesti dijalani dalam proses pendidikan, karena ketercapaian tujuan pendidikan tergantung pada proses pembelajaran yang dilakukan. Belajar menurut Slameto (2003:2)” suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi lingkungannya ”. Hasil dari proses belajar tergambar dalam bentuk pemikiran dan keterampilan yang ditandai oleh perubahan sikap dan tingkah laku dalam menghadapi permasalahan.

Beberapa prinsip yang harus dipegang guru saat menjalani proses pembelajaran di kelas, seperti dikemukakan Eurich dalam Wina (2006 : 24) yaitu :

1. Hal apapun yang dipelajari oleh murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri, artinya tidak ada seorangpun yang dapat melakukan kegiatan tersebut untuknya.
2. Setiap murid belajar menurut tempo (kecepatan) nya sendiri, dan untuk setiap kelompok umur, terdapat variasi dalam kecepatan belajar.
3. Setiap murid belajar lebih banyak bila setiap langkah diberi penguatan
4. Penguasaan secara penuh dari setiap langkah memungkinkan belajar secara keseluruhan lebih berarti.
5. Apabila murid diberikan tanggung jawab untuk mempelajari sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar. Ia akan belajar dan mengingat secara lebih baik

Pengetahuan yang didapatkan oleh siswa merupakan hasil dari kegiatan yang mereka lakukan sendiri, dengan kecepatan yang berbeda-beda sesuai

dengan usaha yang mereka lakukan. Kegiatan yang mereka lakukan membutuhkan penguatan yang diberikan oleh guru sebab penguatan yang diberikan oleh guru berfungsi untuk memantapkan materi sehingga lebih berarti. Peserta didik diberi peluang untuk mengeluarkan pemikiran, ide, sanggahan terhadap materi yang diajarkan sehingga peserta didik lebih termotivasi. Melalui proses ini peserta didik diharapkan lebih bertanggung jawab dan aktif dalam proses pembelajaran.

Beberapa karakteristik yang harus diperhatikan saat proses pembelajaran menurut Wina (2006:99) yaitu :

1. Pembelajaran berarti membelajarkan siswa
Guru tidak lagi sebagai sumber informasi, tetapi guru bertindak sebagai fasilitator dan membantu motivasi belajar siswa .
2. Proses pembelajaran berlangsung dimana saja
Sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang berorientasi kepada siswa, maka proses pembelajaran dapat berlangsung dimana saja, seperti dilingkungan saat mereka main ataupun dilingkungan rumah mereka
3. Pembelajaran berorientasi pada pencapaian tujuan.
Guru sangat berperan sebagai pengarah jalannya proses pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diinginkan oleh tujuan pendidikan.

Sesuai dengan pendapat Eurich (2006) dan Wina (2006) di atas terlihat bahwa guru dalam proses pembelajaran berperan selain sebagai nara sumber juga berperan sebagai fasilitator, pengarah jalannya pembelajaran, perancang, dan penentu berbagai sumber yang digunakan siswa dalam mempelajari materi.

Proses pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik bukan yang baru lagi, karena kurikulum KTSP memberikan otonomi luas pada setiap

pendidikan dalam rangka mengefektifkan proses pembelajaran. Proses pembelajaran KTSP memupuk kreativitas guru agar dapat mengajar dengan penuh inspirasi dalam menggunakan metode-metode yang diajarkan supaya terwujudnya pembelajaran yang menyenangkan dan menarik agar siswa lebih termotivasi untuk belajar. Maka hal ini akan dapat mewujudkan pendidikan yang berkualitas.

B. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi

1. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi

Martin dalam Abdul kadir (2003:2) mengemukakan bahwa “teknologi informasi tidak hanya terbatas teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi”. Menurut Haag dan Keen dalam Abdulkadir (20003: 2) “teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi”. Menurut Wiliams dan Sawyer dalam Abdul kadir (2003:2) “teknologi informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video”.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas terlihat bahwa teknologi informasi tidak hanya sekedar teknologi komputer, tetapi juga mencakup teknologi telekomunikasi. Teknologi informasi adalah gabungan antara teknologi komputer dengan teknologi telekomunikasi.

2. Fungsi pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat membantu siswa untuk mengenal, menggunakan, merawat peralatan Teknologi Informasi dan Komunikasi, serta menggunakan segala potensi yang ada untuk mengembangkan kemampuan diri. Selain itu penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada semua tingkatan atau jenjang, dengan menjangkau lintas ilmu pelajaran lain. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi akan memberikan motivasi dan kesenangan pada siswa supaya siswa lebih mudah belajar dan bekerja sendiri.

3. Tujuan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Dapat di bedakan menjadi 2 yaitu:

a. Tujuan umum

Agar siswa memahami alat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum computer (*computer literate*) dan memahami informasi (*information literate*). Artinya siswa mengenal istilah-istilah yang digunakan pada Teknologi Informasi dan Komunikasi dan khususnya pada computer yang umum digunakan. Siswa juga menyadari keunggulan dan keterbatasan komputer, serta dapat menggunakan komputer secara optimal.

b. Tujuan khusus

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 bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktifitas 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, mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerja sama.
- 5) Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran, bekerja dan pemecahan masalah sehari-hari.

4. Ruang lingkup Teknologi Informasi dan Komunikasi

Menurut Depdiknas (2003:8) "ruang lingkup Teknologi Informasi dan Komunikasi di sekolah menengah pertama terdiri dari 3 aspek yaitu:

- (a) Aspek pemahaman mendalam konsep, pengetahuan dan operasi dasar,
- (b) Aspek pengolahan informasi untuk produktivitas, (c) Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi".

Ruang lingkup dari ketiga aspek tersebut adalah:

- a. Aspek pemahaman mendalam konsep, pengetahuan dan operasi dasar mencakup:
 - 1) Kesehatan dan keselamatan kerja pada Teknologi Informasi dan Komunikasi
 - 2) Menerapkan etika dan aturan perangkat lunak
 - 3) Mengenal penggabungan dokumen pengolah angka dan kata
 - 4) Mengenal perangkat lunak dan system pada internet
 - 5) Mengenal tata cara, akses dan pelayanan internet
- b. Aspek pengolahan informasi untuk produktivitas meliputi:
 - 1) Memodifikasi dokumen program pengolah kata
 - 2) Menggabungkan dokumen pengolah kata dan angka
 - 3) Demonstrasi akses WEB dan e-mail
- c. Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi meliputi:
 - 1) Membuat karya dokumen dengan pengolah kata dan gabungan dokumen pengolah kata dan angka
 - 2) Mencari informasi dan berkomunikasi melalui internet

C. Metode Discovery-Inquiry

Inquiry adalah sebuah pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa. Menurut Wina (2006: 196) “Strategi pembelajaran *inquiry* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan”.

Moh. Amin dalam Sudirman dkk (1991: 172-182) menguraikan jenis *discovery-inquiry* yang dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan dalam pembelajaran. “Jenis *inquiry-discovery* dengan berbagai pendekatan yang dapat diikuti adalah : *Guided Discovery-In Inquiry Lab. Lesson, Modified Discovery-Inquiry, Free Inquir, Invitation Into Inquiry, Inquiry Role Approach, Pictorial Riddle, Synectics Lesso*”.

Tujuh jenis *inquiry-discovery* yang dapat diikuti tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Guided Discovery-Inquiry Lab. Lesson*, Yaitu pembelajaran dimana sebagian perencanaan dibuat oleh guru. Selain itu guru menyediakan kesempatan bimbingan atau petunjuk yang cukup luas kepada siswa. Dalam hal ini siswa tidak merumuskan problema, sementara petunjuk yang cukup luas tentang bagaimana menyusun dan mencatat diberikan oleh guru.
2. *Modified Discovery-Inquiry*, Yaitu Pembelajaran dimana guru hanya memberikan problema saja. Biasanya disediakan pula bahan atau alat-alat yang diperlukan, kemudian siswa diundang untuk

memecahkannya melalui pengamatan, eksplorasi dan atau melalui prosedur penelitian untuk memperoleh jawabannya. Pemecahan masalah dilakukan atas inisiatif dan caranya sendiri secara berkelompok atau perseorangan. Guru berperan sebagai pendorong, nara sumber, dan memberikan bantuan yang diperlukan untuk menjamin kelancaran proses belajar siswa.

3. *Free Inquiry*, Dalam pembelajaran ini kegiatan *free inquiry* dilakukan setelah siswa mempelajari dan mengerti bagaimana memecahkan suatu problema dan telah memperoleh pengetahuan cukup tentang bidang studi tertentu serta telah melakukan *modified discovery-inquiry*. Dalam metode ini siswa harus mengidentifikasi dan merumuskan suatu problema yang akan dipelajari atau dipecahkan.
4. *Invitation Into Inquiry*, dalam pembelajaran ini siswa dilibatkan dalam proses pemecahan problema sebagaimana cara-cara yang lazim diikuti *scientist*. Suatu undangan (*invitation*) memberikan suatu problema kepada siswa, dan melalui pertanyaan masalah yang telah direncanakan dengan hati-hati mengundang siswa untuk melakukan beberapa kegiatan, semua kegiatan sebagai tersebut berikut : merancang eksperimen, merumuskan hipotesis, menetapkan kontrol, menentukan sebab akibat, menginterpretasi data dan membuat grafik
5. *Inquiry Role Approach*, merupakan kegiatan proses belajar yang melibatkan siswa dalam tim-tim yang masing-masing terdiri dari empat anggota untuk memecahkan *invitation into inquiry*. Masing-

masing anggota tim diberi tugas suatu peranan yang berbeda-beda yaitu sebagai berikut : koodinator tim, penasihat teknis, pencatat data dan evaluator proses

6. *Pictorial Riddle*, Pendekatan dengan menggunakan *pictorial riddle* adalah salah satu teknik atau metode untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa di dalam diskusi kelompok kecil maupun besar. Gambar atau peragaan, peragaan, atau situasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berfikir kritis dan kreatif siswa. Suatu *riddle* biasanya berupa gambar di papan tulis, papan poster, atau diproyeksikan dari suatu tranparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle* itu.

7. *Synectics Lesson*, Pada dasarnya *synetics* memusatkan pada keterlibatan siswa untuk membuat berbagai macam bentuk metafora (kiasan) supaya dapat membuka intelegensinya dan mengembangkan kreativitasnya. Hal ini dapat dilaksanakan karena metafora dapat membantu dalam melepaskan “ikatan struktur mental” yang melekat kuat dalam memandang suatu problema sehingga dapat menunjang timbulnya ide-ide kreatif.”

Pictorial riddle merupakan salah satu pendekatan yang dapat mengembangkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu penggunaan media grafis seperti poster, gambar ataupun slide juga akan memberikan kesan visual dalam pembelajaran TI&K.

D. Pictorial riddle

Berdasarkan jenis *discover-inquiry* menurut Moh. Amin dalam Sudirman (1991 : 181) salah satu jenis *discovery-inkuiry* yang menerapkan pengembangan prinsip diskusi kelompok adalah dengan pendekatan *pictorial riddle* untuk pembelajaran TI&K. Walaupun metode pembelajaran inkuiiri dipusatkan pada keaktifan siswa dalam memecahkan masalah namun tetaplah memerlukan sumber belajar seperti buku teks, film, gambar, dan lainnya untuk membantu mendapatkan data untuk membuat penafsiran. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Wina (2006: 174) “sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai”. Metode yang memanfaatkan sumber belajar dan juga media visual salah satunya adalah metode *discovery-inquiry* dengan pendekatan *pictorial riddle*.

Metode dengan pendekatan *Pictorial riddle* adalah salah satu metode pembelajaran inkuiiri yang menggunakan sumber belajar sebagai sumber masalah yang akan ditemukan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Dadan (2008: 4) sebagai berikut :

“Pendekatan dengan menggunakan pictorial riddle adalah salah satu teknik atau metode untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa di dalam diskusi kelompok kecil maupun besar. Gambar, peragaan atau situasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berfikir kritis dan kreatif siswa. Suatu riddle biasanya berupa gambar di papan tulis, papan poster, atau diproyeksikan dari suatu trasparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan riddle itu.”

Pada *pictorial riddle* ini digunakan sumber belajar berupa gambar atau peragaan, atau situasi yang sesungguhnya dimana sumber belajar tersebut digunakan sebagai pusat diskusi. Gambar yang digunakan menggambarkan kondisi tertentu, kemudian dari gambar tersebut dimunculkan pertanyaan yang mengarah sehingga memancing daya kreativitas siswa untuk memulai diskusi sampai didapatkan kesimpulan. Hal ini dijelaskan juga oleh DePino (1980: 7) yaitu sebagai berikut :

“Pictorial Riddles Represents a scientific information on poster board or transparency. Used as a center of discussion. Two general formats can be used. One illustrates a situation under normal conditions; the other illustrates a discrepant event (something obviously wrong in the picture):”.

Penjelasan DePino menyatakan bahwa *Pictorial riddle* mewakili informasi ilmiah dipapan pengumuman, papan tulis atau transparansi digunakan sebagai pusat diskusi. Dua format umum digunakan satu memberikan kondisi normal dan yang lainnya kondisi bertentangan (sesuatu yang salah dari gambar tersebut). *Pictorial riddle* digunakan sebagai pusat diskusi dimana pada diskusi tersebut digunakan dua format yaitu ada yang menggambarkan situasi normal (kondisi yang benar) dan ada yang menggambarkan situasi bertentangan (sesuatu yang salah) dari gambar yang digunakan dalam pembelajaran tersebut. Saat terjadi pertentangan tersebut akan terjadi diskusi yang dipandu oleh guru sebagai pengontrol dalam diskusi.

Berdasarkan berbagai penjelasan yang telah dikemukakan dapat disimpulkan dalam *pictorial riddle* guru sebagai penanya akan memunculkan pemasalahan gambar sebagai kode atau keterangan, sedangkan siswa akan mencari permasalahan dari gambar tersebut akan mendapatkan persepsi yang berbeda yang umumnya ada dua persepsi yaitu menggambarkan situasi normal dan yang lain menggambarkan situasi yang salah. Permasalahan tersebut akan dipecahkan oleh siswa dalam diskusi kelompok. Selanjutnya dilakukan diskusi kelas dimana guru akan menyamakan persepsi dari hasil diskusi kelas tersebut.

Menurut Sudirman dkk (1991: 180-181) dalam membuat rancangan *pictorial riddle*, guru haruslah melakukan langkah sebagai berikut:

1. Memilih beberapa konsep atau prinsip yang akan diajarkan atau didiskusikan.
2. Melukiskan suatu gambar, menunjukkan suatu ilustrasi, atau menggunakan foto atau (gambar) yang menunjukkan konsep, proses atau situasi.
3. Suatu prosedur bergantian adalah untuk menunjukkan suatu yang tidak sewajarnya, dan kemudian meminta siswa untuk mencari dan menemukan masalah dengan *riddle* tersebut.
4. Membuat pertanyaan-pertanyaan berbentuk *divergen* yang berorientasikan proses dan berkaitan dengan *riddle* (gambar dan sebagainya) yang membantu siswa memperoleh pengertian tentang konsep atau prinsip apakah yang terdapat di dalamnya.

Tahapan dengan pendekatan *pictorial riddle* yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah dengan tahapan dari metode *discovery-inquiry*. Namun ada modifikasi pada tahap pertama yaitu penyajian masalah, masalah dikemukakan menggunakan *pictorial riddle*. Masalah diberikan sebagai tujuan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif siswa, melalui *pictorial riddle* yang disebut juga sebagai media grafis berupa gambar di papan tulis, papan poster, atau *diprojeksikan* dari infokus.

Langkah-langkah pembelajaran metode *discovery-inquiry* dengan *pictorial riddle* yang dilakukan dalam penelitian dapat dilihat pada Tabel.2.

Tabel 2. Langkah-Langkah Metode *Discovery-Inquiry* dengan *Pictorial Riddle*

Tahapan penyajian masalah	Siswa diberikan suatu permasalahan berupa peristiwa yang menimbulkan teka-teki. Permasalahan yang diberikan ditampilkan dalam bentuk gambar
Tahapan Pengumpulan dan verifikasi data (<i>discovery</i>)	Mengidentifikasi masalah secara berkelompok dari permasalahan yang diberikan
Tahapan mengadakan pengumpulan data	Melakukan pengamatan berdasarkan pada riddle (gambar) yang mengandung permasalahan
Tahapan merumuskan penjelasan	Siswa melakukan diskusi
Tahapan mengadakan analisis <i>inquiry</i>	Siswa melakukan tanya jawab
Tahapan Penyamaan persepsi	Guru mengklarifikasi hasil diskusi kelas

Sudirman dkk (1991: 185)

Pictorial riddle yang merupakan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pada media grafis yang memiliki teka-teki seperti poster, gambar

ataupun slide yang akan memberikan kesan visual dan real dalam pembelajaran TI&K. Kesan visual dan dalam pembelajaran TI&K setelah diramu dengan metode yang menarik seperti dengan menggunakan *pictorial riddle* ini diharapkan dapat memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang diberikan serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran TI&K dikelas.

E. Kaitan *Pictorial Riddle* dengan Mata Pelajaran TI&K

Pictorial riddle merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan metode dengan menggunakan gambar, peragaan, atau situasi yang sesungguhnya yang dapat meningkatkan cara berfikir kritis dan kreatif siswa melalui diskusi kelompok. Pembelajaran TI&K akan lebih menarik dengan cara menggali rasa ingin tahu siswa dengan bantuan gambar, slide-slide grafis, sehingga dapat membelajarkan anak berkelompok dan saling berbagi ilmu sesama teman melalui diskusi kelompok dalam memecahkan masalah.

Pictorial Riddle merupakan salah satu metode *discovery-Inquiry* pembelajaran yang menekankan pada proses pengolahan informasi dimana siswa aktif mencari dan mengolah sendiri informasi. Dengan menggunakan *pictorial riddle* ini dapat menciptakan suasana yang menarik dan efektif sehingga terwujudnya kondisi siswa aktif, kritis dan termotivasi dalam belajar. Hal itu sangat sinkron dengan tujuan dari pembelajaran TI&K dimana sasarannya adalah mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan Teknologi

Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran, bekerja dan pemecahan masalah sehari-hari.

Pictorial Riddle memiliki unsur afektif dilihat dari pemecahan masalah dengan menggunakan diskusi, unsur psikomotor terhadap peragaan dan pembelajaran dengan situasi yang sesungguhnya dengan praktek yang ada pada mata pelajaran TI&K. Unsur kognitif terhadap pengembangan pengetahuan siswa dengan menggunakan tes.

F. Hasil belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar dan menjadi indikator keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hasil belajar ditandai dengan adanya suatu perubahan yang terjadi di dalam diri siswa. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa tersebut mengalami proses belajar. Diharapkan hasil belajar dicapai mempunyai efek yang bagus terhadap peningkatan hasil belajar dan minat siswa untuk belajar. Hasil belajar itu dapat diperoleh dengan mengadakan evaluasi atau penilaian hasil belajar, dimana evaluasi tersebut merupakan bagian dari proses belajar. Tyler dalam Suharsimi (2007: 3) menyatakan bahwa: “ evaluasi sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana,dalam hal apa dan bagaimana pendidikan sudah tercapai”.

Sistem pendidikan nasional merumuskan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom dalam Suharsimi (2007:117) yang secara garis besar

membagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

1. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Hasil belajar pada ranah kognitif mengenai kemampuan siswa dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Penilaian ranah kognitif dapat dilakukan pada akhir penelitian melalui tes akhir menggunakan tes tertulis berupa soal objektif dan essay.

Menurut Nana (2005: 50-53) pada ranah kognitif ada enam tingkatan kemampuan siswa yaitu dapat diuraikan sebagai berikut :

- “a. Pengetahuan (*knowledge*), pengetahuan berhubungan dengan mengingatkan kepada bahan yang sudah dipelajari sebelumnya. Dengan istilah lain, pengetahuan juga disebut *recall* (mengingat kembali).
- b. Pemahaman (*comprehension*), pemahaman adalah kemampuan memahami arti suatu bahan pelajaran, seperti menafsirkan, menjelaskan atau meringkas tentang sesuatu.
- c. Penerapan (*application*), penerapan adalah kemampuan menggunakan atau menafsirkan suatu bahan yang sudah dipelajari kedalam situasi baru atau situasi yang kongkret.
- d. Analisis (*analysis*), analisis adalah kemampuan menguraikan atau menjabarkan sesuatu ke dalam komponen atau bagian-bagian sehingga susunannya dapat dimengerti.
- e. Sintesis (*synthesis*), sintesis merupakan kemampuan untuk menghimpun bagian ke dalam suatu keseluruhan, seperti meluruskan tema, rencana atau melihat hubungan abstrak dari berbagai informasi.
- f. Evaluasi (*evaluation*), evaluasi berkenaan dengan kemampuan menggunakan pengetahuan untuk membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan maksud atau kriteria tertentu.

Pada penelitian ini, hasil belajar ranah kognitif yang akan dinilai mengenai kemampuan siswa dalam bidang pengetahuan, pemahaman,

penerapan, dan analisis. Hasil belajar ranah kognitif ini di dapat dari tes hasil belajar.

2. Hasil Belajar Ranah Afektif

Hasil belajar pada ranah afektif berkenaan dengan sikap dan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Penilaian ranah afektif ini menggunakan format observasi/ pengamatan yang memuat aspek-aspek yang diamati dari sikap siswa selama proses pembelajaran. Pada penelitian ini, hasil belajar Ranah afektif di dapat dari hasil observasi/ pengamatan selama proses pembelajaran. Aspek yang akan dinilai pada ranah afektif adalah aspek sesuai dengan *pictorial riddle* meliputi, mau bertanya, keseriusan, mau menanggapi, dan kerjasama.

- a. Mau bertanya dalam *pictorial riddle* adalah keaktifan siswa dalam mencari informasi dengan cara bertanya kepada guru atau teman sekelompoknya.
- b. Keseriusan yang akan diamati adalah Keseriusan siswa dalam memperhatikan instruksi dan penjelasan guru, serius saat berdiskusi dan berbagi ide, serta serius dalam memanfaatkan sumber belajar.
- c. Mau menanggapi yang di amati berupa keaktifan siswa dalam menanggapi pertanyaan, pendapat ataupun kritik dan saran yang disampaikan kelompok lain.
- d. Kerjasama yang akan dinilai adalah sikap siswa dalam bekerjasama dengan anggota kelompoknya dalam mencari dan memecahkan masalah.

3. Hasil Belajar Ranah Psikomotor

Menurut Bloom dalam suharsimi (2007:122) berpendapat bahwa ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik.

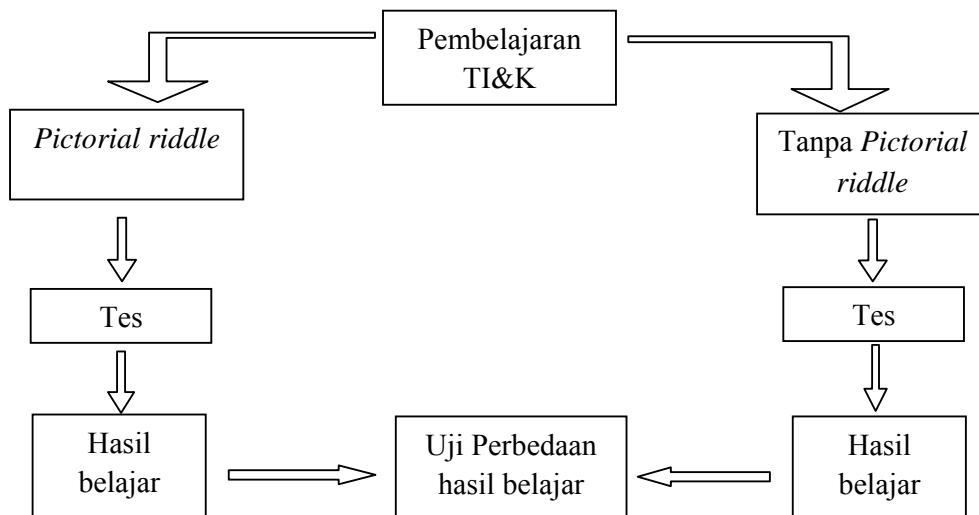
Penilaian ranah spikomotor ini menggunakan format observasi/ pengamatan yang memuat aspek-aspek yang diamati dari sikap siswa selama proses pembelajaran.

Aspek-aspek pengamatan tersebut merupakan sikap siswa yang muncul saat pembelajaran, yaitu :

- a. kemampuan menggunakan alat
- b. sikap kerja
- c. kecepatan mengerjakan tugas
- d. keserasian bentuk dengan yang diharapkan atau ukuran yang telah ditentukan

B. Kerangka Konseptual

Berdasarkan kajian teoritis yang telah dikemukakan di atas maka dapat dibuat kerangka konseptualnya seperti gambar dibawah ini:



C. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu “terdapat pengaruh yang berarti dalam penerapan *pictorial riddle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Infromasi dan Komunikasi kelas VIII SMPN 20 Padang”.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis dan pembahasan terhadap masalah dalam penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan :

1. Pengaruh pada ranah kognitif dilihat dari segi ketuntasan belajar siswa secara individu, persentase siswa dengan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada kelas eksperimen 76 % sedangkan kelas kontrol 47 % dari jumlah siswa. Dengan demikian tingkat kognitif siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.
2. Perbedaan hasil belajar pada ranah afektif siswa kelas eksperimen adalah 77,76 dengan kriteria baik, sedangkan hasil belajar afektif kelas kontrol adalah 57,24 dengan kriteria cukup. Dengan demikian kriteria sikap afektif kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.
3. Perbedaan hasil belajar ranah psikomotor siswa kelas eksperimen adalah 82,69 dengan kriteria sangat baik, sedangkan hasil belajar psikomotor kelas kontrol adalah 71,15 dengan kriteria baik. Dengan demikian kriteria sikap kelas psikomotor eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.
4. Terdapat perbedaan yang berarti terhadap hasil belajar koqnitif, afektif dan psikomotor antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang pada kelas VIII SMP N 20 Padang
5. Berdasarkan hasil pengolahan data dan pengujian hipotesis dapat diketahui bahwa *pictorial riddle* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa

pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII SMPN 20 Padang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru-guru khususnya guru yang mengajar mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk dapat menerapkan *Pictorial riddle* dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, dan aktivitas belajar siswa.
2. Penerapan *pictorial riddle* dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran lain hendaknya dapat diterapkan agar dapat meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusfidar Nasution dan Zelhendri Zen. 2007. *Prinsip-Prinsip dan Penafsiran Hasil Penelitian*. UNP
- Ahmad Sudrajat. 2008. “Pengembangan Aktivitas, Kreativitas Dan Motivasi Siswa”, (Online), (<http://istpi.wordpress.com>). Diakses 29 Maret 2009)
- Arief S. Sadiman dkk.1986. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya*. Jakarta:Raja Grafindo Persada
- Dadan Dharmawan. 2008. “Discovery Inquiry Sebuah Metode”. *Jurnal Ilmu Pendidikan* , (Online), (<http://dadhar.blogspot.com>). Diakses 29 Maret 2009).
- Depdiknas.2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Stanawiyah*. Jakarta: Puskur
- DePino, Peter. 1980. “A Creative Classroom Model For a Sixth Grade Science Class: Kelas Kreasi Model Untuk Keenam Grade Sains Kelas”. Terjemahan,(Online),(<http://translate.google.co.id/translate?hl=id&sl=en&u=http://yale.edu/ynhti/curriculum/units>. Diakses 28 April 2009).
- Kadir Abdul.2005. *Pengenalan Sistem Informasi*. Bandung: Andi
- Mulyasa. E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana.2005. *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Sinar Baru Algensindo.
- Novi Yanti. 2009. *Pengaruh Penerapan Pictorial Riddle Approach Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Di SMPN 10 Padang* . Padang : FMIPA UNP