

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KOMPUTER TEKNIK *DRILL* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS VII SMP NEGERI 5 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh:

MONA SRIRAHAYU
11709/2009

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

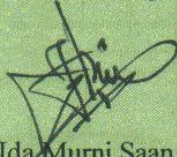
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
KOMPUTER TEKNIK *DRILL* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS VII SMP NEGERI 5 PADANG**

Nama : Mona Srirahayu
NIM/BP : 11709/2009
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Januari 2014

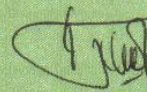
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dra. Ida Murni Saan, M.Pd
NIP. 19510401 197903 2 001

Pembimbing II



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





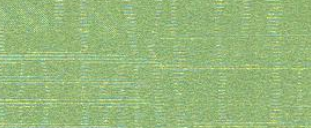
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

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

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis
Komputer Teknik *Drill* Terhadap Hasil Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII SMP
Negeri 5 Padang
Nama : Mona Srirahayu
NIM/BP : 11709/2009
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Januari 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Ida Murni Saan, M. Pd NIP. 19510401 197903 2 001	
2. Sekretaris	: Dra. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 19611011 198602 2 001	
3. Anggota	: Drs. Darmansyah, ST, M.Pd NIP. 19591124 198603 1 002	
4. Anggota	: Dra. Zuwirna, M.Pd NIP. 19580517 198503 2 001	
5. Anggota	: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd NIP. 19590716 198602 1 001	

ABSTRAK

Mona Srirahayu (11709/2009) : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Teknik *Drill* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII SMP Negeri 5 Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar siswa yang masih rendah khususnya pada pembelajaran Matematika, guru kurang menggunakan media pembelajaran yang mengaktifkan siswa, sehingga pembelajaran menjadi monoton. Kelas berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan dan proses pembelajaran dengan pendekatan konvensional, sehingga hasil belajar tidak sesuai yang diharapkan. Keberhasilan belajar dapat dicapai jika siswa berpartisipasi aktif dan mengikuti proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa. Salah satunya dengan media pembelajaran berbasis komputer teknik *Drill*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan media pembelajaran berbasis komputer teknik *Drill* dan media pembelajaran konvensional di Kelas VII SMP Negeri 5 Padang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasy experiment*. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 5 Padang yang berjumlah 255 orang yang terdiri dari 8 kelas dan teknik pengambilan sampelnya dengan *purposive sampling*, yaitu kelas VII⁶ dan VII⁸ masing-masingnya berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa soal objektif sebanyak 30 butir soal, dan alat pengumpul data digunakan lembaran tes dan lembaran jawaban siswa. Jenis data dalam penelitian ini hasil belajar siswa dan sumber datanya nilai siswa. Kemudian data diolah dengan uji hipotesis (t-test).

Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen 78,13 dan nilai rata-rata kelompok kontrol 73,63. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh t hitung 2,394 sedangkan pada taraf kepercayaan 0,05 t tabel 2,000, sehingga t hitung > t tabel. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan media pembelajaran berbasis komputer teknik *Drill* dan pembelajaran Konvensional serta dapat pula meningkatkan aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas VII SMP Negeri 5 Padang.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Teknik *Drill* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII SMP Negeri 5 Padang”**.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak dibantu oleh berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd selaku dosen Pembimbing I dan Penasehat Akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Fetri Yeni J, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
5. Ibu Haslinda, S. Pd, M.M selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Padang.

6. Ibu Sylvia Lara, S.Pd selaku guru mata pelajaran Matematika di Kelas VII SMP Negeri 5 Padang yang telah membantu penulis di dalam melaksanakan penelitian.
7. Keluarga besar penulis, Kedua orangtua Zulkarnaini (Papa), Armaini (Mama) yang telah memberikan dukungan baik berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta doa yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
8. Rekan-rekan seperjuangan BP 2009 terutama TP R A 2009 yang selalu ada dalam kenangan manis dan pahit selama menyelesaikan studi di bangku perkuliahan. Terimakasih atas semua kisah indah yang pernah kalian ukir dalam perjalanan hidup penulis.
9. Seluruh keluarga besar (HMJ-TP), yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan doanya bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.

Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini mampu memberikan inspirasi yang besar bagi semua pihak. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dari pembaca sekalian. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori.....	11
1. Belajar Dan Pembelajaran.....	11
2. Media Pembelajaran.....	13
3. Metode Pembelajaran.....	17
4. Pembelajaran Berbasis Komputer	19
5. Pembelajaran Menggunakan Teknik <i>Drill</i>	25
6. Media Konvensional	31
7. Pembelajaran Matematika	31
8. Hasil Belajar	36
B. Kerangka Konseptual	39
C. Hipotesis.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Populasi dan Sampel	42

C. Desain Penelitian.....	44
D. Jenis dan Sumber Data.....	45
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	46
F. Teknik Analisis Data.....	47
G. Prosedur Penelitian.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Deskripsi Data.....	54
B. Analisis Data.....	58
C. Pembahasan.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	67
DAFTAR RUJUKAN.....	69
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Populasi Penelitian	43
2. Sampel Penelitian.....	44
3. Desain Penelitian.....	45
4. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlett.....	49
5. Tahap Pelaksanaan Penelitian pada Kelas Sampel	52
6. Perbandingan Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	54
7. Data Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	55
8. Data Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	57
9. Hasil Penghitungan Pengujian Liliefors Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	59
10. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	60
11. Data hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	61
12. Hasil Pengujian dengan t-test.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Konseptual.....	40
2. Grafik Histogram Distribusi Nilai Siswa Kelas Eksperimen.....	56
3. Grafik Histogram Distribusi Nilai Siswa Kelas Kontrol	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Pembelajaran	71
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	73
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	77
4. Kisi-kisi Soal.....	81
5. Soal Test Matematika kelas VII.....	82
6. Kunci Jawaban	83
7. Lembar jawaban.....	84
8. Konversi Nilai Tiap Butir Soal Evaluasi Mata Pelajaran Matematika Kelas VII di SMP Negeri 5 Padang	86
9. Hasil Belajar Siswa Kelas VII ₈	87
10. Hasil Belajar Siswa Kelas VII ₆	88
11. Nilai Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Nomor Urut Siswa	89
12. Persiapan Untuk Menghitung Mean dan Varians	90
13. Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	92
14. Uji Normalitas Kelas Kontrol	94
15. Uji Homogenitas	96
16. Uji t_{test}	98
17. Dokumentasi	99
18. Tabel Nilai z.....	101
19. Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Liliefors.....	102
20. Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat.....	103
21. Tabel Nilai t (Untuk Uji Dua Ekor)	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia terus berkembang dari waktu ke waktu, berbagai kegiatan akan menuntut Sumber Daya Manusia (SDM) seiring dengan tuntutan kehidupan yang mampu bersaing dan beradaptasi, tantangan yang dihadapi Pendidikan Nasional semakin kompleks akibat pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi. Upaya-upaya peningkatan mutu pendidikan telah dilakukan oleh pemerintah dalam hal ini Departemen Pendidikan Nasional dengan melahirkan berbagai kebijakan. Disamping itu pemerintah terus mengusahakan pemerataan atau perluasan akses terhadap pendidikan, peningkatan mutu, mengembangkan potensi peserta didik agar peserta didik menjadi manusia yang berkualitas.

Pembangunan Nasional di bidang pengembangan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas melalui pendidikan merupakan upaya yang sungguh-sungguh dan terus-menerus dilakukan untuk mewujudkan manusia Indonesia seutuhnya. Sumber daya yang berkualitas akan menentukan mutu kehidupan pribadi, masyarakat, dan bangsa dalam rangka mengantisipasi, mengatasi persoalan-persoalan, dan tantangan-tantangan yang terjadi dalam masyarakat pada kini dan masa depan.

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan. Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualitas guru, penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku dan

alat pelajaran, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan lain, dan peningkatan mutu manajemen sekolah. Namun demikian, berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang memadai.

Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia tidak pernah berhenti. Berbagai terobosan baru terus dilakukan oleh pemerintah melalui Depdiknas. Upaya itu antara lain dalam pengelolaan sekolah, peningkatan sumber daya tenaga pendidikan, pengembangan/penulisan materi ajar, serta pengembangan paradigma baru dengan metodologi pembelajaran.

Membelajarkan bukan semata persoalan menceritakan materi ajar saja. Belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari perenungan informasi ke dalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang diinginkan. Yang bisa membuahkan hasil belajar yang diinginkan hanyalah kegiatan belajar aktif.

Menurut Aunurrahman (2012:35): “Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Pembelajaran berupaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik menjadi siswa yang terdidik. Siswa yang belum memiliki pengetahuan menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Oleh sebab itu agar dapat dikontrol dan berkembang secara optimal melalui proses pembelajaran

di kelas, maka program pembelajaran perlu dirancang terlebih dahulu oleh guru.

Menurut Rusman (2012:93)

“Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran.

Proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan dan mencapai suatu peningkatan prestasi. Dalam proses belajar mengajar, aspek yang sangat penting untuk mencapai tujuan tersebut adalah peran aktif atau partisipasi antara guru dan siswa. Aktivitas antara keduanya sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini dapat diartikan bahwa dalam suatu proses belajar mengajar harus ada keterlibatan antara guru dan siswa.

Proses belajar siswa sangat penting dalam proses pembelajaran karena hasil belajar siswa sangat ditentukan oleh proses yang dilalui oleh siswa tersebut. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran merupakan suatu implementasi dari efektifitas siswa dalam proses tersebut tentu saja di samping menerima materi pelajaran dari guru. Siswa dapat berperan aktif dengan cara melakukan aktivitas yang dapat mendukung proses belajar di antaranya dengan cara berdiskusi, tanya jawab, membaca dan memahami materi pelajaran, melaksanakan tugas-tugas yang diperintahkan guru atau mencari sumber-sumber materi lain yang sekiranya dapat membantu mereka dalam memahami pelajaran dan lain-lain.

Hal tersebut dapat membuat siswa dilibatkan dalam proses belajar mengajar baik secara fisik maupun mental. Semakin siswa aktif dalam proses belajar mengajar maka semakin besar pula pencapaian prestasi belajar akan didapat oleh siswa. Hal yang perlu diperhatikan untuk mencapai hal tersebut adalah usaha yang dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang dalam hal ini adalah proses pembelajaran sebagai dasar suatu aktivitas.

Proses pembelajaran melalui interaksi guru dan siswa, siswa dan siswa, dan siswa dengan guru, secara tidak langsung menyangkut berbagai komponen lain yang saling terkait menjadi satu sistem yang utuh. Perolehan hasil belajar sangat ditentukan oleh baik tidaknya kegiatan dan pembelajaran selama program pendidikan dilaksanakan di kelas yang pada kenyataannya tidak pernah lepas dari masalah.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 16 September 2013 di SMP Negeri 5 Padang, faktor yang diduga menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang menarik adalah dari sisi guru. Guru dalam mengajar cenderung monoton, dalam arti mereka hanya memberi informasi (proses satu arah) tanpa ada timbal balik, walaupun ada *feed back* itu biasanya hanya sebuah pertanyaan yang mudah dijawab dan tidak menimbulkan pertanyaan-pertanyaan lain atau paling tidak merangsang siswa untuk bertanya, dan tidak jarang pula aktivitas tanya jawab yang terjadi terkesan dipaksakan misalnya siswa baru menjawab sebuah pertanyaan apabila sudah mendapat perintah atau ditunjuk oleh gurunya.

Komunikasi yang terjadi antar siswa masih tergolong rendah sehingga tidak menimbulkan diskusi atau perdebatan yang menarik yang dapat meningkatkan aktivitas berpikir siswa. Seperti siswa tidak berani mengeluarkan pendapatnya dalam kegiatan belajar mengajar sehingga diskusi yang diharapkan tidak terjadi dan siswa lebih sering keluar kelas dari pada melakukan diskusi saat pembelajaran berlangsung.

Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran juga diduga merupakan salah satu faktor kurang aktifnya siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar (PBM) sehingga berakibat pada tingkat ketuntasan belajar siswa. Tingkat ketuntasan belajar siswa masih di bawah target yang diprogramkan oleh pihak sekolah. Aktivitas belajar mengajar seperti ini jelas akan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang tercantum dalam standar kompetensi maupun kompetensi dasar.

Jika hal ini berlangsung terus menerus maka pendidikan yang diselenggarakan dapat dikatakan gagal karena selain tidak mengajak para siswa untuk turut aktif, dan kreatif juga hasil evaluasi yang diperoleh selalu di bawah target.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka penulis sebagai salah seorang mahasiswa jurusan Teknologi Pendidikan di tuntut untuk melakukan suatu inovasi dalam proses pembelajaran. Dimana inovasi tersebut dapat menciptakan satu proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu perlu dikembangkan pemanfaatan suatu media dalam pembelajaran. Salah satu bentuk media

pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis komputer.

Menurut Hamalik (2011:326) “Komputer merupakan suatu medium interaktif, di mana siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dalam bentuk mempengaruhi atau mengubah urutan yang disajikan”. Dimana komputer menjadi suatu teknologi penting dalam masyarakat. Komputer dapat digunakan sebagai alat instruksional yang disebut pengajaran dengan bantuan komputer (CAI). Bentuk pengajaran ini menjadi pelengkap pengajaran kelas yang sedang berlangsung.

Menurut Hamalik (2011:237): “Ada 4 bentuk/teknik pengajaran dengan bantuan komputer, yaitu: latihan (*Drill*), tutorial, simulasi dan game”. Dimana teknik tersebut dapat dipilih berdasarkan mata pelajaran yang dipelajari. Karena pemilihan media dengan teknik yang benar akan meningkatkan peran serta dan keaktifan siswa dalam mempelajari dan menelaah ilmu yang ada terutama mata pelajaran Matematika.

Matematika merupakan salah satu ilmu penting yang selalu berkaitan dalam kehidupan. Dalam aktifitas sehari-hari tiada aktifitas tanpa menggunakan matematika. Kata matematika sudah tidak asing lagi bagi kita, matematika merupakan ratu dari ilmu pengetahuan dimana materi matematika di perlukan di semua jurusan yang di pelajari oleh semua orang.

Dalam pembelajaran matematika disekolah guru sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar hendaknya berupaya menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai

dengan keinginan. Dalam hal itu guru dituntut untuk dapat menggunakan media pembelajaran seiring dengann tuntutan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam pembelajaran matematika ini guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis komputer teknik *Drill*. Dimana media pembelajaran berbasis komputer teknik *Drill* ini menjadi salah satu cara yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Matematika. Menurut Rusman (2012:290) “Teknik *Drill* adalah suatu teknik dalam pembelajaran dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan”. Melalui teknik *Drill* akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan.

Kata latihan mengandung arti bahwa sesuatu itu selalu diulang-ulang, akan tetapi bagaimanapun juga antara situasi belajar yang pertama dengan situasi belajar yang realistik, ia akan berusaha melatih keterampilannya. Bila situasi belajar itu diubah-ubah kondisinya sehingga menuntut respon yang berubah, maka keterampilan akan lebih disempurnakan. Sehingga tingkat pemahaman siswa dalam proses pembelajaran menjadi meningkat dan hasil belajar siswa pun akan meningkat.

Menurut Rusman (2012:123) “Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik”. Hasil belajar dapat dilakukan dengan mengadakan penilaian berupa tes, baik tertulis, lisan, maupun perbuatan.

Dalam penelitian ini penulis mencoba untuk melakukan suatu pembelajaran yang diduga mempengaruhi hasil belajar siswa dengan melakukan penelitian. Judul penelitian ini adalah “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Teknik Drill Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII SMP N 5 Padang*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi berbagai masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Matematika yang dilakukan di sekolah masih monoton karena media yang digunakan masih dalam bentuk media konvensional berupa papan tulis.
2. Dalam mengikuti mata pelajaran Matematika aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah.
3. Siswa cenderung kurang terlibat dalam proses pembelajaran.
4. Siswa kurang memiliki rasa ingin tahu.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus dan terarah pada tujuan yang hendak dicapai dan karena keterbatasan penulis dari segi kemampuan, waktu, dan dana maka penelitian ini dibatasi. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis komputer teknik *Drill* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: apakah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer teknik *Drill* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas VII SMP N 5 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran berbasis komputer teknik *Drill* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas VII SMP N 5 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Penulis; sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Guru; khususnya guru Matematika, agar dapat menciptakan media pembelajaran yang dapat menjembatani proses pengajaran yang membosankan menjadi suatu pengalaman belajar yang menyenangkan.
3. Peneliti selanjutnya; bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian lanjutan.

4. Sebagai pertimbangan untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pemilihan media pembelajaran berbasis komputer dengan teknik yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis komputer teknik *Drill*, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran berbasis komputer teknik *Drill* yaitu 78,13 sedangkan nilai rata-rata siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional yaitu 73,63. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran berbasis komputer teknik *Drill* lebih tinggi dibandingkan dengan belajar yang menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Hasil uji hipotesis didapat bahwa $t_{hitung} (2,394) > t_{tabel} (2,000)$ yang dibuktikan pada taraf signifikan $\alpha 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis komputer teknik *Drill* dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran konvensional.

B. Saran

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

1. Diharapkan kepada guru mata pelajaran Matematika di kelas VII SMP Negeri 5 Padang untuk dapat melakukan pembelajaran menggunakan

media pembelajaran berbasis komputer teknik *Drill*, sehingga siswa dapat termotivasi dan terlibat aktif dalam setiap kegiatan dalam proses pembelajaran.

2. Dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komputer teknik *Drill*, dibutuhkan kreatifitas guru untuk memotivasi siswa agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik.
3. Penelitian ini masih terbatas pada materi Aljabar, diharapkan penelitian dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi yang berbeda.
4. Kepada Kepala Sekolah atau yang bertanggung jawab terhadap keberhasilan pembelajaran Matematika di sekolah, agar dapat memotivasi guru dan membina guru-guru agar mau dan mampu melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis komputer teknik *Drill* dengan tepat.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- , 2013. *Strategi Dan Tahap Mengajar Bekal Keterampilan Dasar Bagi Guru*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hadisetyo 2009.
<http://garasikeabadian.blogspot.com/2013/03/metode-non-directive.html>
 (diakses tanggal 28/01/14)
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Martono, Nanang. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Rusman. 2012. *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta
- , 2010. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raya Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Pranadamedia Group.
- Soedjadi. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika Di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Putaka Pelajar