

**PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PERMAINAN *PAIR CARD EXCHANGE*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TI&K)
DI KELAS VII SMP NEGERI 25 KERINCI**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan (S.Pd) pada
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*



Oleh

CERRY GUSRINO ABIYAKTO

04086/2008

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PENGESAHAN

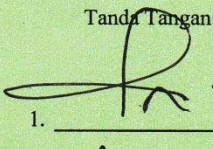
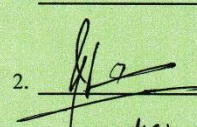
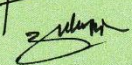
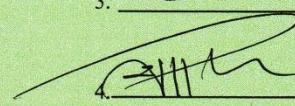

**Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengaruh Penerapan Strategi Permainan *Pair Card Exchange* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) di Kelas VII SMP Negeri 25 Kerinci

Nama : Cerry Gusriano Abiyakto
NIM : 04086/2008
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, / Januari 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Prof. Dr. H. Nurtain NIP. 194106061965041001	1. 
Sekretaris	: Dra. Zuwirna, M.Pd NIP. 195805171985032001	2. 
Anggota 1.	: Dra. Zuliarni NIP. 195907271985032001	3. 
	2. : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd NIP.195907161986021001	4. 
	3. : Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 196107221986021002	5. 

ABSTRAK

Cerry G Abiyakto. 2012. Pengaruh Penerapan Strategi Permainan *Pair Card Exchange* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) Dikelas VII SMP Negeri 25 Kerinci

Pembelajaran hendaknya memberi kesempatan siswa bekerjasama dalam kelompok, meningkatkan antusiasme, motivasi, dan kesenangan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan melalui berbagai sumber belajar. Metode berkelompok yang digunakan oleh guru belum memberi kesempatan kepada siswa untuk saling bertukar informasi dengan teman kelompok lain, sehingga terjadi kesenjangan antar kelompok, yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Melihat fenomena di atas, perlu dicobakan suatu model belajar dalam pembelajaran TI&K yang diasumsikan dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi yaitu permainan *pair card exchange* dengan strategi bertukar pasangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi permainan *pair card exchange* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K di kelas VII SMP Negeri 25 Kerinci.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *quasy eksperimen*. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 25 Kerinci yang berjumlah 108 orang yang terdiri dari 4 kelas dan teknik pengambilan sampelnya *purposive sampling*, yaitu kelas VII.A dan VII.b masing-masingnya berjumlah 26 orang. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa soal objektif sebanyak 20 butir soal. Alat pengumpul data digunakan lembaran soal tes. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan strategi permainan *pair card exchange* memiliki nilai rata-rata 78,46, lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai siswa pada kelas yang tidak menerapkan strategi permainan *pair card exchange* 71,15. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh t hitung 3,80 taraf signifikan 0,01 dan t tabel adalah sebesar 2,406. Dengan demikian penerapan strategi permainan *pair card exchange* memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K di kelas VII SMP Negeri 25 Kerinci tahun ajaran 2012/2013.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penerapan Strategi Permainan *Pair Card Exchange* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Di Kelas VII SMP Negeri 25 Kerinci”**.

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

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

1. Bapak Prof. Dr. H.Nurtain selaku Pembimbing I dan Penasehat Akademik yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.

4. Bapak/ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
5. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moril dan materil.
6. Bapak Musdianto, S.Pd sebagai Kepala Sekolah SMP Negeri 25 Kerinci beserta majelis guru, karyawan dan karyawan SMP Negeri 25 Kerinci
7. Ibu Devi Efrida, S.Pd selaku guru Bidang Studi Teknologi Informasi Kelas VII SMP Negeri 25 Kerinci
8. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
9. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga bimbingan, bantuan, arahan dan sumbangan yang telah diberikan kepada penulis mendapat pahala yang setimpal dari ALLAH SWT. Amien. Akhirnya, penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini, sehingga perlu rasanya kritikan dan saran yang mendukung bagi penulis ke depan. Harapan penulis, skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penulis khususnya.

Padang, Januari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Batasan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	7
1. Hakekat Belajar	7
2. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	8
3. Strategi Pembelajaran	9
4. Metode Pembelajaran	10
5. Media Pembelajaran	11
6. Pengertian Permainan <i>Pair Card Exchange</i>	14
7. Hasil Belajar	18
B. Hipotesis Penelitian	20
C. Kerangka Konseptual.....	21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	23
B. Populasi dan Sampel.....	24
C. Jenis dan Sumber Data.....	25
D. Teknik dan Alat Pengumpul Data.....	26
E. Teknik Analisis Data	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	31
1. Data Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Permainan <i>Pair Card Exchange</i>	31
2. Data Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Metode Konvensional	33
B. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol.....	35
C. Analisis Data.....	36
1. Uji Normalitas Data.....	36
2. Uji Homogenitas	37
3. Uji Hipotesis	38
D. Pembahasan Penelitian	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	43
B. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Penelitian	24
2. Populasi Penelitian	24
3. Sampel Penelitian	25
4. Langkah-langkah Persiapan Uji Bartlett.....	28
5. Nilai Hasil Belajar TIK Kelas Eksperimen	32
6. Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Kontrol	34
7. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen (VIIA) dengan Kelas Kontrol (VIIB)	35
8. Perbandingan Perhitungan Uji Liliefors Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	37
9. Hasil Uji Barlett Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	38
10. Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Grafik Hasil Belajar Kelas Eksperimen (VII _A)	33
2. Grafik Hasil Belajar Kelas Kontrol (VII _B).....	34

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	47
2. RPP Kelas Eksperimen	51
3. RPP Kelas Kontrol.....	59
4. Kisi-kisi Soal.....	66
5. Instrumen Soal dan Kunci Jawaban	67
6. Nilai Akhir Siswa Kelas Eksperimen	70
7. Nilai Akhir Siswa Kelas Kontrol	71
8. Perhitungan Mean dan Varians Nilai TIK antara Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol	72
9. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Dari Nilai Siswa Yang Belajar Dengan Menerapkan Permainan <i>Pair Card Exchange</i> Pada Kelas VII _A SMPN 25 Kerinci	74
10. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Dari Nilai Siswa Yang Belajar Tanpa Menerapkan Permainan <i>Pair Card Exchange</i> /Metode Konvensional Pada Kelas VII _B SMPN 25 Kerinci.....	76
11. Uji Homogenitas	78
12. Uji Hipotesis	80
13. Tabel Nilai z	82
14. Tabel Nilai L untuk Uji Liliefors.....	83
15. Tabel Nilai Chi Kuadrat.....	84
16. Tabel Nilai t	85
17. Kartu <i>Pair Card Exchange</i>	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang berkembang pesat menuntut keahlian pada berbagai bidang ilmu pengetahuan. Peserta didik merupakan sumber daya manusia sebagai aset bangsa yang sangat berharga. Sumber daya manusia merupakan penentu utama bagi keberhasilan pembangunan, maka kualitas pelaksanaannya harus ditingkatkan terus menerus sesuai dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Proses belajar mengajar tidak bisa terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhi dan menunjang keberhasilannya. Salah satu penunjang utamanya adalah adanya motivasi belajar bagi peserta didik, dan minat siswa untuk belajar.

Guru berperan dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Oleh sebab itu, guru mempunyai peranan yang penting dalam menyusun strategi pembelajaran dan menciptakan keaktifan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Visi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat TI&K secara tepat dan optimal untuk mendapat dan memperoleh informasi dalam kegiatan belajar, bekerja dan aktivitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri dan mudah beradaptasi

dengan perkembangan yang baru. Dalam pembelajaran TI&K, seorang guru harus dapat menciptakan lingkungan belajar yang dapat memotivasi dan meningkatkan keaktifan siswa.

Penerapan model belajar dalam pembelajaran TI&K, misalnya pada pokok bahasan tentang perangkat lunak pengolah kata ataupun perangkat lunak pengolah angka sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa, karena materinya menunjukkan pola penting yang luas cakupannya, sederhana secara bentuk dan konsep aplikasinya. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajarannya pun membutuhkan praktek secara langsung agar siswa dapat berperan aktif didalam pembelajaran, baik individu maupun kelompok, sehingga guru-guru harus benar-benar memperhatikan penggunaan model belajar yang tepat dan bervariasi dalam pembelajaran TI&K.

Model belajar yang tepat dalam pembelajaran TI&K akan memberi kesempatan kepada siswa untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar, baik cetak maupun non-cetak, memberi kesempatan kepada siswa untuk saling bekerjasama, bertukar informasi, meningkatkan antusiasme, motivasi dan peran aktif siswa didalam pembelajaran, serta memberi kesenangan kepada siswa untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan dengan pemanfaatan berbagai sumber belajar.

Hal ini bertolak belakang dengan kenyataan yang terjadi di Kelas VII SMP Negeri 25 Kerinci, selain penggunaan model belajar yang kurang bervariasi, sumber belajar yang digunakan oleh guru juga masih terbatas pada

buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS), sehingga siswa belum memiliki kesempatan untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan dari berbagai sumber belajar. Selain itu metode berkelompok yang digunakan oleh guru kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk saling bertukar informasi dengan teman dari kelompok lain, sehingga dapat menimbulkan kesenjangan antar kelompok. Antusiasme, motivasi, dan peran aktif siswa dalam pembelajaran juga masih rendah, siswa juga kurang berani bertanya serta menyampaikan pendapat, dan banyak dari mereka yang terlihat sibuk sendiri dengan kegiatan masing-masing. Pembelajaran seperti ini dapat menciptakan suasana kelas yang membosankan, sehingga siswa mengalami kesulitan didalam belajar dan dapat mempengaruhi perolehan hasil belajar siswa.

Untuk itu dibutuhkan suatu model belajar dalam pembelajaran TI&K di Kelas VII SMP Negeri 25 Kerinci yang dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi yaitu strategi permainan *pair card exchange* merupakan modifikasi dari metode Belajar Beraneka Sumber (BEBAS) dengan strategi bertukar pasangan. Berdasarkan kamus Inggris Indonesia karya John M. Echol, *pair* berarti pasangan, *card* berarti kartu, *exchange* berarti bertukar. Jadi *pair card exchange* berarti bertukar kartu pasangan. Alasan penerapan strategi permainan *pair card exchange* yaitu bahwa model pembelajaran ini sesuai dengan visi dan peran mata pelajaran TI&K serta memiliki prosedur yang ditetapkan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan sumber belajar, mengembangkan kemampuan,serta meningkatkan kerjasama dan

tanggung jawab, sehingga menjadi aktif dan berani mengambil inisiatif dalam pembelajaran.

Penerapan strategi permainan *pair card exchange* diharapkan dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar baik cetak maupun non-cetak, saling bekerja, bertukar informasi, dapat meningkatkan antusiasme, peran aktif siswa, serta diharapkan siswa akan lebih berani bertanya dan menyampaikan pendapat yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang lebih baik.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penerapan Strategi Permainan *Pair Card Exchange* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) Di Kelas VII SMP Negeri 25 Kerinci”**

B. Identifikasi Masalah

Dalam Penelitian ini yang menjadi identifikasi masalah adalah:

1. Nilai TIK yang bersifat teori masih rendah
2. Siswa kurang berani bertanya serta menyampaikan pendapat
3. Siswa memiliki motivasi yang rendah untuk materi TI&K.
4. Siswa kurang aktif dalam belajar untuk materi TI&K.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka dalam hal ini penulis membatasi permasalahan yang akan dikemukakan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi masih rendah
2. Guru kurang mampu memvariasikan model mengajar dikelas

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah strategi permainan *pair card exchange* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) di kelas VII SMP Negeri 25 Kerinci?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui bagaimana pengaruh penerapan strategi permainan *pair card exchange* terhadap hasil belajar TI&K siswa di kelas VII SMP Negeri 25 Kerinci.
2. Mengetahui hasil belajar TI&K dengan menerapkan strategi permainan *pair card exchange*.

3. Mengetahui tingkat keefektifan pembelajaran dengan menerapkan strategi permainan *pair card exchange* dibandingkan dengan pembelajaran tidak menerapkan strategi permainan *pair card exchange*.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti, sebagai bahan pertimbangan teori yang didapat selama perkuliahan sehingga dapat menambah wawasan dan berguna dimasa depan
2. Bagi peserta didik, sebagai motivasi untuk giat belajar, aktif dalam pembelajaran, mengembangkan ilmu pengetahuan, serta bertanggung jawab didalam pembelajaran

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

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

A. Kesimpulan

1. Hasil penelitian yang diperoleh terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K kelas VII yang cukup signifikan yaitu antara kelas eksperimen (VIIA) dan kelas kontrol (VIIB). Hal ini membuktikan bahwa dengan menerapkan strategi permainan *pair card exchange* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi (78,46) dibandingkan kelas kontrol (71,15).
2. Dari hasil uji hipotesis didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $3,80 > 2,406$ yang dibuktikan dengan $df = 50$, pada taraf signifikansi $\alpha 0,01$. Ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan strategi permainan *pair card exchange* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.
3. Dengan menerapkan strategi permainan *pair card exchange* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K.

B. Saran

Setelah memperhatikan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka peneliti ingin mengemukakan beberapa saran diantaranya;

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam upaya memperbaiki penerapan model pembelajaran di SMP Negeri 25 Kerinci, karena pembelajaran dengan penerapan strategi permainan *pair card exchange* telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, diperlukan manajemen waktu yang baik terhadap pelaksanaan pembelajaran sehingga siswa benar-benar bisa memanfaatkan waktu untuk berdiskusi, melakukan praktikum, dan memahami materi yang dipelajari khususnya pada mata pelajaran TI&K.
3. Bagi siswa, diharapkan mampu memanfaatkan pendidikan dengan baik karena guru telah berupaya seoptimal mungkin memberikan pelayanan yang terbaik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyati. 2008. *Pernak-pernik Pembelajaran Biologi*. (<http://www.klubguru.com>), diakses 25 maret 2012.
- Arif Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar Arsyad. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah*. Jakarta : Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.
- Dimiyati. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Mel Silberman. 2009. *101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2003. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Oemar Hamalik. 2000. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Oemar Hamalik. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA 2011.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata . 2008. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang: Sukabina Press.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.