

**PENGARUH PENERAPAN  
METODE *PICTORIAL RIDDLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS VII PADA MATA PELAJARAN TIK DI SMP PGAI PADANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan pada  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*



Oleh

**DEDY FEBRIALDY**

**2007/87920**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

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 Metode Pictorial Riddle Terhadap  
Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran TIK  
Di SMP PGAI Padang".

Nama : Dedy Febrialdy

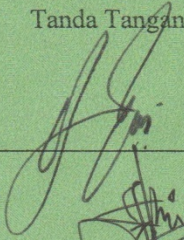

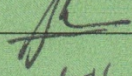
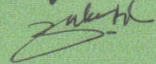
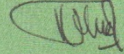
NIM : 87920/2007

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Prodi Teknologi  
Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Syafril, M.Pd NIP.196004141984031004	1. 
Sekretaris	: Dra. Ida Murni Saan, M.Pd NIP.195104011979032001	2. 
Anggota 1	: Drs. Azman, M.Si NIP.195709191980031004	3. 
2	: Dra. Zuliarni NIP.195907271985032001	4. 
3	: Dra. Fetri Yeni J, M.Pd NIP. 196110111986022001	5. 

## SURAT PERNYATAAN

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

Hormat saya

Dedy Febrialdy  
Nim. 87920/2007

## ABSTRAK

**Dedy Febrialdy (2007-87920) :** Pengaruh Penerapan Metode Pictorial Riddle Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TI&K Di Kelas VII SMP PGAI Padang

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti tentang pembelajaran TI&K di SMP PGAI Padang, proses pembelajaran TI&K kurang berjalan dengan baik karena kurangnya pemanfaatan media, sehingga motivasi belajar siswa kurang, akibatnya hasil belajar siswa masih rendah. Untuk mengatasi hal tersebut maka digunakanlah Metode Pictorial Riddle dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penerapan Metode Pictorial Riddle terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TI&K.

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII SMP PGAI Padang yang berjumlah 50 orang dan hanya terdiri dari 2 kelas maka teknik pengambilan sampelnya adalah *purposive sampling* yaitu kelas VIIA dan VIIB masing-masingnya berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa soal objektif sebanyak 40 butir soal. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen yang menggunakan Metode Pictorial Riddle 79,84 dengan standar deviasi (SD) 8,14 dan nilai rata-rata kelompok kontrol yang tidak menggunakan Metode Pictorial Riddle 65,04 dengan standar deviasi (SD) 6,82. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh t hitung 6,829 pada taraf kepercayaan 0,05 t-tabel adalah 2,060, sehingga t-hitung besar dari t-tabel. Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan Metode Pictorial Riddle memberi Pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K dikelas VII SMP PGAI Padang tahun ajaran 2011/2012.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Metode Pictorial Riddle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran TI&K Kelas VII SMP PGAI Padang.”** Shalawat dan salam untuk nabi Muhammad SAW, sebagai Uswatun Hasanah yang patut untuk di teladani dari segala segi kehidupan beliau.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Strata Satu (S1), pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku pembimbing I, dan Ibu Dra. Ida Murni Sa'an, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan ilmu, pengetahuan, waktu, dan bimbingan serta masukan yang sangat berharga bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang secara langsung telah mendorong penulis untuk menyelesaikan studi dan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku Pembimbing I dan Penasehat Akademik yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

2. Dra. Ida Murni Sa'an, 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. Ibu Masharida, S.Pd sebagai Kepala Sekolah SMP PGAI Padang beserta majelis guru, karyawan dan karyawan SMP PGAI Padang
7. Ibu Desi Nathalia, ST selaku guru Bidang Studi Teknologi Informasi Kelas VII SMP PGAI Padang
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 berlipat ganda 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, Juni 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Batasan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Belajar dan Pembelajaran.....	6
B. Teknologi Informasi dan Komunikasi .....	8
C. Metode Discovery-Inquiry .....	12
D. Pictorial Riddle .....	15
E. Kaitan Pictorial Riddle dengan mata pelajaran TI&K.....	19
F. Hasil Belajar .....	20
G. Kerangka Konseptual .....	23
H. Hipotesis Penelitian.....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	26

B. Populasi dan Sampel .....	26
C. Desain Penelitian.....	28
D. Variabel dan data.....	29
E. Teknik dan Alat Pengumpul Data .....	30
F. Teknik Analisis Data.....	36
G. Prosedur Penelitian .....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data.....	43
1. Data Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Metode Pictorial Riddle.....	43
2. Data Hasil Belajar Siswa tidak Menerapkan Metode Pictorial Riddle.....	44
B. Analisis Data .....	47
1. Uji Persyaratan Analisis.....	48
2. Uji Hipotesis .....	50
C. Pembahasan Penelitian.....	51
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	55
B. Saran.....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Langkah – langkah pembelajaran metode discovery-inquiry dengan pictorial riddle .....	22
2. Populasi siswa kelas VII SMP PGAI .....	30
3. Sampel Penelitian .....	31
4. Desain Penelitian .....	31
5. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlet .....	35
6. Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	39
7. Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Eksperimen.....	42
8. Data Nilai Hasil Belajar TIK Siswa KelasKontrol.....	44
9. Data Nilai Hasil Belajar TIK siswa kelas VIIA dan VIIB SMP PGAI.....	45
10. Perbandingan perhitungan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol...	61
11. Hasil perhitungan Nilai kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.....	51

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Konseptual .....	27

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Grafik Hasil Belajar Kelas Eksperimen (VIIA).....	43
2. Grafik Hasil Belajar Kelas Kontrol (VIIB).....	45
3. Grafik Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
2. Silabus .....	58
3. RPP Kelas Eksperimen.....	60
4. RPP Kelas Kontrol .....	68
5. Daftar Distribusi Jawaban Uji Coba.....	74
6. Indeks Kesukaran dan Daya Beda.....	75
7. Klasifikasi Indeks Kesukaran dan Daya Beda .....	79
8. Tabel Persiapan Validitas Tes .....	81
9. Tabel Persiapan Reliabilitas Tes .....	83
10. Kisi-kisi Soal.....	86
11. Instrumen Soal dan Kunci Jawaban.....	93
12. Nilai Hasil Belajar TI&K pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol....	94
13. Perhitungan Mean dan Varians Nilai TIK antara Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol.....	95
14. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Dari Nilai Siswa Yang Belajar Dengan Menerapkan metode Pictorial Riddle .....	97
15. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Dari Nilai Siswa Yang Belajar Tanpa Menerapkan metode Pictorial Riddle.....	99
16. Uji Homogenitas.....	101
17. Uji Hipotesis.....	103
18. Tabel Nilai z.....	104
19. Tabel Nilai L untuk Uji Liliefors.....	105
20. Tabel Nilai Chi Kuadrat.....	106
21. Tabel Nilai t.....	107
22. Tabel Nilai r Product Moment.....	108
23. Pictorial Riddle pada materi Perangkat Keras (Hardware).....	109

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Modal utama yang harus dimiliki bangsa adalah pendidikan yang berkualitas karena hal itu pula yang sangat menentukan kualitas sebuah bangsa di mata dunia. Perbaikan kurikulum, pemerataan tenaga pendidik, pelatihan dan keterampilan, peningkatan sarana dan prasarana pendidikan adalah langkah yang telah dilakukan. Hal ini sejalan dengan lahirnya UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Berdasarkan observasi di lapangan pada tanggal 3 oktober 2011, di SMP PGAI Padang menunjukkan bahwa Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VII SMP sudah berjalan cukup baik namun kurang optimal. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah masih berjalan secara monoton, hanya dilakukan perpindahan ilmu pengetahuan dari guru ke murid saja. Pada umumnya pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan menggunakan pembelajaran konvensional dan keberhasilan belajar siswa hanya dilihat dari hasil test saja, tanpa memperhatikan proses belajar mengajar.

Rendahnya hasil belajar disebabkan berbagai macam factor, di antaranya kurangnya motivasi belajar, minat , cara belajar, kinerja guru, sarana dan prasarana yang tersedia dan lingkungan belajar. Di era yang semakin sensitif dengan teknologi ini telah mempengaruhi model pembelajaran yang tidak lagi memusatkan proses pembelajaran kepada guru (teacher center) namun sudah bergeser kepada siswa (student center). Perlu diterapkan pembelajaran berbasis PAIKEM. PAIKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Untuk menciptakan kondisi siswa aktif tersebut perlu diciptakan suasana yang menarik dan efektif, salah satu dapat diciptakan dengan menggunakan *Pictorial Riddle*.

*Pictorial Riddle* sebagai salah satu bagian dari metode discovery inquiry dapat digunakan untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran. Akhmad (2008:2) menyatakan bahwa “ *Pictorial* yaitu guru mengembangkan metode dengan menggunakan gambar, peragaan, atau situasi yang sesungguhnya yang dapat meningkatkan cara berfikir kritis dan kreatif”. *Pictorial Riddle* merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan metode dengan menggunakan gambar, peragaan, maupun situasi sesungguhnya yang dapat meningkatkan cara berfikir kritis dan kreatif siswa melalui diskusi kecil maupun 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. Hal yang seperti ini apabila dapat dilaksanakan dengan efektif akan memberikan perubahan sehingga hasil belajar siswa menjadi tinggi.

Untuk mengetahui keefektifan pembelajaran ini dalam pembelajaran TI&K maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Pengaruh Penerapan Metode Pictorial Riddle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP PGAI Padang**

## **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 karena siswa lebih suka berbicara dengan temannya dari pada memperhatikan materi yang diberikan guru.
4. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kurang Variatif
5. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi masih banyak dibawah KKM

### **C. Batasan Masalah**

Dengan memperhatikan latar belakang yang dikemukakan tersebut, masalah tersebut sangat luas dan tidak mungkin di bahas dengan keterbatasan tenaga, waktu dan biaya dan di sesuaikan dengan situasi dan kondisi yang terdapat di SMP PGAI Padang, maka batasan masalah yang di ambil yaitu :

1. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kurang bervariasi.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi masih banyak di bawah KKM

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas 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 VII SMP PGAI 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 VII SMP PGAI 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 pilihan metode oleh guru yang mengajar Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP PGAI Padang.
2. Sumber referensi 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 V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah penulis lakukan di kelas VII SMP PGAI Padang, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menerapkan Metode *Pictorial Riddle* 79,84 lebih dari nilai rata-rata siswa kelas kontrol yang belajar tanpa menerapkan Metode *Pictorial Riddle* 65,04.
2. Setelah dilakukan analisis dengan uji t (t-test) diperoleh  $t_{hitung} = 6,829 > t_{tabel} = 2,060$ . Dengan demikian berarti terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen yang belajar dengan menerapkan Metode *Pictorial Riddle* dengan kelompok kontrol yang belajar tanpa menerapkan Metode *Pictorial Riddle* pada kelas VII SMP PGAI Padang.
3. Perbedaan pengaruh hasil belajar ini berarti akibat penerapan Metode *Pictorial Riddle*.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada Guru mata pelajaran TIK di SMP PGAI Padang untuk dapat merancang pembelajaran yang lebih efektif. Berdasarkan temuan penelitian terbukti pembelajaran dengan menerapkan Metode *Pictorial Riddle* dalam proses belajar mengajar TIK yang bersifat konsep dan prosedur dapat dijadikan salah satu solusi yang mampu membantu siswa mudah memahami pembelajaran.
2. Bagi kepala sekolah agar melengkapi fasilitas, sarana dan prasarana untuk kemajuan proses pembelajaran di sekolah guna merangsang kemauan guru dalam menerapkan pembelajaran-pembelajaran baru yang dapat merangsang kreativitas belajar siswa.
3. Penelitian tentang penerapan Metode *Pictorial Riddle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK ini, sebaiknya dilanjutkan dengan materi pelajaran selanjutnya, sehingga dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil dan aktifitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran TIK.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusfidar Nasution dan Zelhendri Zen. 2007. *Prinsip-Prinsip dan Penafsiran Hasil Penelitian*. UNP
- Dadan Dharmawan. 2008. "Discovery Inquiry Sebuah Metode". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Online), (<http://dadhar.blogspot.com>). Diakses pada tanggal 15 Oktober 2011 pukul 21.10 WIB
- Depdiknas.2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Stanawiyah*. Jakarta: Puskur
- Muhammad Nazir. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Mulyasa. E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana. 2002. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nana Sudjana.2005. *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Sinar Baru Algensindo.
- Nugroho. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Oemar Hamalik. 2009. *Strategi Belajar Mengajar berdasarkan CBSA*. Bandung : Sinar Baru.
- Slameto,2003.*Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*.Jakarta:PT Rineka Cipta
- Sudirman dkk .1991. *Ilmu Pendidikan*.Bandung:CV Remadja Karya
- Suharsimi Arikunto. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syafri.2001. *Statistik Lanjutan :UNP*
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group