

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA WORD SQUARE PADA MATA  
PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI  
KELAS VII SMP NEGERI 3 GUNUNG TALANG  
KABUPATEN SOLOK**

**SKRIPSI**

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



**Oleh:**

**AFRINA NOFETRA  
2006/72255**

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

## ABSTRAK

**Afrina Nofetra (2006) : Efektivitas Penggunaan Media Word Square Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP N 3 Gunung Talang Kabupaten Solok**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 3 Gunung Talang ditemui masalah bahwa masih kurangnya peran serta siswa dalam proses pembelajaran karena siswa tidak termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Akibatnya hasil belajar sebagian besar siswa kelas VII masih belum mencapai batas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditetapkan. Untuk mengatasi masalah tersebut, dilaksanakanlah suatu penelitian dengan membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan media *Word Square* dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media *Word Square*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah efektif hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Word Square* pada mata pelajaran TIK kelas VII di SMP Negeri 3 Gunung Talang Kabupaten Solok.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat *quasy eksperimen* guna melihat perbandingan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 3 Gunung Talang Kabupaten Solok yang berjumlah 150 orang yang terdiri dari 5 kelas, dan yang menjadi sampel penelitian ini adalah kelas VIIB sebagai kelas eksperimen dan VIID sebagai kelas kontrol. Masing-masing kelas tersebut berjumlah 33 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar berupa soal objektif sebanyak 30 butir soal. Setelah di peroleh data, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas kemudian barulah dianalisis dengan menggunakan t-tes.

Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan media *Word Square* adalah 76,30 dan standar deviasi (SD) sebesar 9,60 sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol 68,64 dan standar deviasi (SD) sebesar 9,27. Berdasarkan perhitungan uji-t (t-test) diperoleh  $t_{hitung}$  3,24 sedangkan pada taraf kepercayaan  $\alpha$  0,05  $t_{tabel}$  2,000, sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Word Square* efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K di kelas VII SMP N 3 Gunung Talang Kabupaten Solok.

## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media *Word Square* Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 3 Gunung Talang Kabupaten Solok”**.

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

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

1. Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibuk Dra. Eldarni, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bantuan dan bimbingan arahan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Azman, M.Si 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. Bapak Kepala Sekolah dan majelis guru SMP Negeri 3 Gunung Talang yang telah memberikan izin penelitian.

6. Teristimewa untuk Ibunda dan Ayahanda tercinta yang selalu memberikan dukungan moril dan materil serta do'anya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

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

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

Padang, Februari 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

|                                                          | Halaman     |
|----------------------------------------------------------|-------------|
| <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 GAMBAR.....</b>                                | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>                              | <b>viii</b> |
| <br><b>BAB I PENDAHULUAN</b>                             |             |
| A. Latar Belakang .....                                  | 1           |
| B. Rumusan Masalah.....                                  | 5           |
| C. Pembatasan Masalah.....                               | 5           |
| D. Tujuan Penelitian .....                               | 5           |
| E. Manfaat Penelitian .....                              | 6           |
| <br><b>BAB II KAJIAN TEORI</b>                           |             |
| A. Efektivitas .....                                     | 7           |
| B. Tinjauan Tentang Proses Belajar dan Pembelajaran..... | 8           |
| C. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.....  | 11          |
| D. Media Pembelajaran.....                               | 15          |
| E. Media Word Square .....                               | 19          |
| F. Kawasan Teknologi Pengajaran.....                     | 22          |
| G. Hasil Belajar.....                                    | 24          |
| H. Kerangka Konseptual.....                              | 26          |
| I. Hipotesis Penelitian.....                             | 28          |
| <br><b>BAB III METODE PENELITIAN</b>                     |             |
| A. Jenis Penelitian.....                                 | 29          |
| B. Desain Penelitian .....                               | 30          |
| C. Populasi dan Sampel .....                             | 31          |
| D. Jenis dan Sumber Data.....                            | 32          |

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| E. Teknik dan Alat Pengumpul Data..... | 33 |
| F. Teknik Analisis Data.....           | 39 |
| G. Prosedur Penelitian .....           | 43 |
| H. Keterbatasan Penelitian.....        | 44 |

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|                        |    |
|------------------------|----|
| A. Deskripsi Data..... | 45 |
| B. Analisis Data.....  | 50 |
| C. Pembahasan.....     | 54 |

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

|                     |    |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan ..... | 58 |
| B. Saran .....      | 59 |

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <b>60</b> |
|-----------------------------|-----------|

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| <b>LAMPIRAN.....</b> | <b>62</b> |
|----------------------|-----------|

## DAFTAR TABEL

| <b>Tabel</b>                                                            | <b>Halaman</b> |
|-------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 1. Rancangan Penelitian.....                                            | 30             |
| 2. Populasi Dan Sampel Penelitian .....                                 | 32             |
| 3. Langkah persiapan perhitungan uji barlet.....                        | 41             |
| 4. Data Hasil Belajar TI&K Kelas VIIB ( Kelas eksperimen) .....         | 46             |
| 5. Data Hasil Belajar TI&K Kelas VIID ( Kelas kontrol) .....            | 48             |
| 6. Hasil Belajar TIK siswa .....                                        | 49             |
| 7. Hasil Perhitungan Uji Liliefors .....                                | 50             |
| 8. Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kontrol.....              | 51             |
| 9. Data Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol..... | 52             |
| 10. Hasil Pengujian dengan Uji-t .....                                  | 53             |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar                                     | Halaman |
|--------------------------------------------|---------|
| 1. Kerangka Konseptual.....                | 27      |
| 2. Grafik dan Nilai Kelas Eksperimen ..... | 47      |
| 3. Grafik dan Nilai Kelas Kontrol.....     | 49      |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran                                                                                       | Halaman |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Silabus.....                                                                                | 63      |
| 2. RPP Kelas Eksperimen dan RPP Kelas Kontrol.....                                             | 66      |
| 3. Kisi-kisi Soal.....                                                                         | 90      |
| 4. Distribusi Jawaban Uji Coba Siswa.....                                                      | 91      |
| 5. Tabel Validitas Tes .....                                                                   | 92      |
| 6. Reliabilitas Tes.....                                                                       | 94      |
| 7. Tabel Indeks Kesukaran Dan Daya Beda Soal Tes .....                                         | 97      |
| 8. Klasifikasi Indeks Kesukaran Dan Daya Beda Soal .....                                       | 101     |
| 9. Lembar Soal Tes .....                                                                       | 102     |
| 10. Kunci Jawaban Soal Tes .....                                                               | 105     |
| 11. Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....                                     | 106     |
| 12. Perhitungan Mean dan Varians Skor Belajar TI&K Kelas Eksperimen dan<br>Kelas Kontrol ..... | 107     |
| 13. Uji Normalitas Kelas Ekperimen .....                                                       | 109     |
| 14. Uji Normalitas Kelas Kontrol .....                                                         | 111     |
| 15. Uji Homogenitas .....                                                                      | 113     |
| 16. Tabel Nilai Z .....                                                                        | 115     |
| 17. Tabel Nilai Kritis untuk Uji Liliefors .....                                               | 116     |
| 18. Tabel Nilai – nilai Chi Kuadrat.....                                                       | 117     |
| 19. Tabel Nilai t ( untuk uji dua ekor ) .....                                                 | 118     |
| 20. Surat Penugasan Dosen Pembimbing .....                                                     | 119     |
| 21. Surat Izin Penelitian dari Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.....                 | 120     |
| 22. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Solok .....                               | 121     |
| 23. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....                                        | 122     |

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Pembelajaran pada dasarnya adalah upaya untuk mengarahkan anak didik dalam proses belajar, sehingga mereka bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Setelah tuntas mengikuti proses pembelajaran anak didik diharapkan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang mereka dapat dalam kehidupan. Selain itu, melalui proses pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Suryosubroto (2002:73) sebagai berikut :

”Proses pembelajaran hendaknya mengikutkan siswa secara aktif guna mengembangkan kemampuan siswa antara lain kemampuan mengamati, menginterpretasikan, meramalkan, mengaplikasikan konsep, merencanakan dan melaksanakan penelitian, serta mengkomunikasikan hasil penemuannya.”

Saat proses pembelajaran berlangsung keaktifan peserta didik sangat diharapkan, karena dengan aktifnya peserta didik pada proses pembelajaran, maka otomatis peserta didik ikut ambil bagian saat berlangsungnya pembelajaran dengan demikian mereka akan lebih mengerti dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Dalam Standar Nasional Pendidikan dijelaskan bahwa, standar proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaksi, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan

fisik serta psikologis peserta didik (Peraturan Pemerintah Nomor 19, 2005 : Bab IV Pasal 19 ayat 1 ).

Pemerintah telah melakukan berbagai usaha dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di antaranya dengan menyempurnakan kurikulum, penyediaan media pembelajaran, melaksanakan sertifikasi guru, menyediakan dan memperbaiki sarana dan prasarana pembelajaran, memberikan berbagai pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru, dan lain-lain. Dengan adanya usaha pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan sebagai masukan (input), maka diharapkan kualitas hasil belajar siswa sebagai keluaran (output) meningkat setelah melalui proses pembelajaran. Berhasil atau tidaknya usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan ditandai dengan kualitas hasil belajar siswa.

Salah satu cara pemerintah mengenalkan teknologi kepada masyarakat terutama siswa adalah dengan dimasukkannya mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi kedalam kurikulum pendidikan Indonesia. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah mata pelajaran keahlian yang memperkenalkan teknologi informasi dan teknologi komunikasi kepada siswa. Dimasukkannya pelajaran TIK pada kurikulum pendidikan diharapkan dapat mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan zaman, dan mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi yang sangat pesat.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan mata pelajaran yang harus dipelajari oleh semua siswa kelas VII, VIII, IX Sekolah Menengah Pertama (SMP). Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi diindikasikan belum tersampaikan dan terserap dengan baik oleh siswa, walaupun komputer bukan hal yang baru dan asing bagi sebagian besar siswa. Kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk menyerap materi pelajaran yang diberikan. Kesulitan untuk menyerap materi ini banyak dialami siswa kelas VII di SMP N 3 Gunung Talang. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa kelas VII semester I tahun pelajaran 2009/2010 hanya mencapai nilai rata-rata 60, padahal ketentuan nilai batas tuntas yang diisyaratkan adalah 65. Hal ini mencerminkan adanya kendala atau kesulitan siswa dalam menyerap pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Rendahnya pencapaian nilai akhir siswa, menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif. Nilai akhir dari evaluasi belum mencakup penampilan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, hingga sulit untuk mengukur keterampilan siswa. Hendaknya guru harus merancang strategi yang dapat menimbulkan motivasi siswa dan menghilangkan persepsi yang ada pada siswa yaitu pembelajaran TIK yang selalu belajar praktek menggunakan komputer di labor, dengan cara memilih strategi atau model pembelajaran yang mampu membawa kondisi belajar di labor kedalam kelas, sehingga walaupun teori pembelajaran tetap menyenangkan bagi siswa.

Salah satu cara untuk meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan mengkondisikan siswa agar aktif selama proses pembelajaran, bukan hanya sekedar menerima. Semua ini dapat tercapai jika siswa dilibatkan dalam kegiatan yang menuntut mereka untuk berfikir dan bekerja sama. Ada banyak media pembelajaran yang dapat diterapkan atau dilaksanakan oleh seorang tenaga pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang berpusat pada siswa, salah satunya adalah media pembelajaran *Word Square*.

Media *Word Square* merupakan sebuah media pembelajaran yang sangat bagus dan penuh intrik, menyenangkan dan kreatif dimana pada media pembelajaran ini seorang guru dituntut mampu untuk membuat pelajaran yang diberikannya disukai dan dapat dimengerti oleh siswanya.

Media *Word Square* adalah media pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban mirip seperti mengisi Teka-Teki Silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf/angka penyamar atau pengecoh yang berada dalam kotak huruf. Media yang digunakan adalah dengan cara membuat kotak sesuai keperluan dan membuat soal sesuai dengan kompetensi dasar.

Media *Word Square* diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran TIK di SMP. Untuk itu penulis ingin mengangkat masalah ini dalam suatu penelitian yang berjudul **Efektivitas**

**penggunaan media *Word Square* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII SMP Negeri 3 Gunung Talang Kabupaten Solok.**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah penelitian ini adalah: apakah efektif penggunaan media *Word Square* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII SMP Negeri 3 Gunung Talang Kabupaten Solok?

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terpusat dan terarah, maka penelitian ini hanya dibatasi pada:

1. Penelitian hanya dilakukan pada mata pelajaran TIK kelas VII semester I.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media *Word Square*.
3. Penelitian dilaksanakan di SMPN 3 Gunung Talang Kab.Solok dengan sampel siswa kelas VII tahun ajaran 2010/2011.

## **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang efektivitas penggunaan media *Word Square* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMP Negeri 3 Gunung Talang Kabupaten Solok.

## **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Memberikan masukan bagi guru-guru di SMP Negeri 3 Gunung Talang dalam menentukan dan memilih alternatif media pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Memberi masukan dan informasi bagi peneliti sebagai calon guru.
3. Memacu guru dan siswa untuk mengembangkan kualitas pembelajaran.
4. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis tentang karya tulis.
5. Sebagai persyaratan untuk menyelesaikan program studi SI pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di FIP Universitas Negeri Padang.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Efektivitas**

Efektivitas dapat dimaknai berbeda-beda oleh orang. Efektivitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI,1990:219), efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti dapat membawa hasil; berhasil guna (usaha, tindakan). Bisa juga diartikan sebagai kegiatan yang bisa memberikan hasil yang memuaskan, dapat juga dikatakan bahwa efektivitas merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan dan menunjukkan derajat kesesuaian antara yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai.

Jadi, efektivitas dapat diartikan sebagai pengaruh yang ditimbulkan/disebabkan oleh adanya suatu kegiatan tertentu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan yang dicapai dalam setiap tindakan yang dilakukan.

Menurut Dunne (1996:12-13) ada dua karakteristik pembelajaran efektif yaitu:

“Pertama, pembelajaran efektif memudahkan murid belajar, sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep dan bagaimana hidup serasi dengan sesama atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan. Kedua, pembelajaran efektif adalah bahwa ketrampilan tersebut diakui oleh mereka yang berkompeten menilai, seperti guru-guru, pengawas, tutor dan pemandu mata pelajaran atau murid-murid sendiri”.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa efektifitas adalah suatu pekerjaan yang dapat dilaksanakan secara tepat, efektif, efisien

apabila pekerjaan tersebut dilaksanakan dengan tepat sesuai dengan yang telah direncanakan.

## **B. Tinjauan Tentang Proses Belajar Dan Pembelajaran**

### **1. Pengertian belajar**

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan tersebut merupakan hasil dari proses belajar yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan tingkah laku, pengetahuan, sikap, kecakapan, kebiasaan dan perubahan aspek-aspek yang akan ada pada individu yang belajar.

Seperti yang diungkapkan Oemar Hamalik (2001:29), "Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan". Belajar mengacu pada perubahan individu sebagai akibat dari proses pengalaman, baik yang dialami sendiri maupun yang sengaja dirancang. Jadi belajar merupakan langkah-langkah yang ditempuh dalam mencapai tujuan.

Menurut Slameto (2010:2) :

"Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya".

Belajar dan mengajar merupakan dua kata yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dari kedua istilah tersebut kita lihat adanya dua proses atau kegiatan, yaitu proses/kegiatan belajar dan proses kegiatan mengajar. Belajar sering kali diartikan sebagai proses

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

Jadi belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dialami oleh seseorang secara terus menerus untuk menuju tingkah laku atau kemampuan yang diharapkan, yaitu tingkah laku yang positif, akibat dari peningkatan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap, kemampuan berfikir secara efektif, logis serta kemampuan aktif dan kreatif yang telah dicapainya. Konsep belajar yang seperti itu menitik beratkan pada proses, baik teknis maupun norma, karena telah menempatkan individu pada proses belajar yang telah menghasilkan perubahan seluruh aspek tingkah laku pada diri siswa.

## **2. Pengertian pembelajaran**

Pembelajaran merupakan upaya pembimbingan terhadap siswa agar yang bersangkutan secara sadar dan terarah berkeinginan untuk belajar dan memperoleh hasil belajar seoptimal mungkin sesuai dengan

keadaan dan kemampuannya. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Suryosubroto (2002:73) sebagai berikut :

”Proses pembelajaran hendaknya mengikutkan siswa secara aktif guna mengembangkan kemampuan siswa antara lain kemampuan mengamati, menginterpretasikan, meramalkan, mengaplikasikan konsep, merencanakan dan melaksanakan penelitian, serta mengkomunikasikan hasil penemuannya.”

Sesuai dengan hal diatas bahwa proses pembelajran tidak hanya membuat siswa berkeingin untuk belajar, tapi bagaimana agar siswa tersebut dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar. Yang penting dalam interaksi belajar mengajar adalah guru sebagai pengajar tidak mendominasi kegiatan, tetapi membantu menciptakan kondisi belajar yang kondusif serta memberikan motivasi dan bimbingan agar siswa dapat mengembangkan potensi dan kreativitas mereka berlangsung secara efektif dan efisien.

Pada proses pembelajaran guru bertindak sebagai motivator, fasilitator, dan evaluator. Guru bertindak sebagai motivator, maksudnya guru sebagai pemberi motivasi kepada siswa untuk menumbuhkan semangat belajar siswa. Guru bertindak sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran artinya guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar. Hal ini bertujuan agar siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan dan dengan bebas dapat mengemukakan pendapat mereka secara terbuka. Guru bertindak sebagai evaluator, maksudnya gurulah yang mengevaluasi hasil belajar siswa

dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang telah mereka terima.

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

### **C. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi**

#### **1. Definisi Teknologi Informasi dan Komunikasi**

Secara umum Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mempunyai dua pengertian yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi, mempunyai pengertian luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, dan pengelolaan informasi. Sebagaimana yang termuat pada Kurikulum 2004 oleh Depdiknas (2003:7) yaitu:

“Teknologi informasi, mempunyai pengertian luas meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan proses pengolahan informasi. Teknologi Komunikasi mempunyai pengertian segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari yang satu ke yang lainnya”.

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengetahuan, dan transfer/pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu.

Dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi sistem pengolahan data atau Electronic Data Processing System (EDPS) telah berkembang dengan pesat dan banyak dipergunakan di perusahaan-perusahaan besar maupun kecil, dimana komputer sangat memegang peranan yang sangat penting.

## **2. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran**

### ***a) Karakteristik Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi***

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik khas. Demikian pula halnya dengan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Depdiknas (2003:2) yang dikutip dari <http://www.google.com> adalah sebagai berikut :

- 1) Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan dan metode penyampaian. Keterpaduan berarti masing-masing komponen saling terkait bukan merupakan bagian yang terpisah-pisah atau parsial.
- 2) Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa tema-tema esensial, aktual dan global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.

- 3) Tema-tema essential dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan perpaduan cabang-cabang ilmu komputer, matematik, teknik elektro, teknik elektronika, telekomunikasi, siberetika dan informatika itu sendiri. Tema-tema essential tersebut berkaitan dengan kebutuhan pokok akan informasi sebagai ciri abad 21 seperti pengolah kata, spreadsheet, presentasi, basis data, internet dan e-mail. Tema-tema essential tersebut terkait dengan aspek kehidupan sehari-hari.

Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi dikembangkan dengan pendekatan interdisipliner dan multidimensional. Dikatakan interdisipliner karena melibatkan berbagai disiplin ilmu dan dikatakan multidimensional karena berdampak dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat berguna dalam menyikapi perkembangan teknologi yang semakin canggih dan berdampak dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat.

***b) Tujuan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi***

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

**c) Ruang Lingkup TIK**

Menurut Depdiknas (2003:2) ruang lingkup mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Pertama terdiri atas beberapa aspek yaitu :

1) Aspek konsep, pengetahuan dan operasi dasar

Aspek ini mencakup identifikasi hakekat dan dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi, identifikasi etika dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, menjelaskan syarat-syarat Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi, mengidentifikasi perangkat keras dan perangkat lunak dalam sistem informasi, serta dasar-dasar jaringan komputer.

2) Aspek pengolahan informasi untuk produktifitas

Aspek ini mencakup perlakuan operasi dasar komputer dan penggunaan sistem operasi atau operating sistem (OS), penggunaan software dan pemanfaatan jaringan.

3) Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi

Aspek ini mencakup pembuatan karya dengan program pengolah kata dan lembar kerja (worksheet), penggabungan dokumen pengolah kata dan lembar kerja, membuat karya dengan program presentasi. Selain itu menggabungkan dokumen presentasi

dan pengolah kata dan lembar kerja (worksheet), mencari informasi dan berkomunikasi melalui internet.

***d) Standar Kompetensi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi***

Kompetensi adalah kemampuan yang dapat dilakukan peserta didik yang mencakup pengetahuan, keterampilan dan perilaku. Standar adalah arahan atau acuan bagi pendidik tentang kemampuan dan keterampilan yang menjadi fokus pembelajaran dan penilaian.

Menurut Depdiknas (2003:8) standar kompetensi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk SMP Kelas I adalah sebagai berikut :

- 1) Memiliki sikap (etika dan moral) dan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam penggunaan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- 2) Mengidentifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang berkaitan dengan sistem informasi.
- 3) Menggunakan sistem operasi (operating system) untuk manajemen file dan periferal.
- 4) Membuat dokumen menggunakan program pengolah kata.
- 5) Membuat dokumen menggunakan program lembar kerja (worksheet).

**D. Media Pembelajaran**

**1. Pengertian Media Pembelajaran**

Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran. Banyak macam media dapat digunakan. Penggunaanya meliputi manfaat banyak pula. Penggunaan media

pembelajaran harus didasarkan pada pemilihan yang tepat. Sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Menurut Wina Sanjaya (2007:161) “secara umum media merupakan jamak dari “medium” yang berarti perantara atau pengantar”. Sementara itu menurut Gagne dan Briggs (1975:4) menyatakan media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sejalan dengan itu menurut Sumiati & Asra. menyatakan media pembelajaran di artikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*Message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat diambil kesimpulan media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran belajar mengajar. Kegunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tidak hanya itu dengan adanya media pembelajaran proses belajar akan menjadi menarik dan menyenangkan.

Oemar hamalik (2008:46) mengemukakan “ pemakaian media pembelajaran dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa “. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi

pembelajaran akan sangat membantu keaktifan dan penyampaian pesan dari isi pembelajaran.

## **2. Tujuan dan manfaat media pembelajaran**

Menurut Nana Sudjana (2007:2) “media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya”. Hal ini dikarenakan dengan adanya media pembelajaran akan memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa. Media pembelajaran akan memberikan gambaran tentang konsep pembelajaran.

Mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan agar siswa belajar. Sedangkan yang dimaksud dengan belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman tersebut bisa diperoleh secara langsung atau tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh siswa pada situasi sebenarnya. Disinilah tujuan dari penggunaan media pembelajaran.

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran, di samping dapat menarik perhatian siswa juga dapat memberikan variasi dalam cara mengajar, memberikan lebih banyak realitas sehingga lebih terwujud dan terarah untuk mencapai hasil pembelajaran

Sementara itu, Sudjana dan Rivai (1989:2) menyatakan bahwa manfaat dari media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- b. Bahan pelajaran lebih jelas maknanya sehingga lebih difahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk semua mata pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, mendengarkan dan lain-lain.

### 3. Jenis Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2007:3) menyatakan media pengajaran yang bisa digunakan dalam proses pengajaran: *Pertama*, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, dan lain-lain. *Kedua*, media tiga dimensi. *Ketiga*, media proyeksi seperti slide, film strip, dan penggunaan OHP. *Keempat*, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Wina Sanjaya (2007:7) membuat klasifikasi media yang lebih sederhana sebagai berikut :

- a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparan, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan sebagainya.
- c. Media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bias dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung ke dua unsur jennies media yang pertama dan ke dua”

Media pembelajaran sangat banyak macam dan jenisnya. Untuk menggunakan suatu media pembelajaran secara baik, efektif dan efisien

dalam proses pembelajaran di perlukan kemampuan, pengetahuan dalam memilih, menggunakan dan kemampuan untuk mendisain serta membuat suatu media pembelajaran tersebut.

Dalam pemilihan media untuk pembelajaran guru harus memperhatikan: kaitan media dengan tujuan pembelajaran, metode, materi pembelajaran dan kondisi pembelajar. Selain itu pengembangan dan penggunaan media pembelajaran sangat bergantung pada kreasi dan inisiatif pengajar.

#### **E. Media Word Square**

*Word Square* merupakan sebuah media pembelajaran yang sangat bagus dan penuh intrik, menyenangkan dan kreatif dimana pada media pembelajaran ini seorang guru dituntut mampu untuk membuat pelajaran yang diberikannya disukai dan dapat dimengerti oleh siswanya dimana pelajaran yang disampaikan tersebut dibuat seperti sebuah permainan kata dengan memadukan kemampuan siswa menjawab pertanyaan dengan mencocokkan jawaban mereka dengan kata yang sudah ada namun masih disamarkan yang berada dalam kotak huruf. Media yang digunakan adalah dengan cara membuat kotak sesuai keperluan dan membuat soal sesuai KD (kompetensi dasar). Sebagaimana yang di ungkapkan oleh Rahmad Widodo dalam blognya:

“*Word Square* merupakan media pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Mirip seperti mengisi Teka-Teki Silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada

namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf/angka penyamar atau pengecoh.”

Menurut Laurence Urdag (1968) Word Square is a set of words such that when arranged one beneath another in the form of a square the read a like horizontally, artinya word square adalah sejumlah kata yang disusun satu dibawah yang lain dalam bentuk bujur sangkar dan dibaca secara mendatar dan menurun.

*Word Square* adalah salah satu alat bantu/media pembelajaran berupa kotak kata yang berisi kumpulan huruf. Pada kumpulan huruf tersebut terkandung konsep-konsep yang harus ditemukan oleh siswa sesuai dengan pertanyaan yang berorientasi pada tujuan pembelajaran. Pembelajaran Word Square berisi pertanyaan yang sesuai dengan pengertian-pengertian penting suatu konsep atau sub konsep. Pertanyaan pertama berupa pertanyaan yang jawabannya berupa kunci yang dalam mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi sering kali menggunakan istilah asing,. Pertanyaan kedua harus terkait dengan pertanyaan pertama dan merupakan lanjutan dari pengertian tersebut. Begitu seterusnya, sehingga semua pertanyaan sudah mewakili konsep yang akan dipelajari. Setelah itu siswa berdiskusi untuk mendapatkan jawaban dan menemukannya pada kotak-kotak Word Square. Pada akhir pembelajaran, siswa menyimpulkan materi bahasan yang telah didiskusikan. Dengan demikian siswa memperoleh pengalaman belajar yang berarti. Word Square memerlukan pengetahuan dasar sehingga sebelumnya siswa harus membaca materi atau pokok bahasan yang akan dipelajari. Dengan demikian

siswa akan terlatih untuk memanfaatkan buku sumber dan terampil belajar mandiri.

Menurut Suyatno (2009:130) langkah-langkah membuat *Word Square* adalah sebagai berikut :

- a. Sampaikan materi sesuai .
- b. Bagikan lembaran kegiatan sesuai contoh.
- c. Siswa disuruh menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban.
- d. Berikan poin setiap jawaban dalam kotak.

*Word Square* sebagai alat bantu pembelajaran mempunyai peranan sebagai berikut :

- a. Merupakan variasi dalam pembelajaran
- b. Memudahkan mengajar karena word square disusun sesuai urutan pengertian penting
- c. Meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar karena media pembelajaran ini selalu diikuti diskusi atau penjelasan guru, sehingga jawaban pertanyaan merupakan pengertian yang utuh dan berkaitan
- d. Konsep yang disampaikan oleh guru menjadi nyata dan jelas, mudah dipahami dan diingat
- e. Memotivasi belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

Menurut Rahmad Widodo dalam blognya mengatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran *Word Square* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Guru membagikan lembar kegiatan sesuai contoh.

- c. Siswa disuruh menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban.
- d. Berikan poin setiap jawaban dalam kotak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *word square* merupakan media pembelajaran yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban. Mirip seperti mengisi Teka-Teki Silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf/angka penyamar atau pengecoh. Media pembelajaran ini sesuai untuk semua mata pelajaran. Tinggal bagaimana Guru dapat memprogram sejumlah pertanyaan terpilih yang dapat merangsang siswa untuk berpikir efektif. Tujuan huruf/angka pengecoh bukan untuk mempersulit siswa namun untuk melatih sikap teliti dan kritis.

#### **F. Kasawan Teknologi Pengajaran**

Teknologi pendidikan dapat dirumuskan menurut fungsi-fungsi yang berdasar atas tugas-tugas yang timbul sebagai akibat penerapan teknologi dalam proses pendidikan dan pengajaran. *Association for Educational Communications and Technology* mendefenisikan teknologi pendidikan sebagai:

Suatu proses rumit, terpadu yang melibatkan manusia, prosedur, gagasan, rancangan, dan pengorganisasian dalam menganalisis, merancang, melaksanakan, mengevaluasi serta mengelola pemecahan masalah tidak belajarnya manusia dari segala aspek.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan tidak sekedar menyangkut mesin-mesin yang dipergunakan dalam pendidikan dan latihan, tetapi merupakan suatu proses yang ada hubungannya

dengan kegiatan belajar-mengajar. Lebih dari itu teknologi pendidikan merupakan teori tentang tidak belajar manusia dari segala aspek. Pemecahan masalah secara teknologi pendidikan menyangkut segala macam sumber belajar, baik yang direncanakan dan dipilih (*by designed*) maupun yang dimanfaatkan (*by utilization*) untuk menimbulkan kegiatan belajar.

Dalam teknologi pendidikan, yang termasuk sumber belajar ialah data, orang atau benda, materi, prosedur, teknik, dan lingkungan yang dipergunakan, baik secara tersendiri maupun untuk digabungkan untuk mempermudah terjadinya kegiatan instruksional. Sumber belajar dapat dipandang sebagai komponen sistem pengajaran yang dirancang, dipilih, dan pemanfaatannya ditetapkan serta didefinisikan sejak awal untuk kemudian dikombinasikan dengan sistem-sistem pengajaran yang lengkap untuk menghasilkan tindakan belajar yang terarah dan terawasi.

Upaya memecahkan masalah-masalah pendidikan dalam teknologi pendidikan instruksional dilakukan melalui sistem pengajaran yang merupakan kombinasi dari komponen-komponen sistem instruksional yang sengaja dirancang, dipilih dan dipergunakan secara terpadu. Komponen sistem pengajaran itu sendiri dari pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan lingkungan. Dalam proses menganalisis masalah, merancang, melaksanakan dan menilai upaya pemecahan masalah kependidikan merupakan *fungsi pengembangan pengajaran*, meliputi riset-teori, desain, produksi, seleksi-evaluasi, logistik dan pemanfaatan atau diseminasi. Sedangkan proses dalam

mengkoordinasikan salah satu atau beberapa fungsi tersebut merupakan *fungsi pengelolaan pengajaran*.

Dari uraian diatas tentang kawasan teknologi pengajaran model pembelajaran *dengan menggunakan media Word Square* termasuk dalam kawasan pemanfaatan media yaitu media grafis.

### **G. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan suatu yang dicapai seseorang dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan kata lain hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam diri individu yang belajar. Perubahan yang diperoleh dari hasil belajar adalah perubahan secara menyeluruh terhadap tingkah laku yang ada pada diri individu.

Menurut Sudjana (2009:3) penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu, jadi hasil belajar adalah sesuatu yang mereka peroleh, amati, pahami, dan mereka amalkan dari proses belajar yang mereka lakukan. Adapun tujuan penilaian hasil belajar menurut Arikunto (1999:7) adalah untuk mengetahui apakah materi yang diajarkan sudah dipahami oleh siswa dan dengan menggunakan metodenya sudah tepat atau belum.

Berdasarkan uraian diatas bahwa proses pembelajaran membutuhkan penilaian dalam bentuk hasil belajar yang dapat digunakan untuk melihat berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar.

Selanjutnya Sudjana (2009:22) Bloom membagi hasil belajar dalam tiga ranah, diantaranya:

1. Ranah kognitif yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Ranah afektif yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni: penerimaan/pengenalan, reaksi/respon, penilaian, organisasi, dan pemeranan/pelukisan watak.
3. Ranah psikomotor yaitu berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek yakni: persepsi, kesiapan, respon terpimpin, mekanisme, gerakan keterampilan kelompok dan gerakan ekspresif.

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

Hasil belajar siswa dapat dilihat dari kemampuannya mengingat pelajaran yang telah di sampaikan selama pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut bisa menerapkannya serta mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajari.

Adapun faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- a. Faktor fisiologi seperti kondisi fisik dan kondisi indra
- b. Faktor psikologi meliputi bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif

Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

- a. Lingkungan: alam, masyarakat dan keluarga
- b. Faktor instrumental: kurikulum/bahan pengajaran sarana dan fasilitas

Dari pendapat-pendapat diatas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan seseorang terhadap materi yang disajikan dalam proses belajar dan pembelajaran yang diwujudkan atau ditandai dengan skala nilai dalam bentuk angka atau huruf.

Hasil belajar yang dicapai hendaknya mempunyai efek atau pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar, mempunyai sikap yang positif terhadap proses belajar dan punya sikap percaya diri. Seseorang dikatakan sudah belajar dan berhasil dalam belajar apabila pada dirinya terjadi perubahan tingkah laku dan perubahan tersebut disadari dan berlangsung terus-menerus.

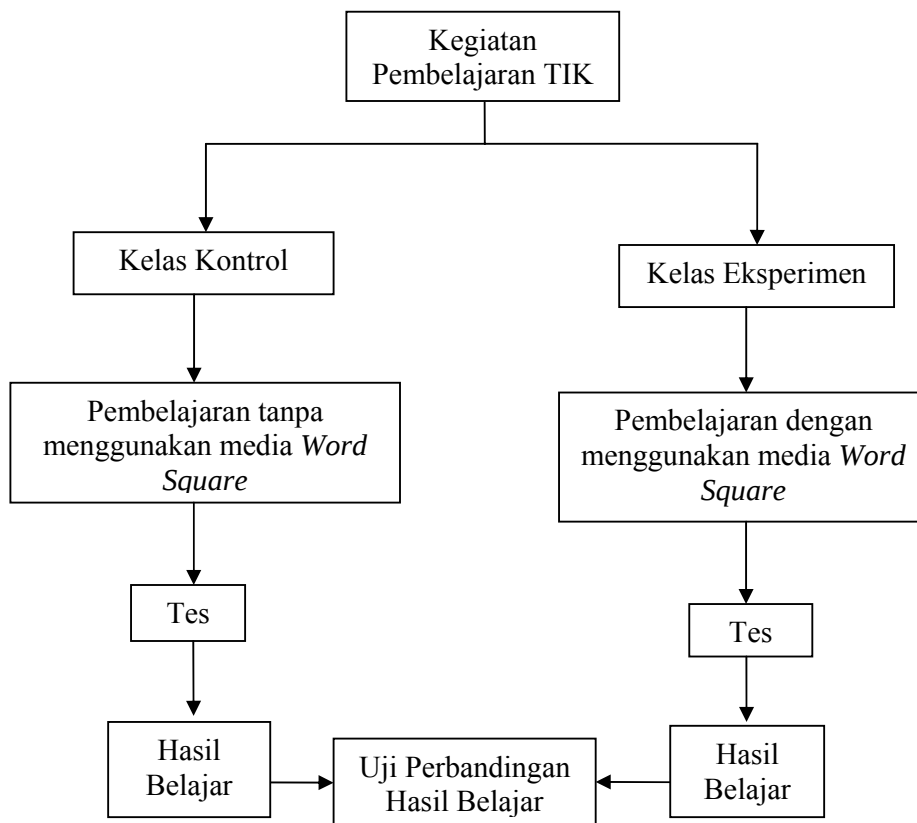
Tujuan penilaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK adalah untuk mengetahui sejauhmana kompetensi siswa tentang TIK dan pemanfaatannya, serta mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan mandiri serta menghargai karya cipta di bidang TIK. Penilaian hasil belajar dilakukan untuk mengetahui sejauhmana indikator-indikator ketercapaian kompetensi yang seharusnya dikuasai telah dicapai siswa.

#### **H. Kerangka Berfikir (Kerangka Konseptual)**

Faktor-Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri atas dua yaitu, faktor intern dan faktor eksterm. Faktor intern yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa salah satunya minat belajar siswa. Sedangkan faktor yang datang dari luar diri siswa salah satunya adalah metode mengajar yang digunakan oleh guru.

Dalam proses belajar mengajar, metode pembelajaran yang dilakukan adalah metoda konvensional tanpa ada umpan balik untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari hasil belajar siswa, siswa hanya menerima informasi dari guru sehingga siswa bersifat pasif dan akan mengakibatkan minat belajar siswa berkurang. Untuk itu dilakukan suatu metoda untuk mengaktifkan siswa dalam belajar karena dengan terlibatnya siswa dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan media *Word Square* dilakukan pada kelas Eksperimen yaitu kelas VII<sub>B</sub> sedangkan pada kelas kontrol yaitu kelas VII<sub>D</sub> diterapkan metode konvensional.



Gambar 1 : Kerangka Konseptual

## I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian karena dari hasil pengujian hipotesis merupakan jawaban dari masalah yang ditemukan.

Hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  : Penggunaan media *Word Square* tidak efektif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMP Negeri 3 Gunung Talang dalam taraf nyata 0,05.

$H_1$  : Penggunaan media *Word Square* efektif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMP Negeri 3 Gunung Talang dalam taraf nyata 0,05.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMP Negeri 3 Gunung Talang serta saran-saran yang dirasa perlu sesuai dengan hasil penelitian.

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 76,30 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 68,64. Jadi dari nilai rata-rata kedua kelompok, menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang belajar dengan menggunakan media *Word Square* memperoleh nilai rata-ratanya “lebih tinggi” dibandingkan dengan kelompok kontrol yang belajar dengan metode konvensional.
2. Hasil uji hipotesis di dapat bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  , yaitu  $(3,24 > 2,000)$  yang di buktikan dengan taraf signifikan  $\alpha$  0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelompok eksperimen yang belajar dengan menggunakan media *Word Square* dibandingkan dengan kelompok kontrol yang belajar tidak menggunakan media *Word Square*.

3. Berdasarkan uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *Word Square* efektif digunakan dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) di kelas VII SMP N 3 Gunung Talang.

## **B. Saran**

1. Diharapkan kepada guru-guru khususnya guru yang mengajar mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk dapat menerapkan media *Word Square* dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa di kelas, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penerapan pembelajaran *Word Square* sebaiknya tidak hanya dilakukan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi saja. Hal ini dimaksudkan pada mata pelajaran ini pembelajaran dengan menggunakan *Word Square* telah memberikan hasil yang positif maka perlu kiranya diterapkan pada mata pelajaran lain agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam semua mata pelajaran di sekolah.
3. Bagi kepala sekolah, hendaknya memberikan kesempatan kepada guru-guru untuk menambah pengetahuan dalam bentuk mengikuti pelatihan atau seminar yang berkaitan dengan media pembelajaran, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusfidar Nasution dan Zelhendri Zen. (2000). *Prinsip-Prinsip dan Penafsiran Hasil Penelitian*. Padang: KTP FIP UNP.
- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada: Jakarta
- Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran TIK SMP/MTS*. Jakarta: Depdikbud
- Depdiknas. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. <http://www.google.com>. diakses tanggal 20/08/2010.
- Hujair AH.Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Media Pembelajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Rahmad Widodo. 2009. *Model Pembelajaran Word Square*. Word press: <http://wyw1d.wordpress.com/>. diakses tanggal 15/08/2010.
- Richard Dunne. 1996. *Pembelajaran Efektif*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 1998. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka
- Syafril. 2010. *Statistik*. Padang: Sukabina Press.