

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
STRATEGI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DAN STRATEGI
PEMBELAJARAN KONVENSIONAL PADA MATA PELAJARAN
TIK KELAS XI IPS DI SMA PEMBANGUNAN
LABORATORIUM UNP PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

AFRINA SASWITA
79041/2006

**KONSENTRASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN KONVENSIONAL PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS XI IPS DI SMA PEMBANGUNAN LABORATORIUM UNP PADANG

Nama : Afrina Saswita
NIM : 79041/2006
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Konsentrasi TIK
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Januari 2011

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Alwen Bentri, M.Pd
NIP.19610722 198602 1 002

Dr. Darmansyah, ST, M.Pd
NIP.19591124 198603 1 001

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 : Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan
Strategi Pembelajaran Kontekstual dan Strategi
Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Teknologi
Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas XI IPS di SMA
Pembangunan Laboratorium UNP Padang**

Nama : Afrina Saswita

NIM : 79041/2006

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Konsentrasi TIK

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Alwen Bentri, M.Pd	1. _____
2. Sekretaris	: Dr. Darmansyah, ST, M.Pd	2. _____
3. Anggota	: Prof. Dr. H. Nurtain	3. _____
4. Anggota	: Dra. Zuwirna, M.Pd	4. _____
5. Anggota	: Dra. Zuliarni	5. _____

ABSTRAK

Afrina Saswita. 2010. : Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Kontekstual dan Strategi Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas XI IPS di SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, masih kurangnya peran siswa dan didominasi oleh aktifitas guru. Kelas berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan dan proses pembelajaran dengan pendekatan konvensional, sehingga hasil belajar tidak sesuai yang diharapkan. Keberhasilan belajar dapat dicapai jika siswa berpartisipasi aktif dan mengikuti proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa. Salah satunya strategi pembelajaran Kontekstual (CTL). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran Kontekstual dan strategi pembelajaran Konvensional pada mata pelajaran TIK kelas XI IPS di SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang.

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan pendekatan *quasy experiment*. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI IPS SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang yang berjumlah 126 orang yang terdiri dari 3 kelas dan teknik pengambilan sampelnya *purposive sampling*, yaitu kelas XI IPS₃ dan XI IPS₁ masing-masingnya berjumlah 42 orang. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa soal objektif sebanyak 40 butir soal, dan alat pengumpul data digunakan lembar tes dan lembar jawaban siswa. Jenis data dalam penelitian ini hasil belajar siswa dan sumber datanya nilai siswa. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen 75,06 dan nilai rata-rata kelompok kontrol 69,29. Berdasarkan perhitungan t-test diperoleh t hitung 2,80 sedangkan pada taraf kepercayaan 0,05 t tabel 2,000, sehingga t hitung > t tabel. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran Kontekstual (CTL) dan strategi pembelajaran Konvensional serta dapat pula meningkatkan aktifitas belajar siswa secara mandiri pada mata pelajaran TIK kelas XI IPS di SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia- Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Kontekstual dan Strategi Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas XI IPS di SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang”**.

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

1. Bapak Drs. Alwen Bentri, M.Pd selaku dosen Pembimbing I dan Penasehat Akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Darmansyah, ST, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Azman. M.Si selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Ibu Dra. Zuwirna. M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

5. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
6. Bapak Drs. Almasri selaku Kepala Sekolah SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang.
7. Ibu Nengsih Lesmana selaku guru mata pelajaran TIK di Kelas XI IPS SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang yang telah membantu penulis di dalam melaksanakan penelitian.
8. Keluarga besar penulis, Kedua orangtua Drs. Syafridal (Papa), Sri Indrawati (Mama) yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
9. Rekan-rekan teristemawa seperjuangan BP 2006 dalam kenangan manis dan pahit selama menyelesaikan studi di bangku perkuliahan. Terimakasih atas semua kisah indah yang pernah kalian ukir dalam perjalanan hidup penulis.
10. Seluruh keluarga besar (HMJ-TP) dan PKM yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat dan doanya bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.

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

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II. KAJIAN TEORI	9
A. Hasil Belajar.....	10
B. Teknologi Informasi dan Komunikasi	11
C. Media Pembelajaran.....	14
D. Strategi Pembelajaran Konvensional	23
E. Strategi Pembelajaran Kontekstual	25
F. Pelaksanaan Dalam Pembelajaran	29
G. Kerangka Konseptual	31
H. Hipotesis Penelitian	32
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Populasi dan Sampel	34
C. Desain Penelitian.....	35

D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	36
E. Jenis Data dan Sumber Data	37
F. Teknik Analisis Data	37
G. Prosedur Penelitian	41
H. Keterbatasan Penelitian.....	45
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Deskripsi Data.....	46
B. Analisis Data	50
C. Pembahasan.....	54
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel	<i>Halaman</i>
1. Jumlah Populasi dan Sampel Penelitian.....	35
2. Desain Penelitian.....	36
3. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlett.....	39
4. Hasil Belajar TIK Siswa Yang Menggunakan Strategi Pembelajaran Kontekstual dan Menggunakan Strategi Pembelajaran Konvensional	46
5. Data Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Eksperimen.....	47
6. Data Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Kontrol	49
7. Hasil Perhitungan Pengujian Lilifors Kelompok Eksperimen dan Kelas Kontrol	51
8. Tabel Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52
9. Data Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	52
10. Hasil Pengujian dengan T-test	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar	<i>Halaman</i>
1. Bagan Kerangka Konseptual.....	32
2. Grafik 1 data Nilai Kelas Eksperimen	48
3. Grafik 2 data Nilai Kelas Kontrol	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	61
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	63
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	68
4. Soal Tes Hasil Belajar.....	71
5. Kunci Jawaban Soal Tes Hasil Belajar	80
6. Persiapan Uji Normalitas (Lilifors) Dari Data Kelas Eksperimen.....	81
7. Persiapan Uji Normalitas (Lilifors) Dari Data Kelas Kontrol	82
8. Perhitungan Uji Homogenitas Dari Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	83
9. Persiapan Uji Homogenitas (Uji Barlet)	85
10. Tabel Nilai z.....	87
11. Tabel Nilai L	88
12. Tabel Nilai Chi Kuadrat	89
13. Tabel Nilai t.....	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan segala usaha yang dilaksanakan dengan sadar, dan bertujuan mengubah tingkah laku manusia kearah yang lebih baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Pendidikan akan merangsang kreativitas seseorang agar sanggup menghadapi tantangan-tantangan alam, masyarakat, teknologi serta kehidupan yang semakin kompleks. Indonesia dipenghujung akhir abad ke- 20, dilihat dari jumlah penduduknya yang telah menjadi Negara terbesar kelima di dunia. Jumlah yang besar ini sebenarnya merupakan potensi pembangunan apabila diimbangi dengan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik. Pembangunan nasional membutuhkan SDM yang berkualitas yang memiliki sikap dan tekad kemandirian. Kualitas SDM dapat ditingkatkan dengan pendidikan. Parameter penilaian kualitas SDM ini adalah semangat dan kemampuan mengoperasikan dan mengaplikasikan teknologi.

Program Pembinaan pendidikan menengah yang mencakup Sekolah Menengah Umum (SMU), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Madrasah Aliyah (MA) ditujukan antara lain untuk : Meningkatkan kualitas pendidikan menengah sebagai landasan bagi peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan kebutuhan dunia kerja. Kegiatan pokok dalam upaya peningkatan kualitas dan relevansi pendidikan menengah dengan; menyusun kurikulum yang berbasis kompetensi sesuai dengan kebutuhan dan

potensi pembangunan daerah, mampu meningkatkan kreativitas guru sesuai dengan kapasitas peserta didik serta menekankan perlunya keimanan, dan ketaqwaan, wawasan kebangsaan, kesehatan jasmani, kepribadian yang berakhlak mulia, beretos kerja, memahami hak dan kewajiban, serta meningkatkan penguasaan ilmu-ilmu dasar (matematika, sains dan teknologi, bahasa dan sastra, ilmu sosial, bahasa Inggris). Dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, seorang guru memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi, melatih ketrampilan dan membimbing belajar siswa sehingga para guru dituntut memiliki kualifikasi dan kompetensi tertentu, agar proses belajar dan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Adanya minat belajar yang tinggi, pendekatan pembelajaran dan pemanfaatan serta penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menjadikan siswa mudah dalam menerima dan mengolah yang disampaikan.

Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) merupakan salah satu model pembelajaran berbasis kompetensi yang dapat digunakan untuk mengefektifkan dan mensukseskan implementasi kurikulum 2004. Ada kecenderungan dewasa ini untuk kembali kepada pemikiran bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah. Belajar akan lebih bermakna jika anak “mengalami” apa yang dipelajarinya, bukan “mengetahuinya”. Pembelajaran yang berorientasi target penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi “Mengingat” jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang. Dan itulah yang sering terjadi di sekolah-sekolah kita. Dalam konteks itu siswa perlu

mengerti makna belajar, apa manfaatnya, dalam status apa mereka, dan bagaimana mencapainya. Mereka sadar bahwa yang mereka pelajari berguna bagi hidupnya kelak. Dengan begitu mereka memposisikan sebagai diri sendiri yang memerlukan suatu bekal untuk hidupnya nanti. Mereka mempelajari apa yang bermanfaat bagi dirinya dan berupaya menggapainya. Dalam upaya itu, mereka memerlukan guru sebagai pengarah dan pembimbing (Depdikbud, 2002: 2) Jika guru mampu mengelola proses pembelajaran dan mampu menciptakan sistem pembelajaran yang efektif maka kualitas proses belajar akan tercapai. Tetapi jika guru masih terpaku pada paradigma lama dimana hanya memandang keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan nilai akhir saja maka kualitas pembelajaran tidak akan mencapai kemajuan.

Pada strategi pembelajaran Kontekstual peserta didik secara langsung ke lapangan untuk menemukan dan mencari materi pelajaran sehingga proses pembelajaran lebih bermakna. Pembelajaran bermakna menurut Ausubel (Isti Hidayah, Sugiarto, Siti Muslichatun, Titi Lestariningsih, 2003: 3) Proses pembelajaran yang dapat mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif. Sebaliknya, jika informasi baru tidak dapat dikaitkan pada konsep-konsep yang telah ada dalam struktur kognitif maka akan hanya terjadi belajar hafalan, proses belajar hafalan ini merupakan proses penerimaan informasi jangka pendek. Sedangkan proses belajar dengan pengulangan di lapangan dan peserta didik mampu menemukan sesuatu materi yang dikaji, maka penerimaan informasi bersifat jangka panjang. Dalam pembelajaran kontekstual ini konsep belajar yang membantu para guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi

dunia nyata yang mendorong para siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan teori dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan dan ketrampilan siswa diperolehnya dengan mengaitkan ketika belajar siswa akan turut langsung dalam pengalaman belajar yang akan membuat hasil belajar lebih bermakna (Dirjen Dikdasmen, 2002: 26). Selain untuk membantu siswa dalam pemahaman lebih konkrit, pemanfaatan media yang dipilih guru dalam proses pembelajaran memegang peranan penting. Sesuai dengan makna yang terkandung dalam pengertian media, eksistensinya akan membantu siswa dalam memahami sesuatu yang sedang dipelajari dan dikajinya dengan berbagai kemudahan-kemudahan. Kerangka berpikir tersebut, proses pembelajaran kontekstual yang disertai penggunaan media merupakan alternatif pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa, sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan, penalaran dan ketrampilannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Tetapi dalam kenyataannya peserta didik seringkali mengalami kejenuhan dalam belajar. Hal yang dapat dilakukan guru dalam proses mengaktifkan dan membimbing dengan memanfaatkan media.

Media pendidikan sendiri dalam pemanfaatannya terkadang hanya untuk menghindari verbalisme belaka , sehingga sifat media yang digunakan hanya sebagai alat bantu, disini peserta didik sebagai penonton dari media yang disiapkan oleh guru. Media pembelajaran yang kurang sesuai maka juga kurang tepat, sebaiknya media sebagai alat bantu pengajaran harus dapat menumbuhkan minat belajar dalam proses pembelajaran. Media Pembelajaran yang dipilih diharapkan dapat mencakup aspek penglihatan (visual), pendengaran (audio) dan

gerak (motorik), karena selain bertujuan memudahkan peserta didik dalam belajar juga mampu menanamkan konsep. Semakin banyak indera, dan gerak anak yang terlibat dalam proses belajar semakin mudah anak belajar yang bermakna (Bobbi de Porter & Mike Hernaki, 2002: 31). Media pembelajaran yang populer digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan audio visual, multimedia digunakan para guru sebagai penggunaan media pembelajaran karena sifatnya dapat mengakses berbagai macam data dan fasilitas untuk memotivasi siswa dalam belajar.

Dalam mengenalkan dan menggunakan email untuk keperluan informasi melalui video yang telah dikemas dalam bentuk instruksi pengajaran sendiri berisi serangkaian contoh dan instruksi yang harus dikerjakan oleh siswa. Dalam program tersebut juga telah dilengkapi evaluasi untuk mengukur seberapa kadar pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari. Disini peranan guru hanya sebagai fasilitator sehingga proses belajar lebih banyak aktifitas siswa. Minat belajar siswa juga merupakan salah satu faktor keberhasilan pencapaian kompetensi belajar TIK, minat belajar yang besar cenderung menghasilkan kompetensi belajar yang lebih baik sedangkan minat belajar yang kurang akan menghasilkan kompetensi belajar yang kurang baik. Memahami kebutuhan anak didik dan melayani kebutuhan anak didik merupakan salah satu upaya membangkitkan minat anak didik. Minat dapat ditumbuhkan dan kembangkan pada diri anak didik dengan cara memberikan informasi pada anak mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu atau menguraikan kegunaannya di masa depan bagi anak didik. Sejalan

dengan itu penerapan pendekatan kontekstual berbasis multimedia dan penulusuran minat belajar siswa di SMA kiranya merupakan alternatif untuk memenuhi kebutuhan siswa, sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan, penalaran, dan ketrampilannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Selain itu berdasarkan pengamatan dan pengalaman peneliti sendiri selama ini proses pembelajaran TIK di sekolah jarang/belum menggunakan pendekatan kontekstual berbasis multimedia.

Dalam hal ini penulis tertarik untuk membandingkan hasil belajar menggunakan strategi pembelajaran kontekstual berbasis multimedia dengan strategi pembelajaran konvensional yang merupakan strategi pembelajaran yang masih dan sering digunakan di sekolah-sekolah. Pada strategi konvensional proses belajar masih berpusat pada guru yang selalu menggunakan metode ceramah dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *“Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Kontekstual dan Strategi Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran TIK Kelas XI IPS di SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang”*.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian yang dikemukakan dalam latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi:

1. Siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Kurangnya penggunaan strategi dan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran.
3. Pendekatan pembelajaran yang digunakan masih pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang dapat diambil dari latar belakang tersebut adalah:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa SMA Pembangunan Laboratorium UNP Jl. Air Tawar Barat Padang.
2. Obyek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang yang dibatasi pada siswa jurusan IPS.
3. Strategi pembelajaran yang dibandingkan adalah strategi pembelajaran kontekstual dengan strategi pembelajaran konvensional.
4. Pada strategi pembelajaran kontekstual menggunakan multimedia sebagai medianya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan permasalahan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah *apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan dengan menggunakan strategi pembelajaran kontekstual dan strategi*

pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TIK Kelas XI IPS di SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang?.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran kontekstual dan strategi pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TIK Kelas XI IPS di SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Bahan informasi bagi calon guru / mahasiswa untuk melakukan penelitian lebih dalam dan ruang lingkup yang lebih luas dari permasalahan penelitian.
- b. Bahan pertimbangan bagi guru di SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang untuk memilih strategi dan metode mengajar yang sekiranya dapat menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa.
- c. Guru dapat melihat perbandingan hasil belajar siswa mana yang lebih baik pada penerapan kedua strategi tersebut.
- d. Memacu guru dan siswa untuk mengembangkan kualitas pembelajaran.

- e. Untuk peneliti sebagai syarat menyelesaikan program studi strata satu pada jurusan Kurikulum & Teknologi Pendidikan dan sebagai aplikasi dari ilmu yang telah diperoleh selama di bangku perkuliahan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu prestasi yang dicapai seseorang dalam mengikuti proses pembelajaran atau hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dari individu karena tingkah laku belajar. Perubahan yang terjadi dari hasil belajar adalah perubahan secara menyeluruh terhadap tingkah laku yang ada pada diri individu.

Hasil belajar menurut Sudjana (2009:22) adalah "Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Sedangkan menurut Oemar Hamalik (1993:21) hasil belajar adalah :

"Tingkah laku yang timbul misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbul pengertian baru, dalam sikap kebiasaan, keterampilan, kesanggupan, menghargai perkembangan sifat-sifat sosial, emosional serta pertumbuhan jasmani".

Jadi hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi pelajaran yang berupa data kualitatif maupun kuantitatif. Untuk memperoleh data hasil belajar dapat dilakukan dengan mengadakan penilaian berupa tes, baik tertulis, lisan, maupun perbuatan. Prestasi belajar bukanlah ukuran, tetapi dapat diukur setelah melakukan kegiatan belajar. Keberhasilan seseorang dalam mengikuti program pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar seseorang tersebut.

Dalam kaitannya dengan kegiatan belajar, maka hasil belajar merupakan hasil kegiatan belajar sedangkan belajar sendiri lebih menekankan pada proses

kegiatannya, selain pada hasil kegiatannya. Hasil belajar merupakan hasil yang menunjukkan kemampuan seseorang siswa dalam menguasai bahan pelajarannya. Hasil belajar dapat diuji melalui test sehingga dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan pengajaran dan keberhasilan siswa atau guru dalam proses belajar mengajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut bidang pengetahuan (kognitif), nilai dan sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor).

B. Mata Pelajaran TIK

1. Defenisi 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.

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. Karakteristik Teknologi Informasi & Komunikasi

Karakteristik Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Depdiknas di dalam websitenya (<http://media.diknas.go.id>, 2008) menyatakan;

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) mencakup dua aspek, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi, meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaannya sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Teknologi Komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media.

Sebagaimana yang dikutip dari Abdul Kadir, dkk (2003:2) bahwa “Teknologi Informasi adalah gabungan antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi”. Hal tersebut mereka simpulkan dari beberapa pendapat para pakar dengan menguraikan peran teknologi, seperti Haag & Keen (1996) dalam Abdul Kadir, dkk (2003:2) bahwa “teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan memproses informasi.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan dapat diartikan teknologi informasi merupakan seperangkat alat penghubung antara informasi yang satu dengan yang lain sehingga terjadi proses timbal balik secara cepat. Dari keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi (*information technology*) disingkat dengan *TI*, *IT* atau disebut juga dengan *infotech* tersebut, lebih luas cakupannya dari pada teknologi komunikasi. Bahkan, teknologi komunikasi itu sebenarnya telah tergabung di dalam teknologi informasi.

Secara khusus, tujuan dari mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) menurut Depdiknas (2003:7) yaitu:

- a. Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.
- b. Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
- c. Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong siswa terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerjasama.
- e. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari.

Adapun bahan kajian pembelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi di kelas X sampai dengan kelas XII untuk tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), difokuskan pada kegiatan yang bersifat aplikatif dan produktif juga sedikit apresiatif dan evaluatif. Fokus pembelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi menurut Depdiknas (2003:15) ada tiga aspek:

- a. Aspek pemahaman mendalam tentang konsep pengetahuan dan operasi dasar maka fokus pembelajaran, bersifat apresiatif dan produktif.
- b. Pengolahan informasi untuk produktifitas maka fokusnya pada kegiatan aplikatif dan produktif.
- c. Pemecahan masalah, eksploratif, dan komunikasi maka fokus pembelajarannya pada kegiatan produktif dan evaluatif atau analisis.

Selain dari fokus pembelajaran juga terdapat standar kompetensi mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi. Adapun standar kompetensi mata pelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi untuk tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) menurut Depdiknas (2003: 17) adalah:

Untuk mencapai berbagai keterampilan dan kemampuan yang terdapat di dalam standar kompetensi, maka dalam pelaksanaan pembelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi perlu adanya strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun sebagai alternatifnya yaitu dengan memanfaatkan media penunjang dalam pembelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi.

C. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bermacam-macam peralatan yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Media bila dikaitkan

dengan pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam proses pembelajaran yang berupa perangkat keras (*hard ware*) maupun perangkat lunak (*soft ware*) mencapai proses dan hasil pembelajaran secara efektif dan efisien, serta mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seels dan Richey (1994: 1 - 46) menjelaskan bahwa media merupakan alat komunikasi, segala sesuatu yang membawa informasi atau pesan-pesan dari sumber informasi kepada penerimanya mencakup film, televisi, bahan cetak, radio, diagram, tabel dan sebagainya. Sedangkan yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah mencakup semua bentuk media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan tujuan pembelajaran.

1. Jenis Media

Agar proses belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan optimal perlu adanya penerapan media dalam penyampaian materi. Adapun jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan menurut Nana Sudjana (2005:3) yaitu:

- a. Media grafis seperti gambar, foto grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain.
- b. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain.
- c. Media proyeksi seperti slide, film strip, film, penggunaan OHP.
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Dari beberapa jenis di atas, dapat kita tentukan mana yang lebih efektif dan efisien digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

2. Fungsi dan Manfaat Media

Menurut Kusharyanto (1986:6) fungsi media sebagai berikut:

- a. Mampu memperlihatkan gerakan yang sulit diamati oleh indera biasa.

- b. Dapat memperbesar benda-benda yang tak dapat dilihat oleh mata secara telanjang.
- c. Pengganti benda yang sebenarnya.
- d. Dapat menyajikan suatu proses atau pengalaman hidup yang utuh.

Dari beberapa fungsi di atas maka media pendidikan sangat berarti dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Media pendidikan dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya. Berkenaan dengan hal itu bahwa media mempunyai banyak manfaat seperti yang di kemukakan oleh Sudjana dan Rivai (1989:2) bahwa manfaat dari media pendidikan antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pelajaran lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami 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.

Berdasarkan hal tersebut di atas maka manfaat 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.

3. Kriteria Pemilihan Media

Memilih media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan didasarkan atas kriteria tertentu. Kesalahan pada saat pemilihan,

baik pemilihan jenis media maupun pemilihan topik yang disediakan, akan membawa akibat panjang yang tidak diinginkan nantinya. Adapun kriteria dalam pemilihan media akan diterapkan dalam pembelajaran menurut Nana Sudjana (2005;4) adalah:

- a. Ketetapanannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c. Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh guru tanpa biaya yang mahal, disamping sederhana dan praktis penggunaannya.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya; apapun jenis media yang diperlukan syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- f. Sesuai dengan taraf berfikir siswa; memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

4. Media Audio Visual

Menurut Azhar Arsyad, (1997:91) bahwa “media audio visual adalah media yang menggabungkan visual serta suara”. Adapun ciri-ciri utama teknologi media audio visual menurut Azhar Arsyad, (2002:30) sebagai berikut;

- a. Mereka biasanya bersifat liner.
- b. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- c. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- d. Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
- e. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.

- f. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Pekerjaan utama dalam pembuatan media audio video ini adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis ke dalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Narasi ini merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video akan digambarkan atau visualisasi materi pelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa.

Beberapa petunjuk praktis dalam menyusun narasi menurut Azhar Arsyad (1997:92) yaitu:

- a. Narasi ditulis singkat, padat, dan sederhana.
- b. Narasi ditulis seperti menulis judul berita, pendek dan tepat, berirama, dan mudah diingat.
- c. Tulisan tidak harus berupa kalimat yang lengkap. Pikirkan frase yang dapat melengkapi visual atau tuntun siswa kepada hal-hal terpenting.
- d. Hindari istilah teknis, kecuali jika istilah itu diberi batasan atau digambarkan.
 - 1) Narasi ditulis dalam kalimat aktif.
 - 2) Usahakan setiap kalimat tidak lebih dari 15 kata.
Diperkirakan setiap kalimat memakan waktu satu tayangan visual kurang lebih satu 10 detik.
 - 3) Setelah menulis narasi, baca narasi itu dengan suara keras.
 - 4) Edit dan revisi naskah narasi itu sebagaimana perlunya.

Selain petunjuk praktis dalam penyusunan narasi, terdapat juga petunjuk tentang pengembangan *storyboard*. Petunjuk dalam pengembangan *storyboard* menurut Azhar Arsyad (1997:92) adalah:

- a. Menetapkan jenis visual apa yang akan digunakan untuk mendukung isi pelajaran, dan mulai membuat sketsanya.

- b. Pikirkan bagian yang akan diperankan Audio dalam paket program. Audio bisa dalam bentuk; diam, sound efect khusus, suara latar belakang, musik, dan narasi. Kombinasi suara akan dapat memperkaya paket program itu.
- c. Lihat dan yakinkan bahwa seluruh isi pelajaran tercakup dalam storyboard.
- d. Peninjauan kembali terhadap storyboard sambil mengecek hal-hal berikut:
 - 1) Semua audio dan grafik yang cocok dengan teks;
 - 2) Pengantar dan pendahuluan menampilkan penarik perhatian;
 - 3) Informasi penting telah dicakup;
 - 4) Urutan interaktif telah digabungkan;
 - 5) Strategi dan taktik belajar yang telah digabungkan;
 - 6) Narasi singkat padat;
 - 7) Program mendukung latihan-latihan;
 - 8) Alur dan organisasi program mudah diikuti dan dimengerti;
- e. Kumpul dan paparkan semua storyboard sehingga dapat terlihat sekaligus.
- f. Kumpulkan anggota tim produksi untuk meninjau kembali dan mengkritik storyboard.
- g. Catat semua komentar, kritik dan saran-saran.
- h. Revisi untuk persiapan akhir sebelum memulai produksi.

5. Video Sebagai Media Pembelajaran

Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat (K. Prent dkk., Kamus Latin-Indonesia, 1969: 926). Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 1119) mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa video itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; *motion*), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi.

Karenanya, banyak orang yang memahami video dalam dua pengertian: 1. sebagai rekaman gambar hidup yang ditayangkan (di sini video sama dengan film, dan pada makalah ini penyebutan video seringkali dipakai bergantian dengan film). Aplikasi umum dari video adalah televisi atau media proyektor lainnya; dan 2. sebagai teknologi, yaitu teknologi pemrosesan sinyal elektronik mewakili gambar bergerak. Di sini istilah video juga digunakan sebagai singkatan dari videotape, dan juga perekam video dan pemutar video (<http://id.wikipedia.org/wiki/Video>, diakses 28 Oktober 2010).

Manfaat dan karakteristik dari media video atau film dalam meningkatkan efektifitas dan efesiensi proses pembelajaran, di antaranya adalah (Munadi, 2008: 127; Smaldino, 2008: 311-312):

- a. Mengatasi jarak dan waktu
- b. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat
- c. Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- d. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
- e. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- f. Megembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- g. Mengembangkan imajinasi
- h. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik
- i. Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas
- j. Mampu berperan sebagai storyteller yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, jelaslah terlihat bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yang dapat membantu mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran. Akan tetapi selain kelebihan, video/film juga memiliki

kekurangan, di antaranya: sebagaimana media audio-visual yang lain, video juga terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut; pemanfaatan media ini juga terkesan memakan biaya tidak murah, dan penyangganya juga terkait peralatan lainnya seperti videoplayer, layar bagi kelas besar beserta LCDnya, dan lain-lain.

6. Multimedia Pembelajaran

Multimedia Pembelajaran adalah media pembelajaran yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi dan interaktif sehingga dapat berfungsi sebagai alat bantu guru dalam mengajar dan sebagai aplikasi/software belajar mandiri bagi siswa.

Multimedia Pembelajaran bukanlah merupakan hal yang asing lagi. Dengan Perkembangan Teknologi Informasi sekarang ini Guru Sangat dipermudah dalam membuat media Pembelajaran berbasis TIK. Dengan alat bantu ini diharapkan mampu menarik minat siswa dalam mempelajari suatu materi atau mampu menstimulus siswa, mampu mengikuti kemajuan Teknologi informasi, membantu pemahaman siswa mempelajari suatu materi dengan ilustrasi, gambar, video atau animasi di rumah, mempermudah guru dalam melakukan pengajaran di kelas paralel dan satu lagi menumbuhkan tradisi pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Pada dasarnya Media Pembelajaran itu di bagi menjadi 2 bagian yaitu :

1. Media Presentasi Pembelajaran disingkat MPP

Media ini merupakan Alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas namun tidak menggantikan guru secara keseluruhan. Berupa pointer-pointer materi yang disajikan (*explicit knowledge*) dan bisa saja ditambahi dengan multimedia linear berupa animasi dan video untuk memperkuat pemahaman siswa. Media jenis ini dapat dibuat atau dikembangkan dengan software presentasi seperti: Microsoft PowerPoint, OpenOffice Impress.

2. Software Pembelajaran Mandiri (SPM) atau Media Pembelajaran Mandiri

Adalah Software pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri atau tanpa bantuan guru. Multimedia pembelajaran mandiri harus dapat memadukan *explicit knowledge* (pengetahuan tertulis yang ada di buku, artikel, dsb) dan *tacit knowledge* (*know how*, *rule of thumb*, pengalaman guru). Tentu karena menggantikan guru, harus ada fitur assesment untuk latihan, ujian dan simulasi termasuk tahapan pemecahan masalahnya. Jenis Media ini dapat di buat dengan menggunakan software seperti Macromedia Authorware, Macromedia Flash, Macromedia Dreamweaver, Macromedia Director. Bisa juga Kita gunakan software yang mudah seperti OpenOffice Impress atau Microsoft PowerPoint, dengan catatan harus jeli dan cerdas memanfaatkan berbagai efek animasi dan fitur yang ada di kedua software tersebut.

Berdasarkan hal di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara Media Presentasi Pembelajaran dengan Media Pembelajaran Mandiri dalam hal penyajian dan pembuatan.

D. Strategi Pembelajaran Konvensional

Salah satu model pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru adalah model pembelajaran konvensional. Model ini sebenarnya sudah tidak layak lagi kita gunakan sepenuhnya dalam suatu proses pengajaran, dan perlu diubah. Tapi untuk mengubah model pembelajaran ini sangat susah bagi guru, karena guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan menggunakan model pembelajaran lainnya.

Memang, model pembelajaran konvensional ini tidak serta merta kita tinggalkan, dan guru mesti melakukan model konvensional pada setiap pertemuan, setidaknya pada awal proses pembelajaran dilakukan. Atau awal pertama kita memberikan kepada anak didik sebelum kita menggunakan model pembelajaran yang akan kita gunakan. Menurut Djamarah (1996) metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan.

Selanjutnya menurut Roestiyah N.K. (1998:136) cara mengajar yang paling tradisional dan telah lama dijalankan dalam sejarah Pendidikan ialah cara mengajar dengan ceramah. Sejak dahulu guru dalam usaha menularkan pengetahuannya pada siswa, ialah secara lisan atau ceramah. Pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah pembelajaran yang biasa dilakukan oleh para guru. Bahwa, pembelajaran konvensional (tradisional) pada umumnya memiliki

kekhasan tertentu, misalnya lebih mengutamakan hapalan daripada pengertian, menekankan kepada keterampilan berhitung, mengutamakan hasil daripada proses, dan pengajaran berpusat pada guru.

Metode mengajar yang lebih banyak digunakan guru dalam pembelajaran konvensional adalah metode ekspositori atau ceramah. Kegiatan selanjutnya guru memberikan contoh soal dan penyelesaiannya, kemudian memberi soal-soal latihan, dan siswa disuruh mengerjakannya. Jadi kegiatan guru yang utama adalah menerangkan dan siswa mendengarkan atau mencatat apa yang disampaikan guru.

Guru biasanya mengajar dengan berpedoman pada buku teks atau LKS, dengan mengutamakan metode ceramah dan kadang-kadang tanya jawab. Tes atau evaluasi yang bersifat sumatif dengan maksud untuk mengetahui perkembangan jarang dilakukan. Siswa harus mengikuti cara belajar yang dipilih oleh guru, dengan patuh mempelajari urutan yang ditetapkan guru, dan kurang sekali mendapat kesempatan untuk menyatakan pendapat.

Disamping itu, menurutnya guru jarang mengajar siswa untuk menganalisis secara mendalam tentang suatu konsep dan jarang mendorong siswa untuk menggunakan penalaran logis yang lebih tinggi seperti kemampuan membuktikan atau memperlihatkan suatu konsep.

Dari uraian di atas, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran secara biasa adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang selama ini kebanyakan dilakukan oleh guru dimana guru mengajar secara klasikal yang di dalamnya aktivitas guru mendominasi kelas dengan metode ekspositori atau ceramah, dan siswa hanya menerima saja apa-apa yang disampaikan oleh

guru, begitupun aktivitas siswa untuk menyampaikan pendapat sangat kurang, sehingga siswa menjadi pasif dalam belajar, dan belajar siswa kurang bermakna karena lebih banyak hapalan.

E. Strategi Pembelajaran Kontekstual

Sistem pembelajaran saat ini masih dominan dengan istilah belajar yang diartikan sebagai kegiatan-kegiatan berupa duduk, dengar, catat kemudian pulang untuk dihapal. Melihat kondisi yang demikian, peserta didik akan merasakan kejenuhan yang berkepanjangan. Untuk menghindari dan mengantisipasi kejenuhan itu, maka perlu adanya pembentukan konsep penting yang harus dilaksanakan dalam praktik pembelajaran. Salah satu di antaranya adalah pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*).

Wina Sanjaya (2008:255) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning* (CTL)) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Dari konsep tersebut ada tiga hal yang harus kita pahami. *Pertama*, CTL menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung.

Kedua, CTL mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya siswa dituntut

untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata.

Ketiga, CTL mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan, artinya CTL bukan hanya mengharapkan siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi itu dapat mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Pemahaman, penyajian ilmu pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang ada dalam materi dikaitkan dengan apa yang dipelajari dalam kelas dan dengan kehidupan sehari-hari (Dirjen Dikdasmen, 2001: 8). Dengan memilih konteks secara tepat, maka siswa dapat diarahkan kepada pemikiran agar tidak hanya berkonsentrasi dalam pembelajaran di lingkungan kelas saja, tetapi diajak untuk mengaitkan aspek-aspek yang benar-benar terjadi dalam kehidupan mereka sehari-hari, masa depan mereka, dan lingkungan masyarakat luas. Dalam kelas kontekstual, tugas guru adalah membantu siswa dalam mencapai tujuannya. Guru lebih banyak berurusan dengan strategi daripada memberi informasi. Guru bertugas mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk merumuskan, menemukan sesuatu yang baru bagi kelas yang dapat berupa pengetahuan, keterampilan dari hasil “menemukan sendiri” dan bukan dari “apa kata guru.

Penggunaan pembelajaran kontekstual memiliki potensi tidak hanya untuk mengembangkan ranah pengetahuan dan keterampilan proses, tetapi juga untuk mengembangkan sikap, nilai, serta kreativitas siswa dalam memecahkan masalah yang terkait dengan kehidupan mereka sehari-hari melalui interaksi dengan

sesama teman, misalnya melalui pembelajaran kooperatif, sehingga juga mengembangkan ketrampilan sosial (*social skills*) (Dirjen Dikmenum, 2002: 6).

Peran guru dalam contextual learning berbeda dengan perannya dalam kelas tradisional. Dalam kelas tradisional, guru merupakan satu-satunya penguasa dan pemberi informasi, guru memberikan informasi pengetahuan dan siswa yang baik menyerap pengetahuan tersebut tanpa banyak bertanya. Di sisi lain, pada kelas kontekstual, setelah pembelajaran berlangsung guru berperan sebagai fasilitator; guru sekedar memberikan informasi untuk merangsang pemikiran. Para siswa didorong untuk bertanya dan mengemukakan ide-idenya. Pembelajaran kontekstual merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat mengurangi verbalisme dan teoritis. Di samping itu, pembelajaran ini dapat memberikan penguatan pemahaman secara komprehensif melalui penghubungan makna atau maksud dari ilmu pengetahuan yang dipelajari siswa dengan pengalaman langsung dalam kehidupan yang nyata.

Pembelajaran kontekstual merupakan strategi belajar melalui pengalaman menggunakan bentuk sekuens induktif, berpusat pada siswa, dan berorientasi pada aktivitas. Penekanan dalam strategi belajar melalui pengalaman adalah pada proses belajar, dan bukan hasil belajar. Belajar dengan kontekstual bukan hanya sekedar mendengarkan, mencatat, tetapi belajar adalah proses berpengalaman secara langsung. Melalui proses berpengalaman itu diharapkan perkembangan siswa terjadi secara utuh, yang tidak hanya berkembang dalam aspek kognitif saja, tetapi juga aspek afektif dan juga psikomotor. Belajar bagi anak adalah proses menyempurnakan skema yang telah ada (asimilasi) atau proses pembentukan

skema baru (akomodasi), dengan demikian tugas guru adalah memfasilitasi (mempermudah) agar anak mampu melakukan proses asimilasi dan proses akomodasi. Guru dapat menggunakan strategi ini baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Dari berbagai pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan strategi yang melibatkan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran, siswa didorong untuk beraktivitas mempelajari materi pelajaran sesuai dengan topik yang dipelajarinya, belajar bukan hanya sekedar mendengarkan dan mencatat tetapi belajar adalah proses berpengalaman secara langsung dan diharapkan siswa dapat menemukan sendiri materi yang dipelajarinya.

Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Learning*) memiliki 7 asas. Asas-asas ini yang melandasi pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CTL. Seringkali asas ini disebut juga komponen-komponen CTL, diantaranya adalah (Wina Sanjaya 2006: 264):

1. Konstruktivisme, adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Pengetahuan ini bersifat dinamis, tergantung individu yang melihat dan mengkonstruksinya.
2. Inkuiri, merupakan proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Melalui proses berpikir yang sistematis seperti di atas, diharapkan siswa memiliki sikap ilmiah, rasional, dan logis, yang kesemuanya itu diperlukan sebagai dasar pembentukan kreativitas.
3. Bertanya (*Questioning*). Belajar pada hakikatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu, sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berpikir. Dalam proses pembelajaran melalui CTL, guru tidak menyampaikan informasi begitu saja, akan tetapi memancing agar siswa dapat menemukan sendiri.

4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*). Konsep masyarakat belajar (*learning community*) dalam CTL menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh melalui kerja sama dengan orang lain. Kerja sama itu dapat dilakukan dalam berbagai bentuk baik dalam kelompok belajar secara formal maupun dalam lingkungan yang terjadi secara alamiah. Dalam kelas CTL, penerapan asas masyarakat belajar dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran melalui kelompok belajar. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang anggotanya bersifat heterogen, baik dilihat dari kemampuan dan kecepatannya, maupun dilihat dari bakat dan minatnya.
 5. Pemodelan (*Modelling*), adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa.
 6. Refleksi (*Reflection*), adalah proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari yang dilakukan dengan cara mengurutkan kembali kejadian-kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya. Melalui proses refleksi, pengalaman belajar itu akan dimasukkan dalam struktur kognitif siswa yang pada akhirnya akan menjadi bagian dari pengetahuan yang dimilikinya.
 7. Penilaian Nyata (*Authentic Assesment*), adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa. Penilaian ini diperlukan untuk mengetahui apakah siswa benar-benar belajar atau tidak, apakah pengalaman belajar siswa memiliki pengaruh yang positif terhadap perkembangan baik intelektual maupun mental siswa. Penilaian ini dilakukan secara terus-menerus selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, tekanannya diarahkan kepada proses belajar bukan kepada hasil belajar.
- Berdasarkan asas-asas di atas, guru dapat menjadikannya sebagai landasan

dalam pelaksanaan pembelajaran agar proses pembelajaran lebih bermakna, efektif dan efisien serta bervariasi sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai.

F. Pelaksanaan Dalam Pembelajaran

Dalam pembelajaran kontekstual, program pembelajaran lebih merupakan rencana kegiatan kelas yang dirancang guru, yang berisi skenario tahap demi tahap tentang apa yang akan dilakukan bersama siswanya sehubungan dengan topik yang akan dipelajarinya. Dalam program tercermin tujuan pembelajaran,

media untuk mencapai tujuan tersebut, materi pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan authentic assessmennya. Dalam konteks itu, program yang dirancang guru benar-benar rencana pribadi tentang apa yang akan dikerjakannya bersama siswanya.

Pelaksanaannya dalam strategi pembelajaran kontekstual guru menggunakan video pembelajaran atau multimedia sebagai medianya. Di dalam strategi kontekstual berbasis multimedia ini, guru hanya mempresentasikan materi sekedarnya saja kepada siswa dalam bentuk video melalui komputer yang ada pada labor komputer sekolah, kemudian siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa, tiap kelompok ditugaskan untuk melakukan observasi tentang materi email dan mencatat berbagai hal yang mereka temukan tentang email, sehingga pada pertemuan berikutnya apa yang telah mereka temukan dapat didiskusikan di sekolah bersama guru. Dalam pembelajaran kontekstual, penerapan prinsip ini lebih berorientasi pada dunia kerja. Pada tataran yang lebih luas, pembelajaran dapat pula diarahkan pada situasi-situasi sosial yang ada dalam kehidupan di masyarakat. Dalam pembelajaran di kelas, guru dapat menggunakan berbagai media belajar seperti: buku teks, kliping, video, laboratorium. Pembelajaran akan lebih bermakna dengan dilengkapi dengan pengalaman langsung dalam kehidupan nyata.

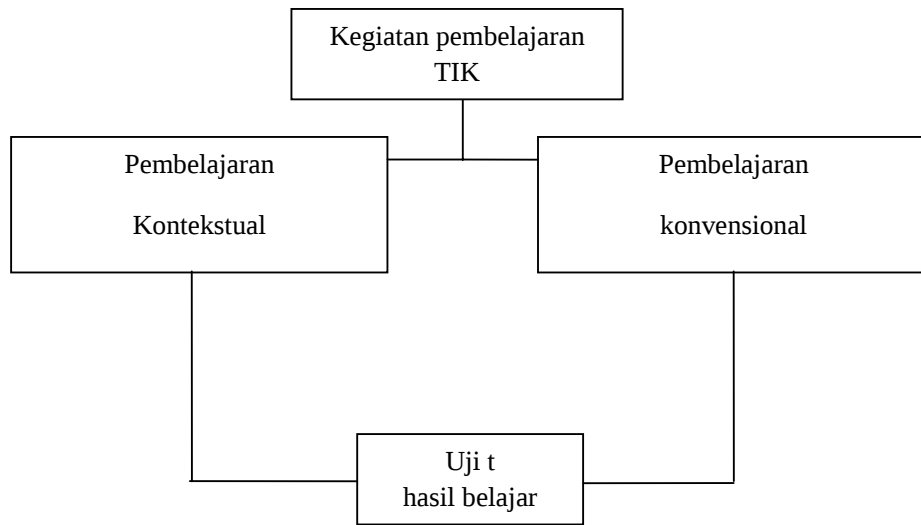
Adapun di dalam video pembelajaran ini berisikan materi tentang pengertian dan fungsi email serta langkah-langkah menggunakan email untuk keperluan informasi.

Sedangkan pada strategi konvensional, siswa ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif, karena siswa lebih banyak belajar secara individual dengan menerima, mencatat, dan menghafal materi pelajaran, guru hanya menerangkan materi berdasarkan buku atau LKS dengan metode ceramah dan mempraktekkan langsung cara membuat email kepada siswa, oleh karena itu materi pelajaran hanya diingat siswa saat itu saja, sehingga pada beberapa hari kemudian siswa akan lupa karena materi pelajaran yang hanya disajikan secara monoton. Dalam hal ini guru berperan sebagai sumber belajar.

G. Kerangka Konseptual

Proses belajar mengajar mencakup dua tahap, yaitu perencanaan dan pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan terjadi interaksi antara guru dan siswa, guru diharapkan dapat menciptakan suatu kondisi yang melibatkan siswa secara aktif dan kemampuan belajar siswa seoptimal mungkin. Untuk itu seorang guru harus memiliki keterampilan dalam memilih keterampilan dalam memilih strategi dan metode pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran kontekstual berbasis multimedia dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi membantu guru dalam kelas agar dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar TI&K. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. Bagan Kerangka Konseptual

H. Hipotesis

Adapun hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi kontekstual (CTL) lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran TI&K di kelas XI IPS SMA Pembangunan Padang tahun ajaran 2010/2011.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi kontekstual (CTL) dengan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran TI&K di kelas XI IPS SMA Pembangunan Padang tahun ajaran 2010/2011.

mencari, menemukan pengetahuan tersebut dengan berpengalaman secara langsung.

Hal ini sesuai dengan kajian teori yang dikemukakan oleh (Dr. Wina Sanjaya, M.Pd 2006: 6) yaitu : Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah suatu pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Dalam uraian pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa: “ Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi kontekstual (CTL) dengan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas XI IPS SMA Pembangunan Padang”. Dengan membandingkan hasil belajar yang diperoleh siswa dari masing- masing kelas terlihat bahwa pemahaman siswa yang menggunakan strategi pembelajaran Kontekstual memberikan sumbangan yang baik terhadap hasil belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan.

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang belajar menggunakan Strategi Pembelajaran Kontekstual 75,54 sedangkan nilai rata-rata siswa yang belajar menggunakan Strategi Konvensional 69,35. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang belajar menggunakan strategi pembelajaran kontekstual lebih tinggi dibandingkan dengan yang belajar menggunakan strategi konvensional.
2. Hasil uji hipotesis di dapat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $(3,050 > 2,660)$ yang di buktikan dengan taraf signifikan α 0,01 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi kontekstual (CTL) dengan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru yang mengajar mata pelajaran TIK untuk dapat merancang dan menggunakan Strategi Pembelajaran Kontekstual (CTL),

sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam setiap kegiatan dalam proses pembelajaran.

2. Kepada Kepala Sekolah SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang, pengawas maupun kepada tenaga kependidikan yang terkait agar dapat meningkatkan kinerja dan kualitas guru TIK melalui penataran-penataran dalam berbagai bidang pengetahuan dan keterampilan khususnya dalam penerapan strategi dalam pembelajaran sehingga dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan dimasa yang akan datang.
3. Kepada guru-guru bidang studi lain disarankan untuk menerapkan Strategi Pembelajaran Kontekstual dalam melakukan proses belajar mengajar (PBM), karena tidak ada salahnya untuk mencoba demi tercapai hasil belajar yang lebih baik, khususnya kelas XI IPS di SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta : Andi
- Agusfidar Nasution dan Zelhendri Zen. 2000. *Prinsip-Prinsip dan Penafsiran Hasil Penelitian*. Padang. KTP FIP UNP.
- Azhar Arsyad. 1997. *Media Pengajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- _____. 2002. *Media Pengajaran*. Cet-3. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP & MTs*. Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas. Jakarta.
- _____. 2008. <http://media.diknas.go.id>. Diakses 14 Agustus. 2010.
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Video>. diakses 28 Oktober. 2010.
- Mardalis. 2004. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mohammad Nazir. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- _____. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. PT Sinar Baru Algesindo: Bandung.
- _____. 2005. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo: Bandung.
- Oemar Hamalik. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Roestiyah N.K. 1998. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Seells, Barbara B. And Richey, Rita C. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. (Terjemahan Prawiradilaga dkk.). Jakarta: LPTK
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.