

**PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI *ACTIVE LEARNING* TIPE
CROSSWORD PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN
KOMUNIKASI (TI&K) KELAS VII SMP NEGERI 3
BATANG ANAI**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Pendidikan Pada
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



**OLEH
LENY RADILI
2008 / 01222**

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

HALAMAN PENGESAHAN

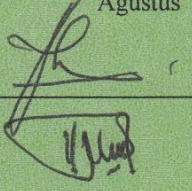
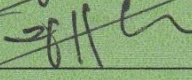
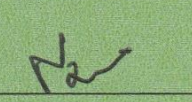
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Strategi *Active Learning* Tipe
Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada
Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
(TI&K) Kelas VII SMP Negeri 3 Batang Anai.

Nama : LENY RADILI
NIM/BP : 01222
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2012

1. Ketua : Drs. Azman, M.Si.
NIP. 19570919 198003 1 004
2. Sekretaris : Dra. Fetri Yeni J., M.Pd.
NIP. 19611011 198602 2 001
3. Anggota : Dra. Ida Murni Saan, M.Pd.
NIP. 19510401 197903 2 001
4. Anggota : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd.
NIP. 19590716 198602 1 001
5. Anggota : Nofri Hendri, S.Pd.
NIP. 19781129 200312 1 001

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

ABSTRAK

LENY RADILI (01222/2008) : Pengaruh Penggunaan Strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TI&K) Kelas VII SMP Negeri 3 Batang Anai

Penelitian ini berawal dari fenomena di sekolah bahwa dalam menyampaikan materi pelajaran, guru lebih sering menggunakan model konvensional dengan metode ceramah serta proses pembelajaran yang monoton, sehingga siswa pasif dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran TI&K. Untuk mengatasi hal itu maka digunakan strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari penggunaan strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K di kelas VII SMP N 3 Batang Anai.

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan pendekatan *quasy experiment*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 3 Batang Anai yang berjumlah 334 orang yang terdiri dari 9 kelas dan teknik pengambilan sampelnya adalah *purposive sampling*, yaitu kelas VII₉ sebagai kelas eksperimen dan VII₄ sebagai kelas kontrol masing-masing berjumlah 36 orang. Teknik pengumpulan data adalah tes dan alat pengumpul data adalah lembar tes dan lembar jawaban siswa. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VII₉ SMP N 3 Batang Anai. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 79,5 dan kelompok kontrol 72,2. Kelompok eksperimen yang belajar dengan Strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* memperoleh nilai rata-rata “lebih tinggi” dibandingkan dengan kelompok kontrol yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Jadi penggunaan Strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* pada proses belajar mata pelajaran TI&K berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII₉ SMP N 3 Batang Anai.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan pada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penerapan Penggunaan Strategi *Active Learning* Tipe *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) di Kelas VII SMP Negeri 3 Batang Anai”**.

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

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

1. Bapak Prof. Dr. Firman, M.Pd, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Drs. Azman, M.Si. selaku Penasehat Akademik sekaligus Pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran untuk membimbing serta mengarahkan penulis selama proses perkuliahan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Fetri Yeni J., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

6. Kepala Dinas Pendidikan kota Padang Pariaman yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini.
7. Bapak Kepala Sekolah SMPN 3 Batang Anai beserta majlis guru, karyawan dan karyawan SMPN 3 Batang Anai.
8. Teristimewa untuk Ibu, Ayah dan Adik tercinta yang selalu memberikan dukungan moril dan materil serta do'anya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
9. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan terutama angkatan 2008 yang saling memberikan motivasi.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam proses perkuliahan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bimbingan serta perhatian yang telah diberikan menjadi catatan kemuliaan dan mendapatkan balasan dari Allah SWT, Amin.

Dengan demikian penulis mengharapkan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Agustus 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hakikat Belajar.....	10
B. Hakikat Pembelajaran.....	12
C. Strategi Pembelajaran	14
D. Variasi Dalam Pembelajaran.....	18
E. Hasil Belajar.....	19
F. Active Learning	20
G. <i>Crossword Puzzle</i>	23
H. Pembelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi.....	27
I. Penerapan Rasional Pembelajaran TI&K di SMP	32
J. Kerangka Konseptual	34
K. Hipotesis	34
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	35

B. Populasi dan Sampel	36
C. Rancangan Penelitian	37
D. Variabel Data	38
E. Teknik & Alat Pengumpul Data	39
F. Teknik Analisis Data	40
G. Prosedur Penelitian	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	46
B. Analisis Data.....	51
C. Pembahasan.....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai rata-rata Siswa SMPN 3 Batang Anai Semester 2	4
2. Jumlah Populasi dan Sampel Penelitian.....	37
3. Rancangan Penelitian	38
4. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlett	41
5. Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	43
6. Data Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Menggunakan <i>Crossword Puzzle</i>	47
7. Data Nilai Hasil Belajar TIK Siswa Menggunakan Metode Konvensional.....	49
8. Hasil Belajar TIK Siswa Menggunakan <i>Crossword Puzzle</i> dan Menggunakan Metode Konvensional	50
9. Hasil Perhitungan Pengujian Liliefors Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	51
10. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	52
11. Data Hasil Perhitungan Nilai Means & Varians Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	53
12. Hasil pengujian dengan t-test	54

DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
1. Kawasan Bidang Garapan Teknologi Pendidikan	15
2. Kerangka Konseptual	33
3. Histogram Nilai Siswa Kelas Eksperimen	48
4. Histogram Nilai Siswa Kelas Kontrol	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	63
2. RPP kelas Eksperimen	66
3. RPP kelas Kontrol	75
4. Kisi-kisi Soal Tes.....	81
5. Soal Tes	83
6. Kunci Jawaban	92
7. Nilai Hasil Belajar TIK Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMPN 3 Batang Anai berdasarkan Nomor Urut Siswa	93
8. Perhitungan Means dan Varians Skor Belajar Kelas Eksperimen (VII ₉) dan Kelas Kontrol (VII ₄) SMPN 3 Batang Anai	94
9. Uji Normalitas (LILIEFORS) kelas Eksperimen (VII ₉)	96
10. Uji Normalitas (LILIEFORS) kelas Kontrol (VII ₄)	98
11. Uji Homogenitas (Uji Barlett)	100
12. Uji Hipotesis	102
13. Tabel Nilai z	103
14. Tabel Nilai Kritis untuk Uji Lilifors	104
15. Tabel Nilai Chi Kuadrat	105
16. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor)	106
17. Crossword Puzzle	107
18. Surat	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini sudah semakin pesat, hasilnya sudah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) itu sendiri harus diiringi oleh sumber daya yang berkualitas dalam berbagai bidang, sehingga mampu menjawab tantangan dari kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Semua itu tidak terlepas dari peran penting pendidikan. Sebagaimana yang tertuang dalam UUSPN No.20 tahun 2003 berbunyi :

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

Jadi dapat disimpulkan pendidikan itu pada dasarnya berusaha mengembangkan seluruh aspek kepribadian dan kemampuan manusia, baik dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Salah satu sarana dalam menyelenggarakan pendidikan adalah pembelajaran. Pembelajaran merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Anak didik merupakan individu yang berbeda satu sama lain, memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama dengan orang lain. Oleh karena itu

pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik. Setelah tuntas mengikuti pembelajaran anak didik diharapkan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang mereka dapat di dalam kehidupan sehingga kelak dapat menghasilkan manusia yang berkualitas.

Pendidikan di sekolah pada dasarnya merupakan kegiatan belajar mengajar yaitu terdapatnya interaksi antara siswa dan guru. Guru diharapkan dapat meningkatkan kemampuan profesionalnya baik secara perseorangan melalui pendidikan dan pelatihan, maupun secara bersama-sama melalui kegiatan penataran. Guru adalah salah satu unsur manusia dalam proses pendidikan. Dalam proses pendidikan di sekolah, guru memegang tugas ganda yaitu sebagai pengajar dan pendidik. Sebagai pengajar guru bertugas menuangkan sejumlah bahan pelajaran ke dalam otak anak didik, sedangkan sebagai pendidik guru bertugas membimbing dan membina anak didik agar menjadi manusia susila yang cakap, aktif, kreatif, dan mandiri.

Belajar didasari pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek yang menerima pelajaran dan mengajar didasari pada apa yang harus dilakukan guru sebagai pengajar. Kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar dan efektif apabila seluruh komponen yang ada di dalamnya saling mendukung. Komponen-komponen dalam mengajar tersebut antara lain:

tujuan, materi, guru, metode, waktu yang tersedia, perlengkapan pengajaran dan evaluasi pembelajaran.

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilihat salah satunya dari proses pembelajaran yang berlangsung pada sekolah, baik metode maupun pendekatan yang digunakan. Sistem pembelajaran pendidikan pada umumnya sampai saat ini masih didominasi oleh metode ceramah. Dimana metode ini tidak begitu banyak mengembangkan kemampuan berfikir siswa terutama dalam memecahkan suatu permasalahan.

Sebagaimana hal yang dikemukakan oleh Zaini (2008: 91) beberapa kelemahan yang terdapat dalam metode ceramah :

1. Hanya mengandalkan indera pendengaran sebagai alat belajar yang dominan.
2. Mudah terganggu oleh hal-hal visual dan rentan terhadap kebisingan.
3. Faktor otak yang cepat melupakan informasi yang di dapat termasuk hal yang dominan.

Sering dijumpai dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode yang monoton, dimana dalam metode tersebut guru hanya memberikan materi melalui ceramah, memberikan catatan, pemberian tugas dan diskusi bebas. Sehingga guru tidak bisa mengembangkan pembelajaran yang menarik. Hal ini sesuai dengan peraturan pemerintah nomor 11 : 2005 bab IV pasal 19 ayat 1 berbunyi:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, 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.

Berdasarkan informasi awal yang diproses selama Praktek Lapangan Kependidikan yang dilakukan di kelas VII SMP Negeri 3 Batang Anai tahun ajaran 2011/2012 menunjukkan bahwa : (1) nilai rata-rata pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) siswa masih dibawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70.

Tabel 1. Data Nilai Rata-rata Mata Pelajaran TI&K Semester II Siswa SMP Negeri 3 Batang Anai

No.	Kelas	Nilai Rata-rata Siswa
1.	VII ₁	70
2.	VII ₂	65
3.	VII ₃	68
4.	VII ₄	63
5.	VII ₅	65
6.	VII ₆	68
7.	VII ₇	60
8.	VII ₈	60
9.	VII ₉	63

Sumber: Guru Mata Pelajaran TIK

(2) Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru, yaitu guru hanya menggunakan strategi atau metode mengajar yang hampir sama dari waktu ke waktu. Pola pengajaran yang dilakukan di SMP Negeri 3 Batang Anai lebih banyak menggunakan metode ceramah. Guru menggunakan metode ceramah karena merasa lebih mudah mengawasi keterlibatan siswa dalam mendengarkan pelajaran karena siswa melakukan hal yang sama yaitu siswa serempak mendengarkan guru. Dengan menggunakan metode ceramah di dalam kelas lebih dari separuh waktu siswa dipergunakan untuk mendengar. Hal ini bukan berarti bahwa siswa merupakan pendengar yang baik, tetapi akan membuat siswa jenuh. (3) Kelemahan yang lain adalah siswa cenderung berisik

di kelas, melamun bahkan mengantuk, tidak ada siswa yang bertanya, tidak mampu menjawab pertanyaan dari guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Pollio 1984 dalam Silberman (2006:24) :

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran bergaya ceramah, siswa kurang menaruh perhatian selama 40% dari seluruh waktu pembelajaran. Siswa dapat mengingat 70% dalam sepuluh menit pertama pembelajaran, sedangkan dalam sepuluh menit terakhir, mereka hanya dapat mengingat 20% materi pembelajaran.

Keaktifan dan prestasi siswa dapat meningkat bila dilakukan suatu pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu dengan menggunakan metode atau strategi pembelajaran yang bisa meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran. Pengajar bukan hanya menyampaikan pembelajaran tetapi pengajar harus bisa menciptakan suasana peserta didik yang aktif sehingga terjadi keseimbangan dipihak guru maupun peserta didik.

Untuk memperbaiki kondisi tersebut guru perlu melakukan pembaharuan dalam strategi pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas, salah satu Tipe pembelajaran yang dapat digunakan adalah Tipe *Crossword Puzzle*. *Crossword Puzzle* merupakan suatu permainan dimana siswa harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak hitam putih) dengan huruf-huruf yang berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk atau pertanyaan biasa dibagi ke dalam kategori ‘mendatar’ dan ‘menurun’ tergantung arah kata-kata yang harus diisi.

Kelebihan dari strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah : (a) Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar, (b) Siswa menjadi terasah kemampuannya, (c) Siswa dapat dengan mudah mempelajari

materi pelajaran yang tergolong sulit, (d) Strategi ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan menggabungkan interaksi-interaksi yang terjadi di dalam kelas, (e) Dapat meningkatkan minat belajar siswa, (f) merangsang minat baca terhadap siswa, (g) dapat digunakan secara berkelompok maupun tes individu.

Tipe pembelajaran *Crossword Puzzle* ini dapat merangsang aspek kognitif siswa, yaitu kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Untuk memecahkan setiap *Crossword Puzzle* siswa harus mampu mengidentifikasi dan memahami istilah-istilah yang digunakan, keterampilan siswa dalam membuat kesimpulan serta mengevaluasi pilihan. Dengan begitu siswa menjadi aktif dan meningkatkan semangat belajar. Sehingga hasil belajar siswa pun dapat meningkat dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) di sekolah tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Strategi Active Learning Tipe *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TI&K) Kelas VII SMP Negeri 3 Batang Anai”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dijabarkan dalam latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang dapat kita identifikasi sebagai berikut:

1. Siswa pasif dalam proses belajar mengajar sehingga berdampak pada hasil belajar.
2. Hasil belajar siswa rata-rata di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
3. Kurang tepatnya strategi yang digunakan oleh guru di kelas.
4. Sulitnya siswa dalam memahami dan menghafal hardware dan software dalam pembelajaran TI&K.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, agar penelitian lebih terarah dan tidak terjadi penyimpangan dalam penulisan, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) di Kelas VII SMP Negeri 3 Batang Anai pada semester II.
2. Melihat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Active Learning* Tipe *Crossword Puzzle* (untuk kelas eksperimen) dan Model Pembelajaran Konvensional (untuk kelas kontrol) terhadap hasil belajar siswa.

3. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 3 Batang Anai dengan sampel siswa kelas VII Tahun Ajaran 2011/2012.
4. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) kelas VII semester II dengan pokok bahasan mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras dan perangkat lunak komputer.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar?
2. Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan strategi *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan Model Pembelajaran Konvensional?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah Melihat pengaruh strategi pembelajaran *Active Learning Tipe Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) Kelas VII di SMP Negeri 3 Batang Anai.

F. Manfaat Penelitian

1. Sebagai bahan masukan bagi guru Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K), yaitu sebagai alternatif cara mengajar yang dapat diterapkan dalam pembelajaran TI&K guna meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Upaya menciptakan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) yang aktif, bermakna dan menyenangkan.
3. Bahan masukan dan pengalaman bagi peneliti selanjutnya dalam merancang penelitian.