

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI
DAN KOMUNIKASI KELAS X DI SMA NEGERI 2
BATUSANGKAR

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan sebagai salah satu persyaratan
guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

NOFRIANDI DJAFRI

88340/2007

KONSENTRASI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012



ABSTRAK

Nofriandi Djafri (2012)

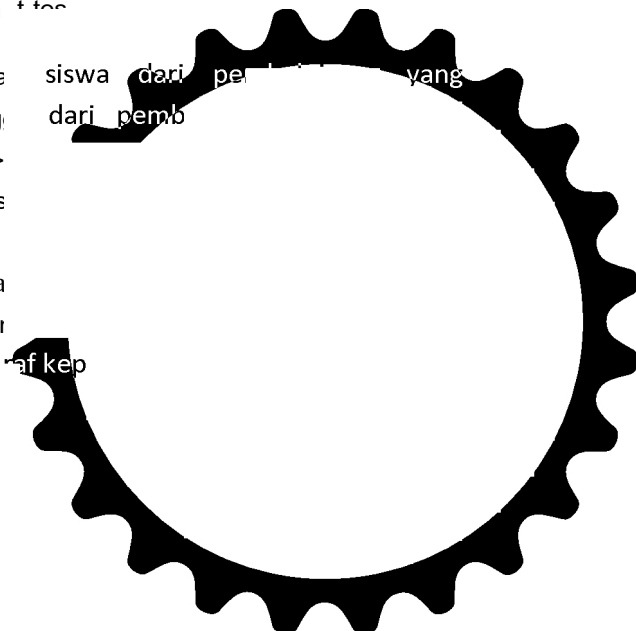
Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X di SMA 2 Batusangkar

Mata Pelajaran TIK merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dipelajari siswa yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan teknologi untuk dimanfaatkan dalam mengikuti proses belajar mengajar di sekolah, sehingga selepas dari jenjang pendidikan yang ditempuhnya ada nilai tambah yang dimiliki. Namun masalah yang ditemui adalah pembelajaran masih bersifat konvensional, dimana pembelajaran masih bersifat ceramah khususnya pada pembelajaran yang bersifat teori karena siswa hanya mengandalkan guru dan guru hanya mengandalkan buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai panduan selama mengajar jadi seolah-olah siswa hanya menerima materi pelajaran dari guru sehingga siswa masih sulit memahami materi pelajaran dan kurang termotivasi.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dilaksanakanlah suatu penelitian dengan membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan Media Interaktif dalam pembelajaran dengan hasil belajar siswa pembelajaran konvensional. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan dari penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi pada kelas X SMA N 2 Batusangkar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat *quasy* eksperimen. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 2 Batusangkar, pada tahun ajaran 2011/2012. Teknik penarikan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan *purposive sampling*, yaitu yang menjadi sampel adalah siswa kelas Xs SMA Negeri 2 Batusangkar (kelas eksperimen) dan siswa kelas X3 SMA Negeri 2 Batusangkar (kelas kontrol). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar dan alat pengumpul data yaitu lembaran soal tes. Setelah di peroleh data, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas kemudian barulah dianalisis dengan menggunakan t test.

Dari hasil penelitian rata-rata nilai siswa dari pembelajaran yang menggunakan media interaktif (79,56) lebih tinggi dari pembelajaran konvensional (71,32). Hasil uji $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,2736 >$ perbedaan yang signifikan antara kedua kelas disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran Interaktif dengan materi Kesehatan dan Keselamatan TIK lebih efektif belajarnya jika dibandingkan dengan pembelajaran Konvensional di SMA Negeri 2 Batusangkar pada tahun pelajaran 2011/2012.



KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis aturkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Batusangkar"

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.

Oalam 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.

1. Ibu Ora. Ida Murni Saan, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Ors. Azman, M.Si selaku Pembimbing II yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Prof.Or.H. Firman, M,S.Kons selaku deka Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Ors. Zelhendri Zen, M.Pd Selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak/ibu dosen beserta karyawan Jurusan ikulum dan Teknologi Pendidikan.
6. Kepala Oinas pendidikan kabupaten Tanah ar.

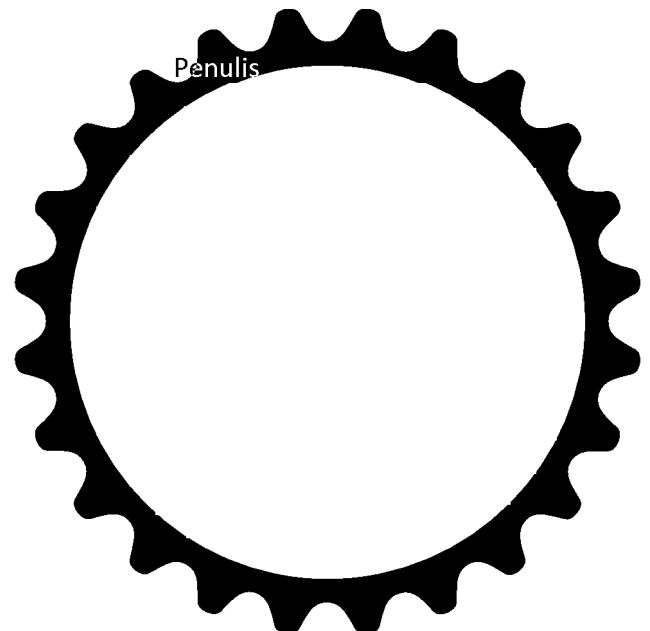


7. Ibu Kepala Sekolah dan majelis guru SMA Negeri 2Batusangkar yang telah memberikan izin.
8. Ibu Widya Afrini, S.Kom selaku guru TIK di SMA Negeri 2 Batusangkar.
9. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
10. Serta orang tua, seluruh kerabat dan berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

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

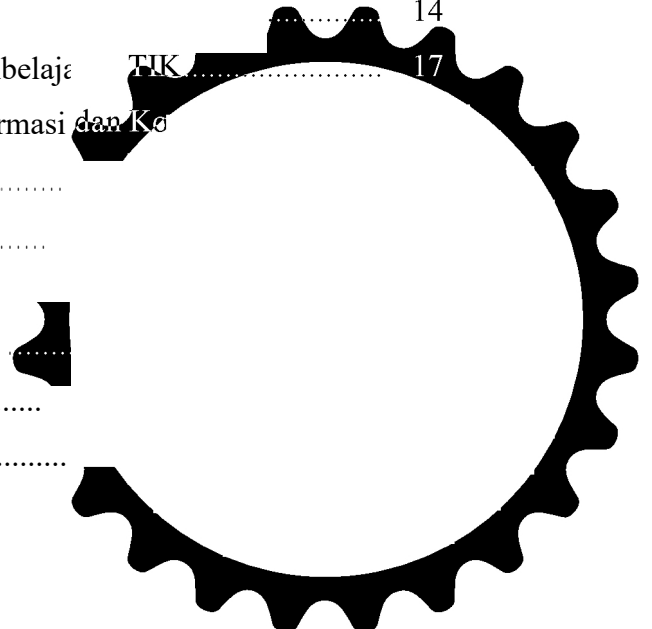
Akhirnya penulis berharap adanya kritik dan saran sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya dalam rangka pengembangan dan peningkatan profesional guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT memberkati dan meridhoi kita semua. Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Padang, Januari 2012

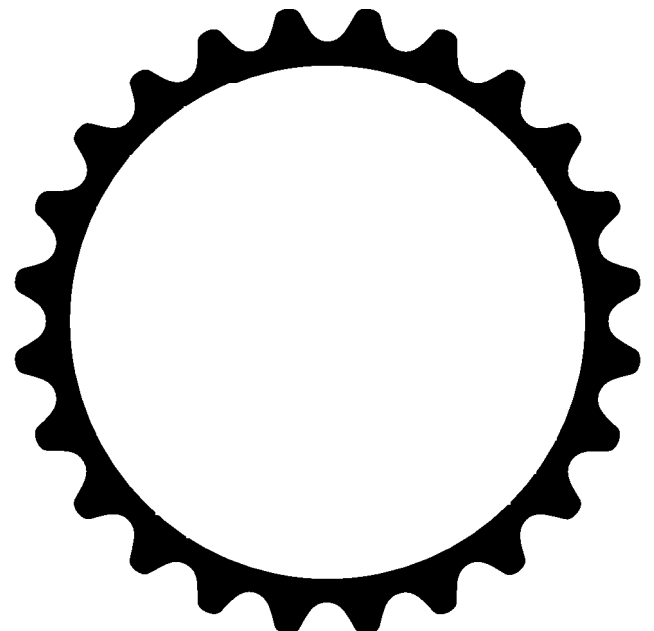


DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	
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. Perumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS	9
A.Ladangan Teoritis.....	9
1. Belajar.....	9
2. Pembelajaran Konvensional.....	13
3. Media	14
4. Adobe Director 11.5 pada Pembelajaran TIK.....	17
5. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	
B. Kerangka Konseptual	
C. Hipotesis	
BAB III METODE PENELITIAN	
A Jenis Penelitian	
B.Populasi dan Sampel.....	
C. Desain Penelitian.....	

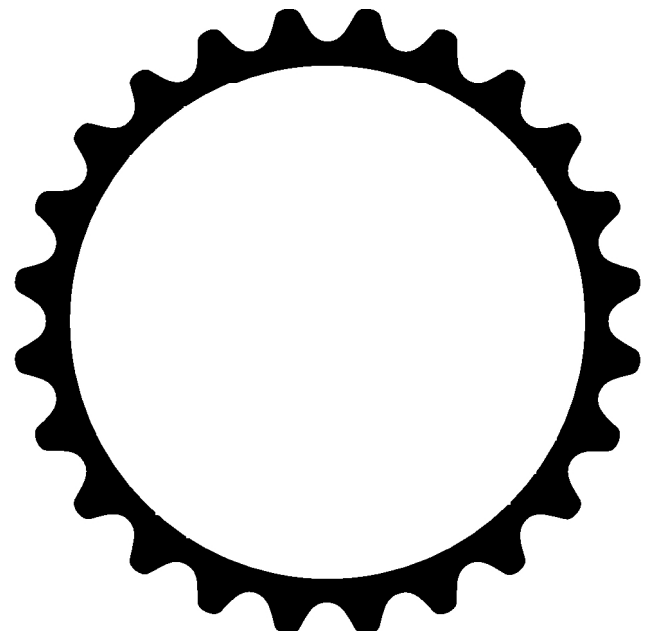


D. Jenis dan Sumber Data.....	32
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	34
1. Uji Normalitas.....	34
2. Uji Homogenitas.....	35
3. Uji Hipotesis.....	36
G. Prosedur Penelitian.....	37
BAB IV BASIL PENELITIAN DANPEMBAHASAN	41
A Deskripsi Data.....	41
B. Analisis Data.....	45
C. Pembahasan.....	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	50
A Kesimpulan.....	50
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	52



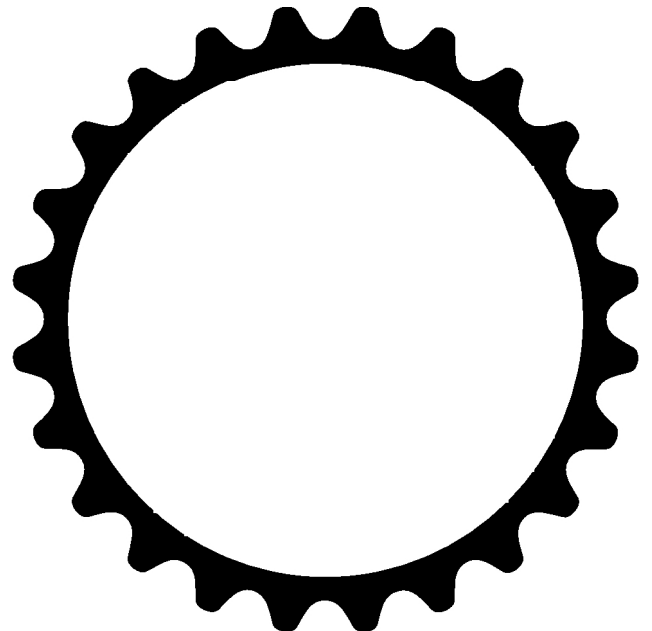
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel	
1. Rata- rata nilai Ulangan Harian Kelas X Mata Pelajaran TIK	4
2. Jumlah Kelas X.....	29
3. Populasi dan sampel dalam penelitian	30
4. Desain penelitian.....	31
5. Perhitungan (dk) log S ₂	36
6. Pelaksanaan penelitian kelas eksperimen dan kelas control	38
7. Data nilai hasil belajar TIK siswa kelas Eksperimen.....	41
8. Data nilai hasil belajar TIK siswa kelas Kontrol	43
9. Perbandingan hasil belajar siswa kelas Eksperimen dengan kelas Kontrol	44
10. Hasil perhitungan pengujian Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	45
11. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	46
12. Nilai z.....	85
13. Nilai L	86
14. Nilai Chi Kuadrat (χ^2).....	87
15. Nilai t	88



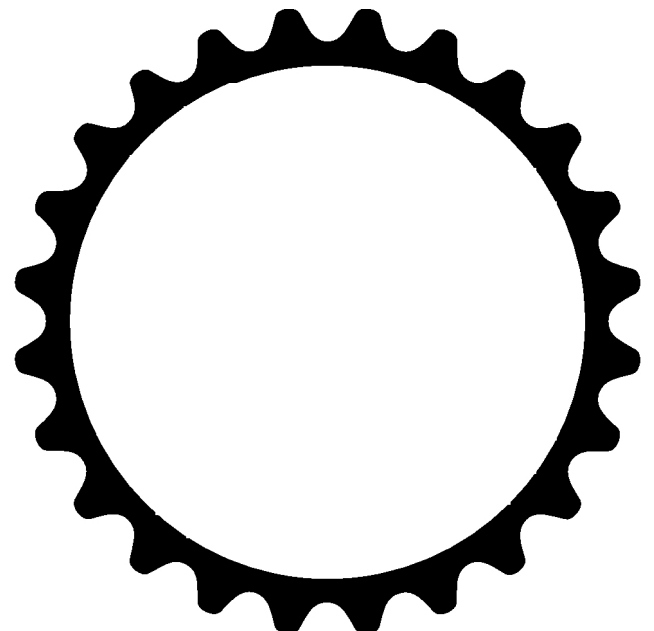
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Garn bar	
1. Kerangka Konseptual Penelitian.....	26
2. Grafik Histogram DistribusiKelasEksperimen.....	42
3. Grafik Histogram DistribusiKelasKontrol	44



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran	
1. Silabus mata Pelajaram TIK kelas X	53
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	55
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	59
4. Kisi-kisi Soal	63
5. Soal	64
6. Lembaran Jawaban.....	68
7. Bobot Nilai dan Kunci Jawaban	69
8. Nilai Hasi Belajar TIK kelas Eksperimen	70
9. Nilai Hasi Belajar TIK kelas Kontrol	72
10. Perhitungan Nilai Mean dan Varian Kelas Eksperimen	74
11. Perhitungan Nilai Mean dan Varian Kelas Kontrol.....	76
12. Perhitungan Uji Normalitas kelas Eksperimen.....	78
13. Perhitungan Uji Normalitas Kelas Kontrol	80
14. Persiapan perhitungan Uji Homogenitas.....	82
15. Perhitungan Uji Hipotesis	84



BABI

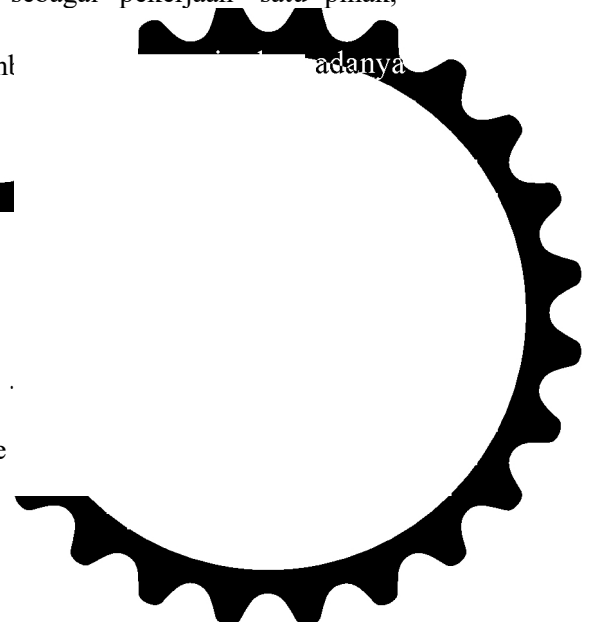
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar maupun media pembelajaran pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Disisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda.

Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menekankan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat bergantung pada kreativitas dan keterampilan pengajar. Pembelajaran yang ditunjang dengan pengajar yang mampu membawa pada keberhasilan pencapaian target



diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreativitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Banyak sekali faktor yang mempengaruhi hasil belajar, menurut Nana Sudjana (2002:39) ada dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar yakni faktor dari dalam diri siswa (kemampuan yang dia miliki) dan faktor dari luar diri siswa atau lingkungan. Faktor yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar dari lingkungan adalah kualitas pembelajaran dan Nana Sudjana (2002:43) menambahkan ada tiga unsur dari kualitas pembelajaran yang berpengaruh dari hasil belajar yaitu, kompetensi guru, karakteristik kelas, dan karakteristik sekolah. Guru diyakini sebagai salah satu faktor dominan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai hasil pada proses pembelajaran. Pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa belajar teori dan praktek, guru dituntut untuk bisa mengelola pembelajaran dengan baik, khususnya pada saat belajar teori karena siswa pasti akan lebih tertarik untuk belajar praktek dari pada teori, hal ini dikarenakan siswa itu beranggapan kalau belajar teori itu membosankan. Dan untuk mendapatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang tinggi maka faktor yang baik seperti, ketersediaan media yang merangsang, sumber belajar yang baik serta metode, strategi, dan teknik pembelajaran yang baik.

Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ini tentunya membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum.



Media utama dalam pembelajaran ini adalah komputer. Oleh karena itu sekolah-sekolah diharapkan mempunyai laboratorium yang jumlah komputernya sesuai dengan jumlah siswa satu kelas. Jadi satu anak memakai satu komputer serta fasilitas pendukung juga diperlukan. Selain itu juga diperlukan media dalam proses pembelajaran sehingga nantinya pembelajaran yang bersifat teori akan menjadi lebih menarik apabila menggunakan media. Kalau media tersebut dapat dipenuhi dalam pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi maka pelajaran ini akan berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis waktu melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMA Negeri 2 Batusangkar semenjak bulan Agustus sampai dengan Desember 2010 tentang pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 2 Batusangkar, proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kurang berjalan dengan baik, hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa pada ulangan harian mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas X masih rendah dari nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Ulangan Harian kelas X SMA Negeri 2 Batusangkar mata pelajaran TIK:

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata
I	XI	35	71,37



2	X2	36	72.00
3	X3	34	71.23
4	X4	36	68,49
5	X5	34	71,62

Sumber : Guru Mata Pelajaran TIK SMA Negeri 2 Batusangkar

Indikator dari rendahnya hasil belajar siswa tersebut antara lain; pembelajaran masih bersifat konvensional, dimana pembelajaran masih bersifat ceramah khususnya pada pembelajaran yang bersifat teori karena siswa hanya mengandalkan guru dan guru hanya mengandalkan buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai panduan selama mengajar jadi seolah-olah siswa hanya menerima materi pelajaran dari guru, guru memberikan pembelajaran menggunakan media khususnya pada pembelajaran yang bersifat praktek karena guru menggunakan media flash card dan terkadang menggunakan media PowerPoint, siswa masih sulit memahami materi pelajaran dan kurang termotivasi, serta kurangnya interaksi antara guru dan siswa, selain itu kurangnya media yaitu komputer. Jumlah komputer di laboratorium sekolah ini hanya berjumlah 25 unit yang kondisinya baik. Dengan jumlah komputer sebanyak itu jelas tidak sebanding dengan jumlah

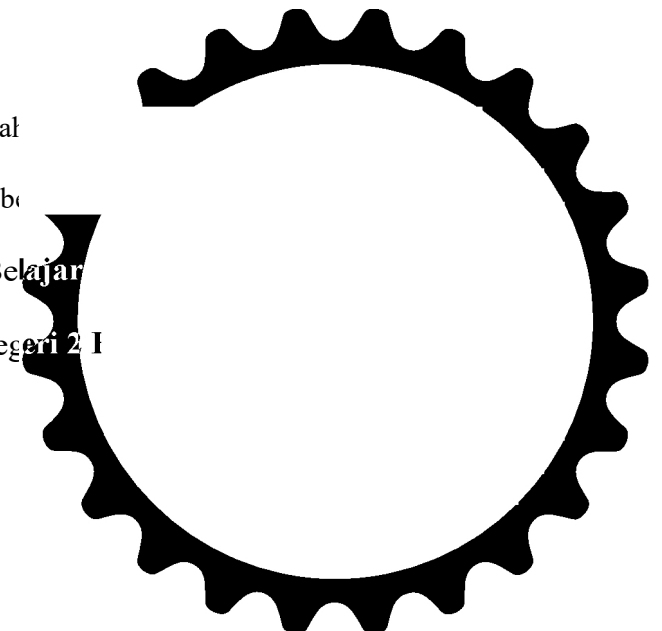


gu hanya memiliki waktu 2 jam
menjadi tidak optimal dalam
ulitan mengontrol siswa di labor

karena guru TIK untuk kelas X hanya satu orang. Oleh sebab itu, siswa benar-benar dituntut untuk memahami suatu pokok bahasan dengan cara membaca dan memperhatikan gambar yang ada dibuku paket, kemudian memahami dan menerapkannya, hal tersebut tidak akan berhasil tanpa adanya motivasi dari guru atau siswa itu sendiri.

Motivasi belajar merupakan faktor penting agar siswa belajar lebih baik. Salah satu media alternatif agar siswa termotivasi serta dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan lebih cepat memahami konsep yang abstrak adalah penggunaan Media Interaktif, karena media yang disajikan ini mampu menampilkan konsep-konsep mata pelajaran TIK yang bersifat abstrak menjadi nyata dengan visualisasi statis maupun dengan visualisasi dinamis (animasi). Dan memungkinkan dilaksanakannya presentasi informasi dalam bentuk teks, grafik, simulasi, animasi, video, latihan-latihan dan lain-lain. Sehingga mampu membuat suatu konsep mata pelajaran TIK menjadi lebih menarik yang pada akhirnya diharapkan dapat menambah motivasi serta dapat menumbuhkan minat siswa untuk mempelajari mata pelajaran TIK tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah
untuk melaksanakan penelitian yang berjudul
**Media Interaktif Terhadap Basis Belajar
Komunikasi Siswa Kelas X di SMANegeri 2 I**



B. Identifikasi Masalah

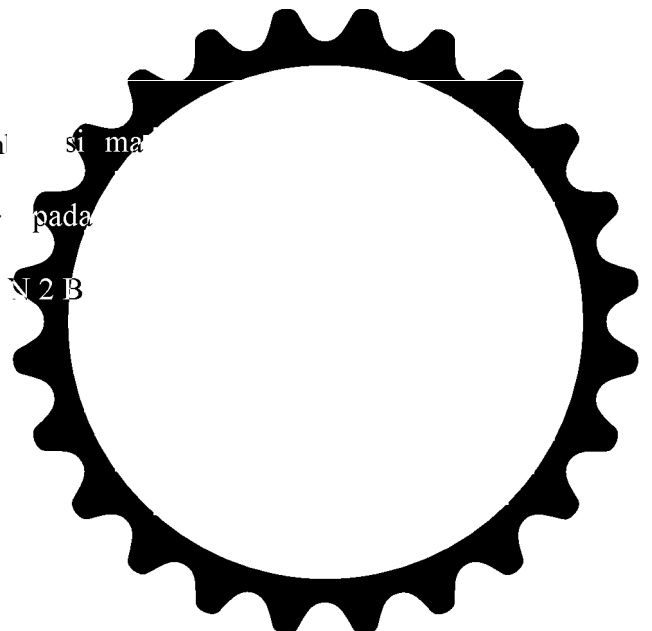
Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ditemukan dalam pembelajaran yaitu:

1. Masih banyaknya guru yang mengajar dengan menggunakan metode yang monoton dan tidak variatif
2. Pembelajaran bersifat konvensional.
3. Guru hanya menggunakan buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai sumber belajar.
4. Minimnya tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak tepat guna dalam proses pembelajaran
5. Siswa masih sulit memahami materi pelajaran dan kurang termotivasi.
6. Kurangnya interaksi yang terjadi antara guru dan siswa.
7. Pada pembelajaran yang bersifat praktek guru menggunakan media sederhana, membuat siswa sukar untuk memahaminya sehingga membutuhkan tugas tambahan untuk memahaminya.

C. BatasanaMasalah

Dalam penelitian ini penulis memi si ma
Media Interaktif terhadap hasil belajar pada
Informasi Komunikasi pada kelas X SMA N 2 B

D. PerumusanMasalah



Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Media Interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi pada kelas X SMA N 2 Batusangkar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan dari penggunaan Media Interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi pada kelas X SMA N 2 Batusangkar.

F. Manfaat Masalah

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Agar siswa lebih termotivasi dalam belajar dan dapat meningkatkan nilai hasil belajar.
2. Dapat digunakan sebagai masukan ilmu bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai informasi dan masukan bagi sekolah dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran untuk meningkatkan lingkungan pembelajaran yang menarik
4. Sebagai bahan masukan bagi penulis dan menambah ilmu pengetahuan secara praktis sebagai hasil pengamatan serta dapat memahami penerapan disiplin ilmu yang didapatkan dibangku perkuliahan.



