

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
TI&K YANG MENGGUNAKAN GAME *TYPING MASTER*
DAN *FINGER CHART* DI KELAS VIII SMP NEGERI 2
KECAMATAN GUGUAK**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh :

SHERLY FEBRIANI

01175 / 2008

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

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 : **Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran TI&K yang
Menggunakan *Game Typing Master* dan *Finger Chart* di Kelas
VIII SMP Negeri 2 Kecamatan Guguak**

Nama : Sherly Febriani

NIM / TM : 01175 / 2008

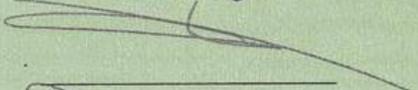
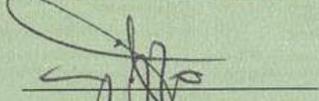
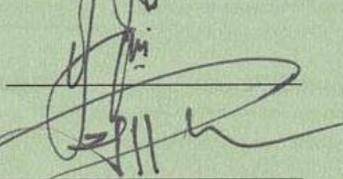
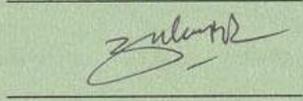
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2013

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Dr. Alwen Bentri, M.Pd NIP. 19610722 198602 1 002	
Sekretaris : Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 19610116 198703 2 001	
Anggota : 1. Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004	
2. Drs. Zelhendri Zen, M.Pd NIP. 19590716 198602 1 001	
3. Dra. Zuliarni NIP. 19590727 198503 2 001	

ABSTRAK

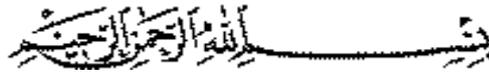
Sherly Febriani (2012) : Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran TI&K yang Menggunakan *Game Typing Master* dan *Finger Chart* di Kelas VIII SMP Negeri 2 Kecamatan Guguak.

Penelitian ini berawal dari fenomena di sekolah tentang kurangnya perhatian siswa saat mengikuti pembelajaran TI&K. Siswa lebih sering menggunakan komputer untuk bermain game dibandingkan belajar dan menyelesaikan latihan-latihan yang diberikan oleh guru. Fenomena lain yang ditemukan yaitu banyaknya siswa yang tidak dapat mengetik dengan cepat menggunakan sepuluh jarinya sehingga siswa terkendala dalam penyelesaian tugas dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran TI&K. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan *game Typing Master*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada Pembelajaran TI&K yang menggunakan *game Typing Master* dan *Finger Chart* di Kelas VIII SMP Negeri 2 Kecamatan Guguak.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan *Quasy Experiment Design*. Populasi diambil dari seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kecamatan Guguak, sebagai sampel adalah siswa kelas VIII₁ dan VIII₃. Teknik pengambilan sampel yaitu dengan *purposive sampling* dan teknik pengumpul data yang digunakan adalah tes dan alat pengumpul data yang digunakan adalah lembaran tes. Kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan uji perbedaan (t-test).

Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 81,16 dan kelompok kontrol sebesar 67,28. Berdasarkan perhitungan uji t diperoleh t_{hitung} 6,586 besar dari t_{tabel} 2,021 pada taraf kepercayaan 0,05. Kelompok eksperimen yang belajar menggunakan *game Typing Master* memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan media *Finger Chart*. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K yang menggunakan *game Typing Master* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media *Finger Chart* di kelas VIII SMP Negeri 2 Kecamatan Guguak.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran TI&K yang Menggunakan Game *Typing Master* dan *Finger Chart* di Kelas VIII SMP Negeri 2 Kecamatan Guguak”.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan sumbangan pikiran, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, karena itulah pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. 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. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan, kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moral dan material.
4. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku Ketua 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. Dekan dan Staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Lima Puluh Kota.
8. Kepala SMP N 2 Kecamatan Guguak beserta jajarannya.
9. Majelis Guru SMP N 2 Kecamatan Guguak.
10. Guru Mata Pelajaran TIK SMP N 2 Kecamatan Guguak.
11. Pegawai Tata Usaha SMP N 2 Kecamatan Guguak.
12. Buat teman-teman seperjuangan angkatan 2008 yang telah memberi dorongan dan memberi masukan dalam skripsi ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis berharap, semoga “Karya Kecil” ini mampu memberikan inspirasi dan bermanfaat bagi semua pihak. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan tulisan ini dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Padang, Januari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Hakekat Belajar	8
B. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran TIK	11
C. Media Pembelajaran	14
D. Game Dalam Pembelajaran	18
E. Finger Chart	26
F. Kerangka Konseptual	27
G. Hipotesis	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian	29

B. Desain Penelitian	29
C. Populasi dan Sampel	30
D. Jenis dan Sumber Data	32
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	32
F. Teknik Analisis Data	33
G. Prosedur Penelitian	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penelitian	39
B. Uji Persyaratan Analisis.....	42
C. Uji Hipotesis	45
D. Pembahasan	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

1. Desain Penelitian	30
2. Populasi dan Sampel	31
3. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	40
4. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	41
5. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	43
6. Perbandingan Nilai dan Ketuntasan Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	28
2. Histogram Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen ..	40
3. Histogram Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Kelas Kontrol	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	56
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	58
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	67
4. Kisi-kisi Soal	76
5. Lembar Soal	77
6. Pedoman Penilaian Ujian Praktek	78
7. Hasil Belajar Kelas Eksperimen	79
8. Hasil Belajar Kelas Kontrol	80
9. Persiapan Uji Normalitas Kelas Eksperimen	81
10. Persiapan Uji Normalitas Kelas Kontrol	82
11. Uji Homogenitas	83
12. Uji Hipotesis	84
13. Tabel Nilai z	86
14. Tabel Uji Liliefors	87
15. Tabel Nilai t	88
16. Tabel Nilai F	89
17. Surat Penugasan	90
18. Surat Izin Melakukan Penelitian	91
19. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	92
20. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	93

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu wadah atau wahana yang dipergunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi dan kemampuan diri yang ada pada diri peserta didik. Dengan pendidikan akan dapat membentuk manusia-manusia berkualitas, berkompeten dan mampu mewujudkan diri sebagai manusia yang bermoral, produktif dan bertanggung jawab. Dalam rangka peningkatan sumber daya manusia, Pembelajaran TI&K arah pengembangannya sangat terkait dengan perangkat atau kurikulum yang berlaku saat ini, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Di dalam peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional, BAB IV Standar Proses, Pasal 19 ayat 1 dinyatakan bahwa :

Proses pendidikan 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, motivasi, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Di era globalisasi saat ini kemajuan teknologi telah diintegrasikan ke dunia pendidikan. Teknologi dimanfaatkan sebagai media untuk memberikan pendidikan yang menyenangkan kepada peserta didik sehingga mereka termotivasi untuk belajar dan menggali ilmu pengetahuan. Rayandra Asyhar (2011:29) mengatakan bahwa media dapat membantu pendidik untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik. Salah satunya yaitu penggunaan komputer sebagai media pembelajaran, bahkan komputer telah diperbantukan

hampir dalam setiap mata pelajaran TI&K sebagai mata pelajaran yang pada umumnya menggunakan bahkan mempelajari komputer itu sendiri, mulai dari perangkat keras sampai perangkat lunak yang digunakan dalam mengoperasikan komputer.

Komputer memiliki peran sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran atau biasa dikenal dengan istilah Pembelajaran Berbantuan Komputer atau *Computer-Assisted Instruction (CAI)*. Terdapat banyak model yang ditawarkan CAI, salah satu diantaranya ialah model *instructional games*. Model ini menarik untuk dikaji dikarenakan tingginya ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap *games*, terutama dikalangan anak-anak dan remaja. Sudah sepatutnya pendidikan menjadikan generasi bangsa berpandangan positif terhadap perkembangan TI&K.

Perkembangan TI&K telah membawa dampak besar terhadap berbagai bidang kehidupan, salah satunya mengubah cara pandang dan berpikir masyarakat ke arah yang lebih praktis. Masyarakat dihadapkan pada transisi kehidupan berbasis teknologi, dimana kecepatan penyampaian dan menangkap suatu informasi menjadi sangat penting. Oleh karena itu diperlukan berbagai kompetensi yang harus dimiliki seorang guru maupun calon guru, seperti pengelolaan proses belajar mengajar, pengelolaan kelas, pengelolaan media dan sumber belajar serta pengelolaan terhadap interaksi kelas.

Berdasarkan pengamatan penulis selama mengikuti Program Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK) di SMP Negeri 2 kecamatan Guguak, Kebanyakan siswa lebih memilih belajar di laboratorium komputer

dibandingkan belajar di kelas. Namun, sering terjadi di laboratorium para siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Pada kesempatan lain, setelah berada di depan komputer mereka seringkali terlihat bermain *game* dibandingkan belajar dan menyelesaikan latihan-latihan yang diberikan oleh guru.

Kendala lain yang ditemukan adalah pada saat guru memberikan tugas membuat suatu dokumen kepada siswa, banyak siswa yang tidak dapat mengetik dengan cepat menggunakan sepuluh jarinya sehingga pekerjaan atau penyelesaian tugas menjadi terlambat. Padahal dalam proses pembuatan sebuah dokumen tersebut membutuhkan keahlian atau kemampuan khusus agar dapat menyelesaikan dokumen dengan cepat dan tepat. Sehingga, tugas yang diberikan dapat diselesaikan dengan baik tepat pada waktunya sebagai upaya memenuhi tujuan hasil belajar yang diinginkan.

Dilihat dari nilai praktek yang diperoleh siswa hasilnya cenderung rendah, Saat dilakukan uji kemampuan dalam pemanfaatan perangkat lunak pengolah kata. Rata-rata nilai praktek siswa masih rendah yaitu 55, sedangkan KKM adalah 65. Hal ini menimbulkan dampak terhadap rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K.

Kenyataannya *game* yang dimainkan oleh siswa dikomputer, membutuhkan logika dan kemampuan berpikir yang lebih dibandingkan dengan menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru, namun tetap saja siswa lebih menyukai *game*. Hal ini dikarenakan *game* tersebut memiliki tampilan yang menarik, alur yang jelas, memiliki misi tertentu, tantangan dan

poin yang didapatkan jika mereka dapat melewati setiap tingkatan pada game tersebut.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan *game Typing Master* sebagai media pembelajaran yang dirancang khusus untuk membantu siswa mahir mengetik dengan kesepuluh jarinya sehingga kualitas hasil belajar siswa yang diharapkan meningkat. Dengan pemanfaatan *game* ini, diharapkan siswa dapat terlibat dalam seluruh aspek perkembangannya, baik kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Dengan menggunakan media pendidikan berbasis *game* maka pembelajaran akan lebih menyenangkan. Penggunaan *game Typing Master* ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Dengan meningkatnya motivasi belajar maka tujuan dari proses belajar mengajar akan lebih mudah tercapai.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi, sebagai berikut:

1. Pada umumnya siswa lebih memilih belajar di laboratorium dibandingkan di kelas. Artinya, mereka lebih senang praktek dari pada teori.
2. Siswa kurang memperhatikan guru dalam praktek pembelajaran TI&K.
3. Siswa cenderung menggunakan komputer untuk bermain *game* saat praktek di laboratorium komputer

4. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam memahami serta mengikuti pembelajaran TI&K.
5. Siswa lambat dalam pengetikan atau membuat dokumen, karena tidak menggunakan 10 jari.
6. Nilai praktek TI&K sangat rendah, dilihat dari rata-rata kelas yaitu 55, sedangkan KKM adalah 65. Hal ini membuktikan jika kemampuan siswa masih rendah, terutama dalam praktek pengetikan.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang dapat diambil dari identifikasi masalah tersebut adalah:

1. Siswa lambat dalam pengetikan atau membuat dokumen, karena tidak menggunakan 10 jari.
2. Penelitian difokuskan kepada penguasaan keterampilan mengetik
3. *Game Typing Master* dan *Finger Chart* digunakan oleh peneliti sebagai media atau alat bantu pembelajaran.
4. Penelitian ini diadakan pada kelas VIII₁ (sebagai kelas eksperimen) dan VIII₃ (sebagai kelas kontrol) di SMP Negeri 2 Kecamatan Guguk.
5. Materi kegiatan belajar mengajar dalam penelitian dibatasi untuk satu kompetensi dasar yaitu membuat dokumen pengolah kata sederhana.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan permasalahan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah *apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada Pembelajaran TI&K yang*

menggunakan game Typing Master dan Finger Chart di Kelas VIII SMP Negeri 2 Kecamatan Guguak ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada Pembelajaran TI&K yang menggunakan *game Typing Master* dan *Finger Chart* di Kelas VIII SMP Negeri 2 Kecamatan Guguak.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas dapat diperoleh kegunaan atau manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berhubungan langsung dengan pembelajaran TI&K di SMP kelas VIII.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar dan penguasaan materi pada pembelajaran TI&K.
- 2) Siswa dihadapkan kepada media pembelajaran yang menarik
- 3) Siswa lebih termotivasi dan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 4) Siswa lebih mengenal perangkat TI&K.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi bahwa motivasi dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran dengan bantuan media game.
- 2) Melatih guru untuk menggunakan perangkat TI&K.
- 3) Sebagai alternatif media bagi guru khususnya guru mata pelajaran TI&K serta guru-guru mata pelajaran lainnya.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan sumbangan kepada sekolah sebagai upaya meningkatkan mutu sekolah.
- 2) Memberikan masukan kepada sekolah untuk mencari berbagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.