

**PENGARUH PENGGUNAAN KARTU *FLASH* TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS X  
DI SMA N 1 PANTI PASAMAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP*



**OLEH :**

**VIVI ALNIOVITA**  
**NIM. 00026/08**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2014**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

### SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penggunaan Kartu *flash* Terhadap Hasil Belajar  
Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas X di SMA N 1 Panti  
Pasaman  
Nama : Vivi Alnio Vita  
NIM : 00026/2008  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2014

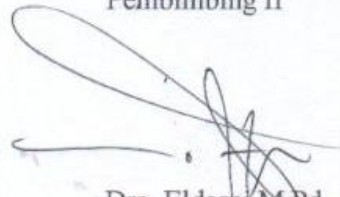
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



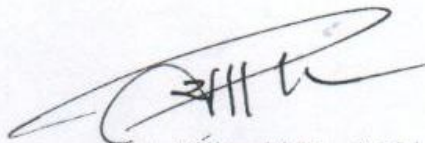
Dra. Ida Murni Saan, M.Pd  
NIP. 19510401 197903 2 001

Pembimbing II



Dra. Eldarni M.Pd  
NIP. 19610116 198703 2 001

Ketua Jurusan



Drs. Zelhendri Zen, M.Pd  
NIP. 19590716 198602 1 001

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Vivi Alnio Vita  
NIM : 00026/2008

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji  
Program Studi Teknologi Pendidikan  
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang  
dengan judul

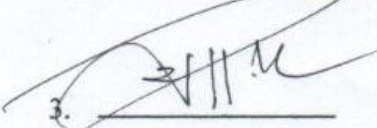
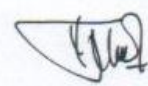
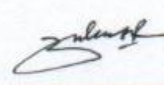
**Pengaruh Penggunaan Kartu *Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata  
Pelajaran TIK Kelas X di SMA N 1 Panti Pasaman**

Padang, Juli 2014

### Tim Penguji

1. Ketua : Dra. Ida Murni Saan, M.Pd
2. Sekretaris : Dra. Eldarni, M.Pd
3. Anggota : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd
4. Anggota : Dra. Fetri Yeni J, M. Pd
5. Anggota : Dra. Zuliarni

### Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini Saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan Saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 23 Juli 2014

Yang menyatakan



Vivi Alnio Vita  
00026/ 2008

## ABSTRAK

**Vivi Alnio Vita :Pengaruh Penggunaan Kartu *Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas X di SMA N 1 Panti Pasaman**

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mempengaruhi hasil belajar siswa dalam belajar adalah melalui penggunaan media yaitu kartu *flash*. Tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh penggunaan kartu *flash* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK pokok bahasan Sistem Operasi Komputer dan Manajemen File di kelas X SMA N 1 Panti Pasaman.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasy eksperimen*. Populasi penelitian adalah seluruh kelas X yang terdaftar pada tahun ajaran 2013/2014 yang terdiri dari 8 kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive random sampling*, yaitu kelas X1 dan X2. Kelas eksperimen dipilih kelas X2, sedangkan kelas kontrol dipilih kelas X1. Pada kelas eksperimen proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan kartu *flash*, sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajaran dilakukan dengan tidak menggunakan kartu *flash*. Teknik pengumpulan data digunakan tes berupa soal objektif sebanyak 30 butir soal. Jenis data dalam penelitian ini hasil belajar siswa dan sumber datanya nilai siswa kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-tes).

Hasil analisis data uji-t terbukti bahwa  $t_{hitung} = 7,19 > t_{tabel} = 2,00$  pada signifikansi  $\alpha 0,05$ . Hal ini berarti  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan kata lain penggunaan media kartu *flash* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas X SMA Negeri 1 Panti Pasaman.

## KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan YME, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga laporan penelitian saya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Kartu *Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas X di SMA N 1 Panti Pasaman” dapat juga diselesaikan tepat pada waktunya.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Strata Satu (S1). Mudah-mudahan laporan penelitian ini dapat mengenai sarannya. Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada berbagai pihak yang turut membantu dalam penyusunan laporan penelitian ini, terutama;

1. Dra. Ida Murni Saan, M.Pd Sebagai pembimbing akademik (PA)/pembimbing I yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan dan motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
2. Dra. Eldarni, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan dan motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Drs. Zelhendri Zen, M.Pd sebagai ketua pada jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
4. Bapak/ibuk dosen yang tulus menransferkan ilmu yang mereka miliki kepada saya selama perkuliahan.
5. Yuharlis, S.Pd, M.M sebagai Kepala SMA Negeri 1 Panti Kabupaten Pasaman yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian di sekolah yang beliau pimpin.



6. Lisman, S.Pd sebagai wakil kepala sekolah bagian kurikulum
7. Rahmat Subuh, S.Pd Sebagai guru bidang studi pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
8. Selanjutnya para guru dan siswa-siswi SMA N 1 Panti Kabupaten Pasaman, Khususnya siswa-siswi kelas X<sub>1</sub> dan X<sub>2</sub> sebagai populasi dalam penelitian ini.

Semoga segala bantuan yang diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan diridhoi Allah SWT. Amin. Sekalipun telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari mungkin dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan yang luput dari koreksi. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Terakhir penulis menyampaikan harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Juli 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

|                                                         | Halaman |
|---------------------------------------------------------|---------|
| <b>ABSTRAK</b> .....                                    | i       |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                             | ii      |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                                 | iv      |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                               | vi      |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                              | vii     |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....                            | viii    |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                          | 1       |
| A. Latar Belakang .....                                 | 1       |
| B. Batasan Masalah.....                                 | 4       |
| C. Perumusan Masalah.....                               | 5       |
| D. Tujuan Penelitian.....                               | 5       |
| E. Manfaat Penelitian.....                              | 6       |
| <b>BAB II KERANGKA TEORITIS</b> .....                   | 7       |
| A. Kajian Teori .....                                   | 7       |
| 1. Hakekat Belajar dan Pembelajaran.....                | 7       |
| 2. Hasil belajar.....                                   | 11      |
| 3. Hasil Belajar TIK.....                               | 13      |
| 4. Media Pembelajaran .....                             | 14      |
| 5. Kartu <i>Flash</i> .....                             | 15      |
| 6. Pembelajaran teknologi Informasi dan Komunikasi..... | 18      |
| B. Penelitian yang Relevan .....                        | 21      |
| C. Kerangka Konseptual.....                             | 21      |
| D. Hipotesis .....                                      | 23      |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....                  | 24      |
| A. Metode dan Desain Penelitian.....                    | 24      |
| B. Populasi dan Sampel.....                             | 24      |
| C. Variabel dan Data.....                               | 26      |



|                                                    |           |
|----------------------------------------------------|-----------|
| D. Prosedur Penelitian.....                        | 27        |
| E. Instrument Penelitian.....                      | 29        |
| F. Teknik Analisis Data .....                      | 30        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b> | <b>34</b> |
| A. Deskripsi Data.....                             | 34        |
| B. Analisis Data .....                             | 38        |
| C. Pembahasan.....                                 | 40        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>            | <b>43</b> |
| A. Kesimpulan .....                                | 43        |
| B. Saran .....                                     | 44        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                         | <b>45</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                              | <b>47</b> |

## DAFTAR TABEL

| Tabel                                                                               | Halaman |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Rancangan Penelitian .....                                                       | 24      |
| 2. Populasi dan Sampel .....                                                        | 26      |
| 3. Data Distribusi Frekwensi Nilai TIK Kelas Eksperimen .....                       | 35      |
| 4. Data Distribusi Frekwensi Nilai TIK Kelas Kontrol .....                          | 36      |
| 5. Perbandingan Hasil Belajar TIK Siswa Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol ..... | 37      |
| 6. Harga $L_o$ dan $L_{tabel}$ data nilai tes kelas sampel .....                    | 39      |
| 7. Hasil Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....                        | 39      |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar                                                                                       | Halaman |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Kerangka Konseptual Penelitian .....                                                      | 23      |
| 2. Grafik Histogram Menunjukkan Data Distribusi Frekwensi Nilai TIK Kelas<br>Eksperimen..... | 35      |
| 3. Grafik Histogram Menunjukkan Data Distribusi Frekwensi Nilai TIK Kelas<br>Kontrol.....    | 37      |
| 4. Siswa menjawab pertanyaan yang ada di kartu <i>flash</i> pada kelas eksperimen .....      | 91      |
| 5. Siswa menjawab pertanyaan yang ada di kartu <i>flash</i> pada kelas eksperimen .....      | 91      |
| 6. Siswa mengerjakan soal tes akhir pada kelas ekperimen .....                               | 92      |
| 7. Siswa mengerjakan soal tes akhir pada kelas kontrol .....                                 | 92      |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran                                                                                                                      | Halaman |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Silabus .....                                                                                                              | 47      |
| 2. RPP kelas Eksperimen.....                                                                                                  | 53      |
| 3. RPP Kelas Kontrol .....                                                                                                    | 58      |
| 4. Kisi – Kisi Soal .....                                                                                                     | 63      |
| 5. Soal Tes Tertulis .....                                                                                                    | 64      |
| 6. Kunci Jawaban .....                                                                                                        | 67      |
| 7. Lembar Jawaban.....                                                                                                        | 68      |
| 8. Media Pembelajaran .....                                                                                                   | 69      |
| 9. Nilai Hasil Belajar TIK Siswa pada Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol<br>kelas X di SMA N 1 Panti .....                    | 76      |
| 10. Perhitungan Means dan Varians Skor Hasil Belajar TIK Kelas Eksperimen<br>dan Kelas Kontrol kelas X di SMA N 1 Panti ..... | 77      |
| 11. Perhitungan Uji Normalitas (Lilifors) Dari Data Nilai Kelas Eksperimen ..                                                 | 79      |
| 12. Perhitungan Uji Normalitas (Lilifors) dari Data Nilai Kelas Kontrol.....                                                  | 81      |
| 13. Uji Homogenitas (Uji Harley) .....                                                                                        | 83      |
| 14. Uji Hipotesis .....                                                                                                       | 85      |
| 15. Tabel Nilai z.....                                                                                                        | 87      |
| 16. Tabel Nilai Kritis untuk Uji Lilifors .....                                                                               | 88      |
| 17. Tabel Nilai t .....                                                                                                       | 89      |
| 18. Tabel Nilai Uji Harley.....                                                                                               | 90      |
| 19. Surat-surat                                                                                                               |         |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Penyempurnaan kurikulum dilakukan sebagai respon terhadap tuntutan perkembangan informasi, ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Oleh karena itu, bahan pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa disesuaikan dengan tuntutan-tuntutan tersebut. Bukan hanya bahan pelajaran saja yang harus dikuasai oleh siswa tetapi juga kompetensi untuk menggali, menyeleksi, mengolah dan menginformasikan bahan pelajaran yang telah diperoleh meskipun telah menyelesaikan pendidikannya. Dengan demikian siswa memiliki bekal berupa potensi untuk belajar sepanjang hayat serta mampu memecahkan masalah yang dihadapinya.

Peningkatan mutu pendidikan merupakan suatu masalah yang menuntut suatu perhatian karena pendidikan memegang peranan penting bagi kelangsungan hidup manusia. Peningkatan mutu pendidikan dari tahun ke tahun selalu diupayakan baik pendidikan pada tingkat dasar, menengah dan di perguruan tinggi. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dipengaruhi oleh kurikulum, buku pelajaran, media belajar, metode pengajaran, dan sistem evaluasi.

Guru bertanggung jawab penuh dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dan menentukan kelancaran pembelajaran. Dalam hal ini guru mempunyai peran penting untuk memilih metoda yang sesuai dengan bahan ajar, dan guru dituntut dapat memodifikasi metode mengajar yang lebih bervariasi agar

kegiatan belajar siswa lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan kreatifitas belajar siswa. Jika kreatifitas dan minat belajar siswa dapat ditingkatkan, maka diharapkan terciptanya hasil belajar yang memuaskan dalam belajar.

Berdasarkan kurikulum KTSP pada kelas X SMA mata pelajaran TIK selain praktek siswa juga diharapkan memahami dan menghafal bahasan dalam suatu materi. Ulangan umum semester hanya berupa teori, sedangkan praktek hanya di tes oleh guru bidang studi dan diadakan oleh sekolah saja, maka dari itu perlu peningkatan hasil belajar bagi siswa. Perlu usaha yang banyak agar dapat melibatkan siswa supaya aktif dalam proses belajar mengajar sehingga siswa benar-benar menjalani proses belajar mengajar sebagai mana yang diharapkan dan menguasai konsep pembelajaran.

Berdasarkan observasi di lapangan pada bulan September 2013, proses belajar mengajar pada mata pelajaran TI&K di kelas X SMA N 1 Panti Pasaman, terlihat bahwa metode yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi pelajaran adalah dengan metode ceramah dan tidak menggunakan media. Cara belajar yang monoton dapat membuat siswa menjadi bosan dan malas mengikuti pembelajaran, sering menyebabkan ketidak tercapaian hasil belajar yang baik, karena waktu yang digunakan untuk menyampaikan materi sangatlah sedikit. Agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan dapat menarik perhatian siswa maka guru menambah variasi dalam proses belajar. Alternatif yang dapat ditempuh oleh guru untuk mengatasinya adalah dengan pembuatan media

pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik dan mengubah strategi pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Pada pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), yang dituntut aktif dalam proses pembelajaran adalah siswa, sedangkan guru berfungsi sebagai motivator, fasilitator dan mediator. Oleh karena itu, guru yang sangat berperan dalam proses pembelajaran harus mampu meningkatkan kreatifitas dan aktivitas siswa. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreatifitas dan aktifitas siswa adalah dengan membuat dan menggunakan media dan metoda yang tepat dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran TIK memang harus menggunakan komputer supaya pelajaran yang diberikan guru bisa langsung diaplikasikan. Belajar komputer tidak sama dengan belajar sepeda, kalau belajar sepeda sekali bisa sampai akhir hayat kita bisa mengendarai sepeda, tetapi kalau belajar komputer apabila pembelajaran itu tidak sering diulang-ulang atau kita tidak mempraktekkannya dalam rentang waktu yang sedikit lama maka kita akan cepat lupa. Maka dari itu belajar komputer harus sering diulang supaya tidak lupa. Dalam hal ini kelemahan siswa yaitu tidak semua siswa yang memiliki komputer atau laptop di rumahnya masing-masing. Maka belajar komputer hanya bisa dilakukan disekolah dan dalam pembelajaran TIK saja. Maka dari itu dipilih media kartu *flash* dalam membantu proses pembelajaran. Kartu *flash* adalah kartu yang berukuran kecil untuk pengganti buku. Kartu *flash* bisa dibawa dan dibaca dimana saja. Dengan cara ini siswa mudah untuk mengingat dan menghafal pembelajaran dimana saja



dan kapan saja tanpa harus memiliki komputer. Maka dari itu salah satu media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media kartu *Flash*.

Kartu *flash* merupakan media yang sederhana, dan dapat dibuat semenarik mungkin. Kartu *flash* adalah kartu kilat yang berisi tentang kata-kata, simbol atau perintah untuk melakukan sesuatu. Kartu *flash* dapat digunakan sebagai tempat membuat catatan atau latihan bagi siswa. Karena kartu ini berisi pertanyaan, definisi, rumus atau langkah-langkah suatu proses (Madden,2002:245). Melalui kartu *flash* bisa disampaikan pesan kepada siswa secara tertulis.

Kartu *flash* sangat praktis karena ukurannya kecil, dapat disimpan dalam saku, tas, dompet dan mudah dibawa kemana saja, sehingga dapat dipelajari oleh siswa tanpa terikat waktu dan tempat. Kartu *flash* diberikan kepada siswa di awal pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan dengan metode demonstrasi yang menggunakan komputer dan media kartu *flash*. Cara menggunakan kartu *flash*, yaitu setelah guru membagikan kartu *flash* yang berisi perintah dan siswa bisa langsung mengerjakan perintah yang tertulis di kartu *flash* sesuai dengan materi yang disampaikan guru. Kartu *flash* juga bisa digunakan untuk evaluasi hasil belajar yaitu dengan cara pada kartu *flash* di buat pertanyaan dan siswa disuruh menjawab pertanyaan tersebut diakhir pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi pada siswa. Oleh karena itu dilakukan penelitian tentang penggunaan kartu *flash* pada mata pelajaran TIK yang berjudul **”Pengaruh Penggunaan Media Kartu *Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas X di SMAN 1 Panti Pasaman”**.

## **B. Batasan Masalah**

Agar lebih terpusatnya pembahasan penelitian ini maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran TIK kelas X semester 2 di SMAN 1 Panti Pasaman pada pokok bahasan *Sistem Operasi Komputer dan Manajemen File*.
2. Pokok bahasan *Sistem Operasi Komputer dan Manajemen File* dalam Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kartu *flash* yang diberikan kepada siswa.
3. Hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar kognitif berdasarkan data hasil tes formatif siswa pada mata pelajaran TIK.

## **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media kartu *flash* dapat berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan *Sistem Operasi Komputer dan Manajemen File* di SMAN 1 Panti Pasaman?

## **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media kartu *flash* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan *Sistem Operasi Komputer dan Manajemen File* di SMAN 1 Panti Pasaman.

### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa kelas X SMA N 1 Panti Pasaman, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media kartu *flash* dalam belajar pada mata pelajaran TIK.
2. Sebagai alternatif media bagi guru khususnya guru mata pelajaran TIK serta guru-guru mata pelajaran lainnya.
3. Untuk peneliti sebagai aplikasi dari ilmu yang telah diperoleh selama di bangku perkuliahan dan prasyarat menyelesaikan program studi strata satu pada Program Studi Teknologi Pendidikan.