



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DENGAN
BERBANTU CD PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN PERANAN DAN DAMPAK
PENGUNAAN TIK KELAS VII SEMESTER 1 SMP NEGERI 7
SEMARANG TAHUN AJARAN 2010/2011**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Nikke Yustiani

1102406019

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2011**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan Berbantu CD Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Peranan dan Dampak Penggunaan TIK Kelas VII Semester 1 SMP Negeri 7 Semarang Tahun Ajaran 2010/2011” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Selasa

Tanggal : 5 Januari 2011

Semarang, 5 Januari 2011

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Sukirman, M.Si
NIP. 19550101 198601 1 001

Drs. Wardi
NIP. 19600318 198703 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

Keefektifan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan Berbantu CD Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Peranan dan Dampak Penggunaan TIK Kelas VII Semester 1 SMP Negeri 7 Semarang Tahun Ajaran 2010/2011

disusun oleh

Nama : Nikhe Yustiani

NIM : 1102406019

telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP Unnes pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 11 Januari 2011

Panitia:

Ketua

Sekretaris

Drs. Harjono, M.Pd

NIP. 19510801 19703 1 007

Heri Triluqman BS, S.Pd

NIP. 19820114 200501 1 001

Penguji I

Dr. Titi Prihatin, M.Pd

NIP. 19630212 199903 2 001

Penguji II/Pembimbing I

Penguji III/Pembimbing II

Drs. Sukirman, M.Si

NIP. 19550101 198601 1 001

Drs. Wardi

NIP. 19600318 198703 1 002

PERNYATAAN

Dengan ini Saya menyatakan bahwa isi skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 11 Januari 2011

Nikhe Yustiani
NIM. 1102406019

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. “Sabar iku mustikaning laku lan sabar iku kuncining swargo”
2. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri (Q.S. Ar-Ra’d:11).

PERSEMBAHAN

1. *Ibunda dan Ayahanda tercinta.*
2. *Adikku, A. H Sanjaya dan M. Kritianto Wibisono.*
3. *Kekasih yang selalu disisiku Yengky Imam. S.*
4. *So'dara-so'daraku (Budy, Astri, Lilis dan Anis).*
5. *Teman-teman seperjuanganku TP'06 Community.*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan Berbantu CD Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Peranan dan Dampak Penggunaan TIK Kelas VII Semester 1 SMP Negeri 7 Semarang Tahun Ajaran 2010/2011”, dapat penulis selesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi Strata I guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, UNNES.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si. Rektor Universitas Negeri Semarang (UNNES) yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk memperoleh pendidikan formal di Universitas Negeri Semarang sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik
2. Drs. Harjono, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin dan rekomendasi penelitian sehingga penelitian ini dapat berlangsung di SMP Negeri 7 Semarang
3. Drs. Budiono, MS. Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi
4. Drs. Sukirman, M.Si. Dosen wali dan dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.

5. Drs. Wardi. Dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
6. Drs. Kustiono, M.Pd. Penguji media, atas bimbingan dan arahan dalam pembuatan media
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini
8. Tim Penguji Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNNES
9. Drs. Widodo, M.Pd. Kepala SMP Negeri 7 Semarang atas ijin dan bantuan dalam penelitian ini
10. Sabat Wuryani. Guru TIK kelas VII SMP N 7 Semarang atas bantuan selama penelitian
11. Siswa-siswi kelas VII SMP N 7 Semarang atas pertispasinya dalam penelitian
12. serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materiil demi terselesaikannya skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan pembaca.

Semarang, 11 Januari 2011

Penulis

ABSTRAK

Yustiani, Nikhe. 2010. *Keefektifan Model Pembelajaran Make A Match dengan Berbantu CD Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Peranan dan Dampak Penggunaan TIK Kelas VII Semester 1 SMP Negeri 7 Semarang Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Sukirman, M.Si. Pembimbing II: Drs. Wardi.

Kata Kunci: model pembelajaran *make a match*, hasil belajar, CD pembelajaran.

Permasalahan penelitian ini, apakah model pembelajaran *make a match* berbantu CD pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII semester 1 SMP Negeri 7 Semarang pada pokok bahasan peranan dan dampak penggunaan TIK tahun ajaran 2010/2011. Bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *make a match* berbantu CD pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII semester 1 SMP Negeri 7 Semarang tahun ajaran 2010/2011.

Penelitian menggunakan metode eksperimen, menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen yang pembelajarannya dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantu CD pembelajaran dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran ceramah berbantu CD pembelajaran. Populasi yang diambil adalah siswa kelas VII SMP Negeri 7 Semarang. Data hasil belajar kognitif diperoleh dari evaluasi yang diberikan pada kedua kelas. Berdasarkan evaluasi yang dilaksanakan, kedua kelas telah mencapai KKM. Pengujian dilakukan dengan SPSS one sample t-test dengan signifikansi 5% dan kriteria pengujian $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil t untuk kelas eksperimen sebesar 11,383 dan kelas kontrol sebesar 2,291. Jika hasil t_{hitung} dari kedua kelas dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% yaitu 2,04 maka nilai t_{hitung} lebih besar, hal ini menunjukkan kedua kelas mencapai KKM.

Pada saat *pretest* rata-rata hasil evaluasi 23,75 untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol 23,89. Pada saat *posttest* rata-rata nilai evaluasi kelas eksperimen yaitu 83,75 lebih baik daripada kelas kontrol yaitu 63,86. Peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen sebanyak 60 lebih tinggi dari pada peningkatan kelas kontrol sebesar 45,97. Jadi, model pembelajaran *make a match* berbantu CD pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII semester 1 SMP Negeri 7 Semarang.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka disarankan menggunakan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi lain yang sesuai. Serta dapat mengembangkan CD pembelajaran untuk menghasilkan produk yang bermanfaat bagi pembelajaran siswa.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENNGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	7
1.3 Identifikasi Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.6 Sistematika Skripsi	9
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Teknologi Pendidikan	11
2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan	11

2.1.2 Kawasan Teknologi pendidikan	12
2.1.2.1 Desain	14
2.1.2.3 Pengembangan	14
2.1.2.4 Pemanfaatan atau Pemakaian	14
2.1.2.4 Pengelolaan	15
2.1.2.5 Evaluasi	15
2.2 Pembelajaran	17
2.3 Model Pembelajaran Kooperatif	19
2.4 Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	21
2.5 Media Pembelajaran	22
2.6 CD Pembelajaran	24
2.6.1 Pengertian CD Pembelajaran	24
2.6.2 Langkah Pembuatan CD Pembelajaran	25
2.7 <i>PowerPoint</i>	27
2.7.1 Pengertian Powerpoint	27
2.7.2 Mengenal Elemen Dasar Powerpoint	27
2.8 Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	29
2.8.1 Pengertian Mata Pelajaran TIK	29
2.8.2 Tujuan Pembelajaran TIK	30
2.8.3 Strategi Pembelajaran TIK	30
2.8.4 Sarana dan Prasarana Mata Pelajaran TIK	31
2.9 Pokok Bahasan Peranan dan Dampak Penggunaan TIK	32
2.10 Hasil Belajar	34

2.10.1	Pengertian Hasil Belajar	34
2.10.2	Hasil Belajar Kognitif	35
2.11	Hipotesis	36
BAB 3 METODE PENELITIAN		
3.1	Desain Penelitian	37
3.2	Variabel Penelitian	38
3.2.1	Variabel Terikat	38
3.2.2	Variabel Bebas	39
3.2.3	Definisi Variabel	39
3.3	Populasi, Sampel, Tehnik Pengambilan Sampel	39
3.3.1	Populasi	39
3.3.2	Sampel	39
3.3.3	Teknik Pengambilan Sampel	40
3.4	Teknik Pengumpulan Data	41
3.4.1	Dokumentasi	41
3.4.2	Lembar Observasi	41
3.4.3	Tes	41
3.5	Instrumen Penelitian	42
3.5.1	Instrumen Non Tes	42
3.5.2	Instrumen Tes	42
3.5.2.1	Analisis Validitas	43
3.5.2.2	Analisis Daya Pembeda	46
3.5.2.3	Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal	49
3.5.2.4	Analisis Reliabilitas	51

3.5.2.5	Penentuan Instrumen	53
3.6	Anlisis Data	54
3.6.1	Analisis Data Awal	54
3.6.1.1	Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) ganjil	54
3.6.1.2	Umur siswa	57
3.6.1.3	Jenis kelamin siswa	58
3.6.2	Analisis Data Akhir	59
3.6.2.1	Uji Normalitas	59
3.6.2.2	Uji Kesamaan Varians (Homogenitas)	60
 BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Tempat dan Waktu Penelitian	61
4.1.1	Visi dan Misi SMP Negeri 7 Semarang	61
4.1.2	Sarana SMP Negeri 7 Semarang	62
4.1.3	Pelaksanaan Penelitian	62
4.2	Analisis Uji Hipotesis	63
4.2.1	Uji Hipotesis 1	63
4.2.2	Uji Hipotesis 2	65
4.3	Pembahasan	68
4.4	Kendala dan Solusi.....	69
 BAB 5 PENUTUP		
5.1	Simpulan	71
5.2	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA		73
LAMPIRAN		75

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
2.1	Kompetensi dasar dan indikator dalam penelitian	33
3.1	Pola rancangan penelitian	37
3.2	Rancangan kegiatan kelas eksperimen dan kelas kontrol	38
3.3	Hasil analisis butir soal	45
3.4	Klasifikasi daya pembeda soal	47
3.5	Hasil analisis daya pembeda	48
3.6	Hasil analisis daya pembeda soal	49
3.7	Klasifikasi indeks kesukaran butir soal	50
3.8	Analisis indeks kesukaran butir soal	50
3.9	Hasil tingkat kesukaran butir soal	51
3.10	Klasifikasi reabilitas	52
3.11	One sample kolmogorof-smirnov test (populasi)	55
3.12	Test of homogeneity of variances (populasi)	56
3.13	Anova	57
3.14	Test of homogeneity of variances (umur siswa).....	57
3.15	Jenis kelamin	58
3.16	One sample kolmogorof-smirnov test (sampel)	59
3.17	Test of homogeneity of variances (sampel)	60
4.1	Waktu pelaksanaan pembelajaran	63
4.2	One-sample test	64

4.3	Paired sample test	65
4.4	Paired sample statistics	65
4.5	Independent sample test	67
4.6	Statistics independent sample	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
2.1	Kawasan teknologi pendidikan	13
2.2	Hubungan antar kawasan dalam bidang	16
2.3	Langkah-langkah pembuatan media	26
2.4	Menubar pada powerpoint	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Judul	Halaman
1	Daftar nama siswa kelas VII SMP N 7 Semarang	75
2	Data awal nilai UTS	78
3	Kisi-kisi penelitian	79
4	Instrumen penelitian	82
5	Kisi-kisi soal uji coba	84
6	Instrumen soal uji coba	85
7	Kunci jawaban soal uji coba	90
8	Analisis butir soal	91
9	RPP (<i>make a match</i>)	94
10	Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	106
11	Kunci jawaban <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	110
12	Data nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas aksperimen.....	111
13	Data nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol	112
14	Lembar observasi RPP	113
15	Lembar observasi pelaksanaan pembelajaran	116
16	Naskah madia pembelajaran	119
19	Dokumentasi	161

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Darsono (Iswanto, 2007:9) pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang efektif sangat bergantung dengan cara guru mengajarkan mata pelajaran yang bersangkutan kepada siswa. Guru merupakan komponen penting yang menunjang keberhasilan program kegiatan sekolah. Semua komponen yang ada di sekolah tidak dapat dimanfaatkan secara optimal bagi pengembangan proses pembelajaran tanpa didukung oleh guru yang bekerja secara profesional. Guru dalam penyampaian materi pelajaran membuat siswa senang, sehingga membangkitkan motivasi siswa, keaktifan serta keterampilan proses siswa dalam mengikuti pelajaran dengan cara menggunakan model pembelajaran kooperatif dan adanya media yang mendukung kegiatan belajar mengajar.

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk

menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang didasarkan pada falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Model pembelajaran ini mencakup lima unsur yang harus diterapkan, yang meliputi; saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota dan evaluasi proses kelompok (Lie, 2003:30). Melalui pembelajaran kooperatif akan memberi kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Melalui pembelajaran kooperatif pula seorang siswa akan menjadi sumber belajar bagi temannya yang lain.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran *make a match* yang memotivasi siswa untuk belajar dengan cara, siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Pemberian poin sebagai reward sehingga siswa menjadi senang. Aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran diharapkan hasil pembelajaran dan keaktifan siswa dapat meningkat dan kegiatan pembelajaran lebih bermakna.

Model pembelajaran mencari pasangan (*make a match*) dikembangkan oleh Curran (1994). Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Ramadhan (2010) kekuatan model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut:

- a. Suasana kegembiraan dan belajar aktif akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- b. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- c. Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan besar terhadap tatanan dan cara hidup manusia yang banyak tergantung kepada Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Hal ini dipicu oleh temuan dalam rekayasa material *microelektronika*. Setiap jenis pekerjaan dituntut untuk dikerjakan dengan cara yang cepat dan tepat. Tantangan berat ini dibutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, salah satu cara yang ditempuh adalah melalui peningkatan mutu TIK dengan cara memperkenalkan mata pelajaran TIK. Mata pelajaran TIK diperkenalkan agar siswa memiliki bekal untuk mengantisipasi dan menyesuaikan diri dalam pesatnya perkembangan kehidupan global yang menuntut kemampuan dan kemajuan belajar cepat dan cerdas.

Perubahan kehidupan global tersebut menjadikan TIK sangat berperan penting dalam kehidupan. Peranan TIK tersebut dapat dirasakan dalam berbagai bidang, diantaranya; bidang pendidikan, bidang bisnis, bidang pemerintahan, dan bidang sosial. Disamping memiliki peranan, TIK juga menimbulkan beberapa dampak yang dapat dirasakan. Secara garis besar dampak dari penggunaan TIK dibagi menjadi 2, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif TIK dapat dirasakan sebagai manfaat bagi kehidupan dan perkembangan manusia, dan sebaliknya dampak negatif dapat merugikan manusia itu sendiri dan orang lain.

Peristiwa tersebut mendorong peneliti untuk mengambil pokok bahasan peranan dan dampak penggunaan TIK. Pokok bahasan ini diharapkan dapat memberikan bekal kepada siswa untuk menghadapi dunia global ini. Selain itu mengajak siswa untuk mengidentifikasi dampak-dampak yang ditimbulkan dari perkembangan TIK, sehingga siswa dapat mempergunakan TIK dengan baik dan dapat menghindari dampak negatif yang merugikan dari TIK.

Agar penyampaian pokok bahasan lebih bermakna maka pembelajaran yang kooperatif sangat diperlukan agar tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan dan membuat siswa berpartisipasi aktif. Untuk itulah maka dipilih model pembelajaran kooperatif *make a match* berbantu *Compact Disc (CD)* pembelajaran. Diungkapkan Gagne (Wena, 2009:10) bahwa pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan berbagai cara dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran. Proses belajar mengajar pada penelitian ini dilengkapi dengan menggunakan media berupa *CD* pembelajaran yang dalam penyampaian materi akan lebih terorganisasi, suasana belajar dikelas menjadi bersemangat dan hidup, serta memudahkan guru dan siswa untuk melakukan proses belajar mengajar.

Pembelajaran dengan menggunakan *CD* pembelajaran diharapkan akan dapat memotivasi siswa untuk belajar, karena dapat menampilkan penyajian materi secara menarik dan informatif. Selain itu, dalam mempelajari materi menggunakan *CD* pembelajaran memungkinkan siswa untuk dapat belajar dan berlatih dalam suasana menyenangkan. Tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dan

tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk membuat *CD* pembelajaran dari program aplikasi *Powerpoint 2007*.

Menurut Tim Beranda Agency (2007:1) *Microsoft Office Powerpoint 2007* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft* di dalam paket aplikasi kantoran. *Microsoft Office PowerPoint 2007* memiliki banyak keunggulan untuk melakukan presentasi yang kreatif dan banyak kreasi yang bisa ditampilkan, salah satunya adalah animasi. Penggunaan efek animasi pada presentasi antara lain: presentasi menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton, membantu memperjelas isi presentasi, dan menarik perhatian *audience*. Animasi *PowerPoint 2007* ada tiga macam, yaitu: gambar *animasi (animasi gif, flash, atau movie)*, *custom animation*, dan *slide transition*.

Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 7 Semarang, sebenarnya guru TIK di sekolah bukan sama sekali tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran. Pada umumnya guru TIK di SMP Negeri 7 Semarang menggunakan media proyektor untuk membantu menyampaikan materi pada proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran guru menjelaskan materi dengan metode ceramah dan belum menggunakan model pembelajaran yang kooperatif, sehingga siswa merasa jenuh dan cenderung bersikap pasif. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang dan tampak bahwa siswa kurang bergairah dalam mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung.

Kekurangaktifan siswa yang dapat diamati antara lain, hanya sebagian kecil yaitu hanya 40% siswa yang dapat menjawab pertanyaan dan 60% siswa

masih takut untuk mengemukakan pendapat dan ramai sendiri. Adapun nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk semester ganjil mata pelajaran TIK adalah 66. Akan tetapi nilai yang dihasilkan masih rendah, hanya 65% siswa yang mencapai KKM. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Sabat Wuryani sebagai pengampu mata pelajaran TIK kelas VII dan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) peneliti, pelaksanaan pembelajaran TIK belum adanya pemerataan hasil akhir pembelajaran di setiap materi. Hal ini dibuktikan adanya pengayaan ulangan akhir pembelajaran di setiap diadakan ulangan, rata-rata yang mengikuti pengayaan 35% siswa di setiap kelas, ini disebabkan siswa pada saat kegiatan pembelajaran bersikap kurang aktif.

Kondisi pembelajaran yang demikian masih mendominasi proses pembelajaran pada sebagian besar jenjang pendidikan. Guna mengatasi masalah tersebut dapat dilakukan dengan cara meningkatkan keikutsertaan siswa secara aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukan beberapa upaya, antara lain berupa pengembangan pembelajaran. Pengembangan pembelajaran yang diperlukan saat ini adalah pembelajaran yang kreatif dan kooperatif. Peningkatkan penguasaan konsep sekaligus dapat meningkatkan keaktifan siswa serta memberikan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan sehingga dapat berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa.

Dari uraian di atas, maka penulis ingin mengadakan penelitian dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan Berbantu *CD* Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan

Peranan dan Dampak Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII Semester 1 SMP N 7 Semarang Tahun Ajaran 2010/2011”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1.2.1 Dalam proses pembelajaran TIK guru kurang bervariasi dalam memanfaatkan media dan model pembelajaran saat menyampaikan materi.
- 1.2.2 Pembelajaran TIK membosankan karena penyajiannya menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa jenuh dan cenderung pasif.
- 1.2.3 Rendahnya aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran TIK, sehingga hasil belajar siswa tidak mencapai KKM.
- 1.2.4 Prestasi belajar siswa dalam pembelajaran TIK belum merata (dalam hal ini adalah nilai akhir pembelajaran).
- 1.2.5 Guru tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif (*make a match*) dalam pembelajaran TIK.
- 1.2.6 Belum digunakannya media *CD* pembelajaran dalam pembelajaran TIK materi peranan dan dampak penggunaan TIK.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang dijadikan bahan kajian dalam penelitian ini adalah

- 1.3.1 Apakah hasil belajar TIK dengan model pembelajaran *make a match* berbantu *CD* pembelajaran dapat mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM)?
- 1.3.2 Apakah rata-rata hasil belajar dengan model pembelajaran *make a match* berbantu *CD* pembelajaran lebih baik daripada model pembelajaran ceramah berbantu *CD* pembelajaran?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

- 1.4.1 Untuk mengetahui apakah hasil belajar TIK dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan *CD* pembelajaran dapat mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).
- 1.4.2 Untuk mengetahui apakah rata-rata hasil belajar yang diperoleh dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan *CD* pembelajaran lebih baik daripada rata-rata hasil belajar yang diperoleh dalam pembelajaran dengan model pembelajaran ceramah berbantuan *CD* pembelajaran?

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana baru tentang keefektifan model pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran ditingkat SMP/MTs khususnya dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan setelah penelitian ini adalah diharapkan sekolah dapat memanfaatkan model pembelajaran kooperatif khususnya model pembelajaran *make a match* sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam variasi KBM di sekolahnya, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian bagi peneliti, sebagai pengalaman pengaplikasian materi perkuliahan yang telah didapatkan terhadap masalah-masalah yang dihadapi didunia pendidikan secara nyata.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Laporan hasil penelitian ini akan disusun dalam sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

1.6.1 Bagian awal skripsi terdiri dari:

Judul, Persetujuan Pembimbing, Pengesahan Kelulusan, Motto dan Persembahan, Pernyataan, Abstrak, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Lampiran.

1.6.2 Bagian Isi terdiri dari:

Bab 1 : Pendahuluan

Pendahuluan akan membicarakan tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, serta Sistematika Penulisan Skripsi.

Bab 2 : Tinjauan Pustaka dan Hipotesis

Pada bab ini akan membicarakan tinjauan pustaka atau landasan teori serta konsep-konsep yang mendukung pemecahan masalah dalam penelitian ini.

Bab 3 : Metodologi Penelitian

Pada bab ini akan membicarakan tentang Metode dan Pendekatan Penelitian, Populasi dan Sampel, Variabel Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Validitas dan Reliabilitas, dan Metode Analisis Data.

Bab 4 : Hasil penelitian

Pada bab ini akan membicarakan tentang data-data hasil penelitian dan pembahasannya.

Bab 5 : Simpulan dan Saran.

1.6.3 Bagian akhir skripsi terdiri dari :

Daftar Pustaka dan Lampiran-lampiran.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

2.1 Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan sebagai cabang ilmu didasarkan pada acuan yang diterima sebagai pembenar keilmuan. Secara falsafi dasar keilmuan yang dimaksud adalah: (1) *ontologi*, yaitu rumusan tentang gejala pengamatan yang dibatasi pada pokok telaah yang belum digarap oleh disiplin ilmu yang lain, (2) *epistemologi*, yaitu usaha intelektual dalam upaya memperoleh kebenaran dalam mengkaji pokok telaah, dan (3) *aksiologi*, yaitu nilai-nilai yang menentukan makna atau kebermanfaatan dari pokok telaah.

Menurut Miarso (Syukur, 2008:9) Teknologi pendidikan bukan sekedar terapan teknologi dalam pendidikan dan lebih sempit lagi pada proses pembelajaran. Objek formal teknologi pendidikan adalah aktifitas belajar manusia, baik yang dilakukan secara mandiri perorangan maupun yang tergabung dalam organisasi. Aktivitas belajar yang dimaksud tidak terbatas yang berlangsung dan terjadi dalam konteks apa saja, kapan saja, dimana saja. Aktivitas dapat berlangsung sesuai kebutuhan dan kondisi.

2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan

Istilah “teknologi” berasal dari bahasa Yunani: *technologis*. *Technie* berarti, keahlian atau sains, dan *logos* berarti ilmu. Teknologi menurut Gaibraith (Syukur, 2008:3) diartikan sebagai penerapan sistematik dari pengetahuan ilmiah atau terorganisasikan dalam hal-hal yang praktis.

Menurut *Association for Education Communication Technology* (AECT) tahun 2004 (tepers, 2009) menyatakan bahwa Teknologi pembelajaran adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan/memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Jelas, tujuan utamanya masih tetap untuk memfasilitasi pembelajaran (agar efektif, efisien dan menarik/*joyfull*) dan meningkatkan kinerja.

Menurut Miarso (1961:1) teknologi pendidikan adalah suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

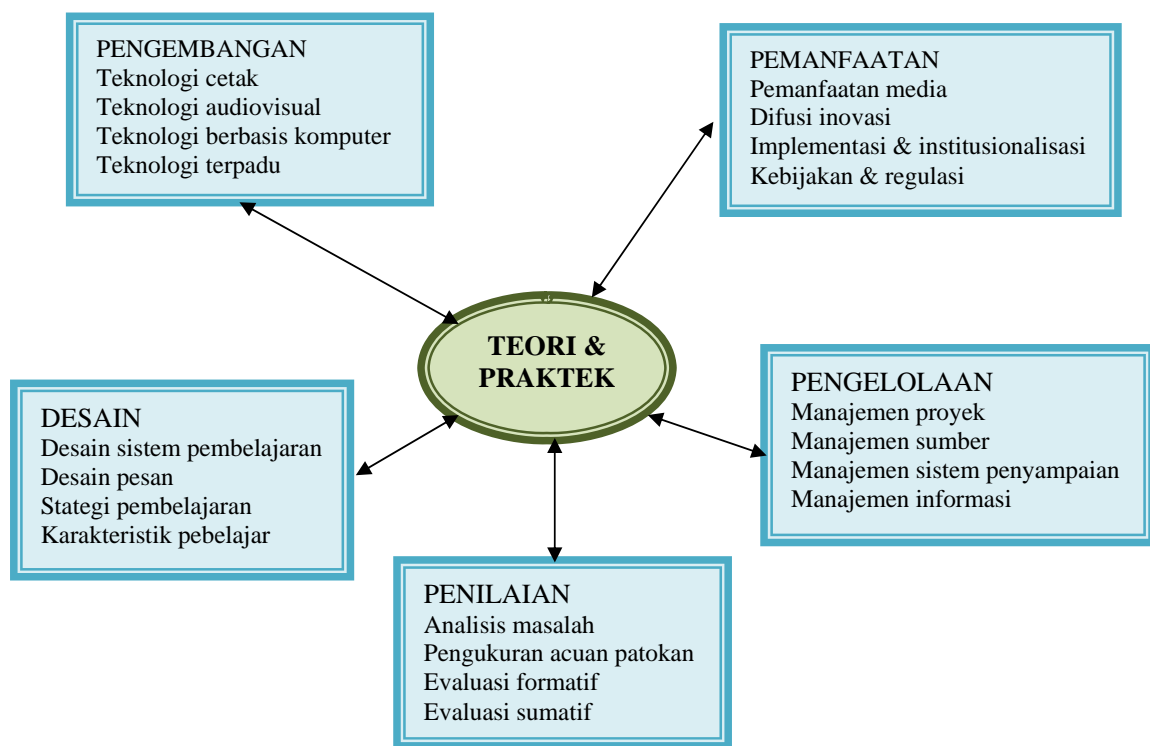
Berdasarkan definisi teknologi pendidikan di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan adalah alat bantu dalam pembelajaran, agar berhasil guna, efisien dan efektif, mengingat bahwa teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan

Ely (1973) mengemukakan bahwa definisi-definisi teknologi pendidikan mengandung tiga tema utama, dengan menyetengahkan bahwa teknologi pendidikan merupakan: (1) Pendekatan sistematis, (2) Pengkajian sarana atau

cara, dan (3) Suatu bidang untuk diarahkan untuk tujuan tertentu (Seels dan Richey, 1994:22).

Dari definisi ini, mencerminkan teknologi pendidikan adalah suatu bidang kajian dan profesi, dan bahwa kontribusi bidang kajian ini berupa teori dan praktek. Menurut (Seels dan Richey, 1994:28) Kawasan TP dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kawasan Teknologi Pendidikan.

Sumber: Seels dan Richey (1994:28)

Gambar kawasan TP merupakan rangkuman tentang wilayah utama yang merupakan dasar pengetahuan bagi setiap kawasan. Deskripsi masing-masing domain dalam kawasan teknologi pendidikan di atas adalah sebagai berikut:

2.1.2.1 Desain

Desain merupakan proses menspesifikasikan kondisi belajar. Domain desain mencakup studi tentang desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran dan karakteristik pembelajaran. Desain sistem pembelajaran merupakan prosedur yang terorganisir mencakup langkah-langkah antara lain menganalisis, mendesain, mengembangkan, melaksanakan dan mengevaluasi. Desain pesan melibatkan perencanaan untuk mengatur bentuk fisik pesan tersebut. Strategi pembelajaran merupakan spesifikasi untuk menyeleksi dan mengurutkan peristiwa kegiatan dalam sebuah pelajaran.

2.1.2.2 Pengembangan

Pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisiknya. Domain pengembangan diorganisasikan dalam empat kategori yaitu teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berdasarkan komputer dan teknologi terpadu.

2.1.2.3 Pemanfaatan atau Pemakaian

Pemanfaatan atau pemakaian merupakan tindakan untuk menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Domain ini bertanggung jawab untuk mencocokkan pembelajar dengan materi dan kegiatan spesifik, mempersiapkan pembelajar untuk berinteraksi dengan materi dan kegiatan yang dipilih, memberikan bimbingan selama keterlibatan tersebut, memberikan penilaian hasil dan memadukan pemakaian ini ke dalam keberlanjutan prosedur organisasi. Dalam domain pemakaian terdapat empat kategori yaitu pemakaian media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi dan kebijakan dan aturan.

2.1.2.4 Pengelolaan

Domain manajemen melibatkan pengontrolan teknologi pembelajaran melalui perencanaan, organisasi, koordinasi dan supervisi. Dalam domain manajemen sendiri terdapat empat kategori domain yaitu manajemen proyek, manajemen sumber, manajemen sistem penyebaran dan manajemen informasi. Manajemen proyek melibatkan perencanaan, monitoring, pengontrolan desain pembelajaran dan proyek pengembangan. Manajemen sumber melibatkan perencanaan, monitoring dan pengontrolan sistem dukungan sumber daya dan layanannya. Manajemen sistem penyebaran memfokuskan pada isi produk, seperti persyaratan perangkat keras atau perangkat lunak dan dukungan teknis kepada pemakai dan operator seperti petunjuk untuk desainer dan instruktur. Manajemen informasi melibatkan perencanaan, monitoring, pengontrolan, penyimpanan, transfer dan proses informasi untuk belajar.

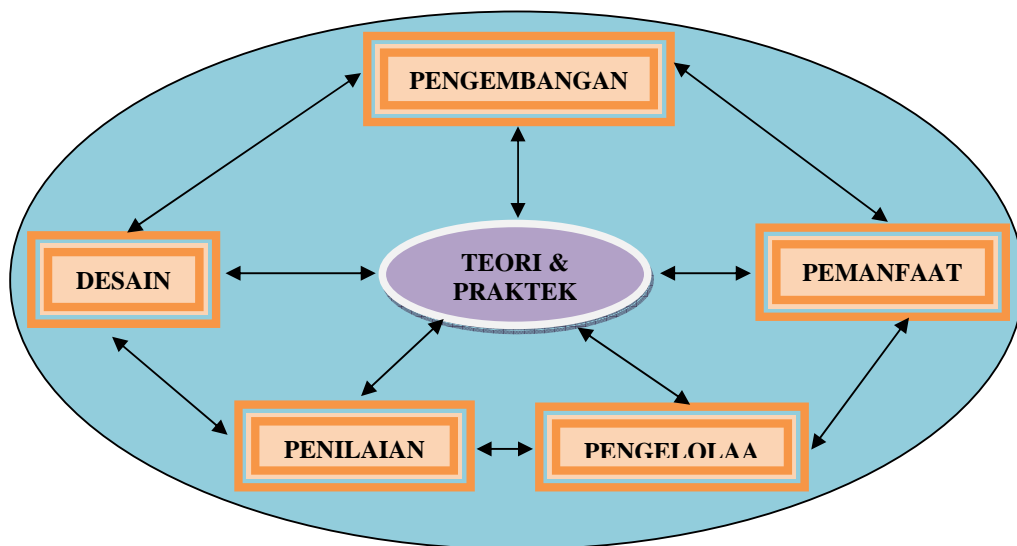
2.1.2.5 Evaluasi

Evaluasi adalah proses penentuan kesesuaian pebelajar dan belajar. Evaluasi dimulai dengan analisis masalah. Analisis masalah merupakan langkah awal yang penting dalam pengembangan dan evaluasi pembelajaran. Dalam domain evaluasi terdapat empat kategori yaitu analisis masalah, pengukuran beracuan kriteria, evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Hubungan antar kawasan tidak linier tetapi saling melengkapi, terbukti dengan ditunjukkannya lingkup penelitian dan teori dalam setiap kawasan. Hubungan antar kawasan juga bersifat sinergetik. Sebagai contoh, seorang praktisi yang bekerja dalam kawasan pengembangan menggunakan teori dari kawasan

desain, seperti teori desain sistem pembelajaran dan desain pesan. Seorang praktisi yang bekerja dalam kawasan desain menggunakan teori mengenai karakteristik media dari kawasan pengembangan dan kawasan pemanfaatan dan teori mengenai analisis masalah dan pengukuran dari kawasan penilaian.

Sifat saling melengkapi dari hubungan antar kawasan dalam bidang Teknologi Pendidikan dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 2.2 Hubungan Antar Kawasan Dalam Bidang TP.

Sumber: Seels dan Richey (1994:28)

Berdasarkan gambar di atas dapat terlihat bahwa setiap kawasan memberikan kontribusi terhadap kawasan yang lain dan kepada penelitian maupun teori yang digunakan bersama oleh semua kawasan. Sebagai contoh, teori yang digunakan bersama ialah teori mengenai umpan balik yang dalam beberapa hal digunakan oleh setiap kawasan. Umpan balik dapat masuk dalam strategi pembelajaran maupun dalam desain pesan. Putaran umpan balik digunakan dalam sistem pengelolaan, dan penilaian juga memberikan umpan balik (Seels dan

Richey, 1994:28). Teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini termasuk dalam kawasan pengembangan. Pengembangan program *powerpoint* dalam pembelajaran TIK berarti mengembangkan sumber-sumber belajar secara sistematis termasuk juga dalam mengembangkan media pembelajaran. Proses pengembangan media merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan guna mempersiapkan pembelajar untuk berinteraksi dengan materi dan kegiatan yang dipilih dan memberikan bimbingan selama proses pembelajaran itu berlangsung.

2.2 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata *learning*. Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Pada proses pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Dalam hal ini guru bertindak sebagai fasilitator bagi jalannya proses belajar. Jadi, subjek pembelajaran adalah peserta didik. Pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pembelajaran adalah dialog interaktif. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif, bukan mekanis (Suprijono, 2009:13).

Menurut Ariasdi (Nur Saeon, 2010:15) pembelajaran adalah proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa.

Menurut Sugandi (2006:34) beberapa teori belajar mendeskripsikan pembelajaran sebagai berikut:

1. Pembelajaran menurut aliran behavioristik.
Pembelajaran menurut aliran behavioristik adalah upaya membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan lingkungan dengan tingkah laku si belajar.
2. Pembelajaran menurut aliran kognitif.
Pembelajaran menurut aliran kognitif yaitu cara guru memberikan kesempatan kepada si belajar untuk berfikir agar memahami apa yang dipelajari.
3. Pembelajaran aliran humanistik.
Pembelajaran aliran humanistik memberikan kebebasan kepada si belajar untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya. Prinsip yang nampak dalam kegiatan pembelajaran adalah pembelajaran humanistik cenderung mendorong anak untuk berfikir induktif, karena mementingkan faktor pengalaman dan keterlibatan aktif dalam proses belajar.
4. Pembelajaran berdasarkan teori kontemporer.
Pembelajaran teori kontemporer yang dimaksud disini adalah pembelajaran berdasarkan teori belajar konstruktivisme. Sesuai dengan teori konstruktivisme, maka dalam pembelajarannya nampak ada pergeseran fungsi guru dan buku sumber sebagai sumber informasi. kemampuan mengakses beragam informasi yang dapat digunakan untuk belajar.

Pengertian pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses dimana seseorang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, yang

berisi serangkaian peristiwa memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada siswa menggunakan asas-asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan proses pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Dalam pembelajaran mempunyai tujuan untuk meningkatkan suatu keterampilan, teori pembelajaran behavioristik lebih relevan untuk diterapkan. Menurut teori behavioristik pembelajaran yang menyenangkan akan memperkuat tingkah laku, salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan teori behavioristik adalah model pembelajaran kooperatif.

2.3 Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Suyatno (2009:46) model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru kelas. Dalam model pembelajaran terdapat strategi pencapaian kompetensi siswa dengan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Menurut Trianto (2007:42) model pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelas serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. Jadi dalam pembelajaran kooperatif siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa ataupun sebagai guru. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai sebuah tujuan bersama maka siswa akan

mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar sekolah.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Menurut Nurhadi dkk (Wena, 2009:189) ada berbagai elemen yang merupakan ketentuan pokok dalam pembelajaran kooperatif yaitu:

- a. Saling ketergantungan positif
Dalam sistem pembelajaran kooperatif, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan. Siswa yang satu membutuhkan siswa yang lain demikian pula sebaliknya. Dalam pembelajaran kooperatif setiap anggota kelas sadar bahwa mereka perlu bekerjasama dalam mencapai tujuan.
- b. Interaksi tatap muka
Interaksi tatap muka menuntut para siswa dalam kelas saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog tidak hanya dengan guru tetapi juga dengan sesama siswa.
- c. Akuntabilitas individual
Mengingat pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dalam bentuk kelas maka setiap anggota harus belajar dan menyumbangkan pikiran demi keberhasilan pekerjaan kelas. Untuk mencapai tujuan kelas (hasil belajar kelas), setiap siswa (individu) harus bertanggungjawab terhadap penguasaan materi pembelajaran secara maksimal karena hasil belajar kelas didasari atas rata-rata nilai anggota kelas.
- d. Keterampilan menjalin hubungan antar pribadi
Dalam pembelajaran kooperatif dituntut untuk membimbing siswa agar dapat berkolaborasi, bekerja sama dan bersosialisasi antar anggota kelas. Dengan demikian dalam pembelajaran kooperatif keterampilan sosial seperti tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide dan bukan mengkritik teman, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi orang lain, mandiri dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi tidak hanya diasumsikan tetapi secara sengaja diajarkan oleh guru.

Model-model pembelajaran kooperatif diantaranya yaitu *jigsaw*, *think-pair-share*, *numbered heads together*, *group investigation*, *two stay two stray*,

listening time, insite-outsire cirle, bamboo dancing, point-counter-point, the power of two, dan make a match (Suprijono, 2009:89).

Dari beberapa model pembelajaran di atas maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran *make a match* karena bisa model pembelajaran ini cocok untuk semua mata pelajaran dan sesuai dengan materi yang di ajarkan serta sesuai dengan kondisi siswa VII yang baru masuk SMP yang masih membawa perilaku bermain dari SD. Kondisi peralihan dari SD ke SMP inilah yang mendorong peneliti memilih model pembelajaran *make a match* yang merupakan model permainan kartu.

2.4 Model Pembelajaran Make A Match

Model pembelajaran mencari pasangan (*Make a Match*) dikembangkan oleh Curran (1994). Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Ramadhan (2010) model pembelajaran ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Menurut Suyatno (2009:72) langkah-langkah pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan satu bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.

- f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- g. Demikian seterusnya.
- h. Kesimpulan / penutup.

Keunggulan dari model pembelajaran *make a match* ialah:

- a. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran (*let them move*).
- b. Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
- c. Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

Di samping manfaat, model pembelajaran *make a match* mempunyai kelemahan. Menurut Rahayu (2010) pembelajaran kooperatif model *make a match* mempunyai kelemahan yaitu:

- a. diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan
- b. waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran
- c. guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai
- d. apabila kelas termasuk kelas gemuk (lebih dari 30 orang/kelas) maka berhati-hatilah. Karena jika kurang bijaksana maka muncul suasana seperti pasar dengan keramaian tidak terkendali, yang akan mengganggu ketenangan kelas di kiri kanannya.

Dengan model pencarian kartu pasangan ini siswa dapat mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di dalam kartu yang ditemukannya dan menceritakannya dengan sederhana dan jelas secara bersama-sama.

2.5 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2004:3). Menurut Martin dan Briggs (Wena, 2009:9) media adalah semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa.

Lessin, Pollock & Reigeluth (Arsyad, 2004:81) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu:

- a. Media berbasis manusia (pengajar, instruktur, tutor, bermain peran, kegiatan kelompok *field trip*)
- b. Media berbasis cetak (buku, buku latihan, dan modul)
- c. Media berbasis *visual* (buku, bagan, grafik, peta, gambar, transparasi, slide)
- d. Media berbasis *audio visual* (video, film, program, slide tape)
- e. Media berbasis komputer (pengajaran dengan berbantuan komputer dan video interaktif).

Beberapa tahapan pengembangan media menurut Mulyanta (2009:5) dalam model ADDIE sebagai berikut:

- a. Tahap analisis (*analysis phase*), pada tahap ini pengembangan media menentukan sasaran pengguna media, apa yang harus di pelajari, pengetahuan-pengetahuan sebagai prasyarat yang harus dimiliki, beberapa lama durasi waktu efektif yang diperlukan untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran.
- b. Tahap desain (*design phase*), pada tahapan ini ditetapkan tujuan apa yang ingin dicapai dari media pembelajaran yang akan dibuat, apa jenis pembelajaran yang akan diterapkan serta menetapkan isi materi yang akan dijadikan inti pembelajaran dalam media.
- c. Tahap pembuatan (*development phase*), pada tahap ini media pembelajaran mulai kembangkan sesuai apa yang sudah ditetapkan sebelumnya di dalam tahapan desain.
- d. Tahap implementasi (*implementation phase*), media pembelajaran yang telah dibuat perlu di sosialisasikan kepada peserta didik.
- e. Tahap evaluasi (*evaluation phase*), evaluasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh peserta didik menguasai materi pembelajaran.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru/pendidik sebagai alat perantara untuk menyalurkan pesan sehingga mendorong terciptanya proses belajar yang efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media berbasis komputer berupa *CD* pembelajaran.

2.6 CD Pembelajaran

2.6.1 Pengertian CD Pembelajaran

CD merupakan sistem penyimpanan informasi gambar dan suara pada piringan atau *disc* (Sadiman, 2003:280). *CD* merupakan perpaduan antara media suara (*audio*) dan media gambar (*visual*), yang sangat memungkinkan terjalannya komunikasi dua arah antara guru sebagai tenaga pengajar dengan siswa di dalam proses pembelajaran. *CD* merupakan sinkronisasi antara media *audio* dan *visual* yang saling mendukung yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran bagi audien atau pendengar.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pembelajaran adalah bersifat saling melakukan *aksi*, antar hubungan, saling aktif. Jadi *CD* Pembelajaran yang dimaksud disini adalah sebuah sistem penyimpanan informasi pada piringan atau *disc* sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar agar siswa dan guru saling aktif dan melakukan aksi.

Menurut Mulyanta (2009:2) *CD* pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Acuan utama untuk membuat *CD* pembelajaran yang ideal adalah:

- a. Kesesuaian atau relevansi, artinya *CD* pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik peserta didik.
- b. Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui *CD* harus mudah dimengerti, dipelajari, atau dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya.
- c. Kemenarikan, artinya *CD* pembelajaran harus mampu menarik atau merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya.
- d. Kemanfaatan, artinya isi dari *CD* pembelajaran harus bernilai guna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi serta tidak mubazir.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *CD* pembelajaran merupakan piringan atau disc untuk penyimpanan data *audio*, *visual*, maupun *audio visual* yang dipergunakan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan *CD* pembelajaran dengan program aplikasi *powerpoint* 2007.

2.6.2 Langkah Pembuatan CD Pembelajaran

Langkah-langkah pembuatan media *CD* pembelajaran dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Garis Besar Pengembangan Media (GBPM)

Dalam GBPM kita harus merumuskan pengembangan program media sebagai berikut:

- 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga dari analisis tersebut kita dapat mengetahui pengetahuan atau ketrampilan awal siswa sebelum mengikuti kegiatan instruksional. Dari hal ini maka kita dapat menentukan program media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 2) Merumuskan tujuan instruksional, tujuan dalam hal ini dijadikan acuan untuk mengukur keberhasilan suatu tindakan.

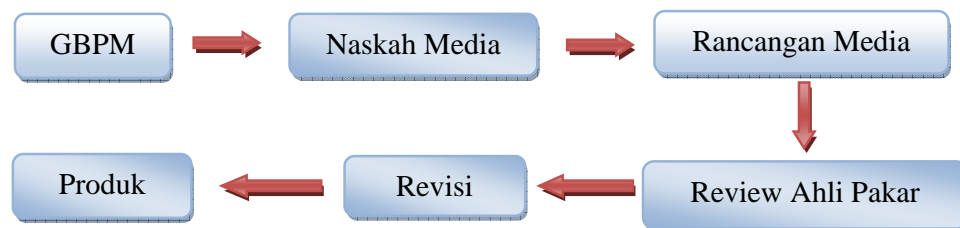
- 3) Pengembangan materi pembelajaran.
- 4) Merumuskan butir-butir soal secara terperinci untuk mendukung tercapainya tujuan.
- 5) Mengembangkan alat ukur keberhasilan, alat ukur ini harus disesuaikan tujuan yang akan dicapai. Dalam penelitian ini menggunakan alat ukur keberhasilan berupa tes.

b. Naskah *CD* Pembelajaran

Dalam draf *CD* pembelajaran terdapat pokok-pokok materi instruksional berupa alur penyajian program yang akan diuraikan lebih lanjut untuk disajikan kepada siswa. Draf ini digunakan sebagai penuntun untuk memproduksi media .

c. Produksi *CD* Pembelajaran

Dalam memproduksi *CD* pembelajaran ini peneliti membuat dan merumuskan Garis Besar Pengembangan Media (GBPM) dan mengembangkan naskah menjadi sebuah rancangan *CD* pembelajaran kemudian direview ahli pakar. Apabila ada kekurangan atau kesalahan maka dilakukan revisi. Kemudian kembali direview ahli pakar setelah direvisi untuk divalidasi hingga menjadi produk yang siap digunakan dalam penelitian. Lebih jelasnya dapat dilihat gambar dibawah ini:



Gambar 2.3 Langkah-langkah pembuatan media.

2.7 Powerpoint

2.7.1 Pengertian Powerpoint

Menurut Edukom (2007:2) *powerpoint* adalah suatu program komputer yang menampilkan *audio* dan *visual* untuk mempermudah pembelajaran berupa konsep atau fakta yang memerlukan contoh *visual* atau gambar. Dengan menggunakan media *powerpoint* pembelajaran bisa lebih efektif dan efisien kemudian siswa tidak merasa bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru. Dengan melihat *visual* yang ditampilkan dalam *powerpoint* maka pembelajaran akan lebih menarik dan pembelajaran tidak terpusat pada guru tetapi berpusat juga pada *powerpoint* sebagai media pembelajaran.

Menurut Tri Wahyuni (2004:23) program *powerpoint* memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a. Penyajian menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi, baik animasi teks atau animasi gambar atau foto.
- b. Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- c. Pesan informasi secara *visual* mudah dipahami peserta didik.
- d. Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan
- e. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- f. Dapat disajikan dalam bentuk data optik atau magnetik (*CD*, disket, flasdiks), sehingga praktis dibawa kemana-mana.

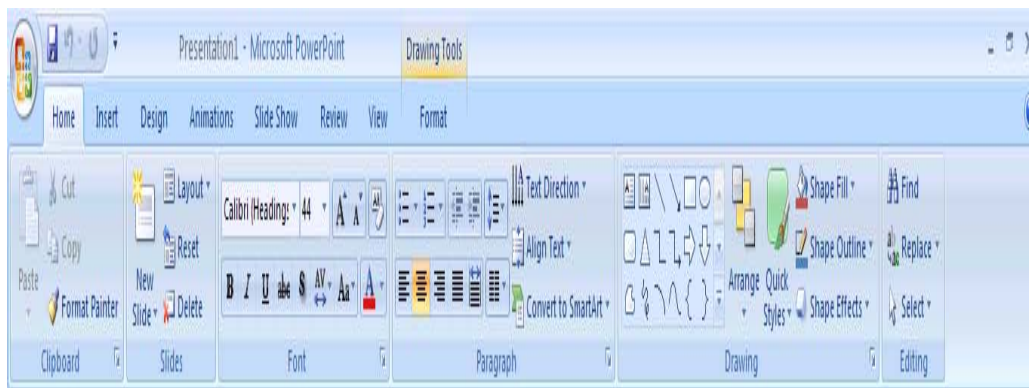
2.7.2 Mengenal Elemen Dasar Powerpoint 2007

Elemen dasar jendela kerja *powerpoint* 2007 yaitu:

- a. *Office Button* adalah pengganti menu file yang biasa digunakan pada aplikasi *powerpoint* 2003 dan sebelumnya. Didalamnya berisi perintah *New*, *Open*, *Save*, *Save As*, *Print*, *Prepare*, *Send*, *Publish*, *Close Powerpoint options* dan

Exit PowerPoint.

- b. *Quick Access Toolbar* adalah *Customize Toolbar* yang berisi perintah-perintah penting seperti: *Save, undo & redo*, dan masih banyak lagi perintah yang dapat ditambahkan sendiri sesuai dengan keperluan. Cara menambah perintah pada *Quick Access Toolbar* di ujung sebelah kanan *toolbar* lalu pada daftar pilihan klik perintah yang ingin ditambahkan.
- c. *Ribbon* adalah pengganti *menubar* dan *toolbar* yang sering ditemukan pada *powerpoint* 2003 dan sebelumnya. Kini *menubar* berubah bentuk dan telah *disempurnakan* menjadi bentuk tab yang berisi beberapa grup dan di dalamnya terdapat *command button*, seperti gambar dibawah ini:



Gambar 2.4 Manubar pada powerpoint

- d. *Slide bar* adalah tampilan *thumbnail (miniature)* slide yang anda buat. Apabila anda memilih *tab outline*, maka *outline bar* berisi *tittle* dan *sub tittle* dari masing-masing slide akan tampil.
- e. *Add Notes*, adalah catatan singkat yang dapat diisi dan berkaitan dengan slide yang anda buat.
- f. *Slide* adalah tempat dimana materi-materi dan isi dari presentasi yang anda

buat akan ditempatkan.

- g. *View shortcut* adalah fitur dalam *powerpoint 2007* yang berguna untuk mengubah tampilan slide menjadi Normal, *Slide Sorter* atau *slide show*.
- h. *Zoom slider* juga merupakan fitur baru dalam *powerpoint 2007* yang berguna untuk memperbesar dan memperkecil tampilan slide secara cepat.

2.8 Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

2.8.1 Pengertian Mata Pelajaran TIK

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK), secara teknologi substansif merupakan paduan antara teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi adalah pemrosesan, pengolahan dan penyebaran data oleh kombinasi komputer dan telekomunikasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah peralatan perangkat keras dalam struktur komunikasi yang mengandung nilai sosial yang memungkinkan individu dapat mengumpulkan, memproses, dan saling bertukar informasi dengan individu lain.

TIK merupakan termiologi yang digunakan untuk melingkupi alat yang dipakai untuk meningkatkan kemampuan manusia dalam berkomunikasi dan juga pengolahan data. TIK merupakan suatu padanan yang tidak dapat terpisah, memuat pengertian luas dalam aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan dan transfer informasi antara media melalui teknologi tertentu (Departemen Pendidikan Nasional, 2004).

2.8.2 Tujuan Pembelajaran TIK

Tujuan dari pembelajaran TIK (Departemen Pendidikan Nasional, 2004) adalah:

- a. Menyadarkan siswa akan potensi pengembangan TIK sehingga mendorong untuk mempelajari secara lebih intensif.
- b. Memotivasi siswa untuk mau mengantisipasi perkembangan TIK sehingga mampu beradaptasi terhadap berbagai perubahan sebagai dampak dari TIK.
- c. Mengembangkan kompetensi siswa dalam penggunaan TIK untuk kepentingan belajar, bekerja, dan berbagai aktifitas.
- d. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis TIK pada siswa sehingga terampil berkomunikasi, mengorganisasi informasi dan bekerja sama.
- e. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri siswa, inisiatif, inovatif, kreatif dan tanggung jawab dalam penggunaan TIK untuk belajar, bekerja dan pemecahan masalah.

2.8.3 Strategi Pembelajaran TIK

Strategi yang disarankan untuk pembelajaran TIK antara lain: (1) pemanfaatan studi kasus dari berbagai informasi, (2) pemanfaatan aneka sumber yang merefleksi pengalaman dan minat siswa, (3) pemberian akses pada semua siswa untuk menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar, (4) penyajian hasil karya siswa di majalah dinding sekolah, web sekolah, brosur sekolah, dan sejenis, (5) penguatan pada proses pengembangan belajar secara otodidak pada siswa.

Haryono (Tri Asih, 2009:36) mengemukakan tahap-tahap pembelajaran dengan melalui TIK sebagai berikut:

- a. Menenal alat-alat TIK (*discovering ict tools*).
Pada tahap ini, siswa memperoleh pembelajaran tentang konsep-konsep dasar TIK, cara menggunakan komputer dan mengelola file, pemrosesan kata, *spread sheets*, pangkalan data, membuat presentasi, menemukan informasi dan mengkomunikasikannya dengan komputer, isu-isu sosial dan etis, dan pekerjaan-pekerjaan yang menggunakan TIK. Sedangkan guru pada tahap ini mengembangkan pelaksanaan TIK

dan belajar bagaimana mengaplikasikan TIK kedalam tugas-tugas pribadi dan profesional.

- b. Belajar bagaimana menggunakan alat-alat TIK (*learning how to use ict tools*).

Pada tahap ini memperoleh pelajaran tentang pengukuran, modeling, simulasi, robot, statistika, membuat grafik, *desain spreadsheets* dan pangkalan data. Sedangkan guru mengintegrasikan TIK untuk membelajarkan pengetahuan dan ketrampilan khusus, metodologi pembelajaran di kelas mulai diubah dengan menggunakan TIK untuk mengembangkan kemampuan profesional.

- c. Memahami bagaimana dan kapan menggunakan alat-alat TIK (*understanding how and when to use ict tools*).

Pada tahap ini bagi murid adalah bagaimana mereka belajar TIK agar membantu mengintegrasikan beberapa mata pelajaran berbeda, seperti matematika, sains dan seni. Bagi guru, tahap ini memberikan pelajaran mengenai bagaimana cara mengintegrasikan gaya-gaya belajar yang berbeda dan menggunakan TIK untuk mencapai tujuan mereka.

- d. Spesialisasi dalam penggunaan alat-alat TIK (*specializing in the of ict tools*).

Tahap terakhir ini, akan memberikan ketertarikan pada siswa untuk menggunakan TIK misalnya rekayasa, bisnis, dan ilmu komputer. Pelajaran dalam pemrograman dasar dan lanjutan, perencanaan sistem informasi, rancangan sistem kendali proses dan manajemen proyek. Bagi guru, tahap ini adalah dimana TIK merupakan bagian alamiah dari kehidupan sehari-hari disekolah. Penekanan berubah dari berpusat pada guru (*teacher centered*) ke berpusat pada murid (*learner centered*).

2.8.4 Sarana dan Prasarana Mata Pelajaran TIK

Mata pelajaran TIK mempergunakan sarana dan prasarana antara lain:

komputer. Komputer berasal dari bahasa latin "*compurate*" yang mengandung arti suatu alat elektronika yang mampu melakukan beberapa tugas, yang dapat menerima input sesuai dengan instruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dari hasil pengolahannya, serta menyediakan *output* dalam bentuk informasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa komputer adalah sebagai sebuah alat elektronika yang dapat menerima *input*, memproses, mengolah data dari *input* tersebut sehingga akan menghasilkan data informasi dengan menggunakan

program yang telah tersimpan didalam memori komputer, dapat menyimpan hasil dari pengolahan tersebut dapat bekerja secara otomatis, komputer terdiri dari:

a. Perangkat keras

- 1) *Input device* meliputi *keyboard, mouse joystick* untuk permainan *trackball, scanner, voice recognition, digital kamera, microphone.*
- 2) *Storage device* meliputi *harddisk, floppydisk, zipdrive, cdroom, dvd.*
- 3) CPU
- 4) *Casing unit*
- 5) *Output device* meliputi *monitor, LCD, proyektor, printer, speaker.*
- 6) *Periferal device* meliputi *network card, modem, midi card, tv card.*

b. Perangkat lunak (*software*)

Perangkat lunak adalah sekumpulan intruksi yang memungkinkan komputer untuk dapat melaksanakan tugas dan fungsinya. Perangkat lunak terdiri dari:

- 1) Sistem adalah *software system* yang mengoperasikan komputer serta menyediakan antarmuka dengan perangkat lunak lain. Contohnya sistem adalah *PC, DOS*, dan lain-lain.
- 2) Perangkat utilitas, merupakan program khusus yang berfungsi sebagai perangkat pemelihara komputer. Contoh perangkat utilitas adalah *norton utilities, anti virus*, dan lain-lain.

2.9 Pokok Bahasan Peranan dan Dampak Penggunaan TIK

Sesuai dengan kurikulum, pokok bahasan peranan dan dampak penggunaan TIK merupakan salah satu konsep yang diajarkan di kelas VII semester 1. Konsep

ini menyangkut tentang peranan dan manfaat TIK diberbagai bidang serta berbagai dampak negatif yang ditimbulkan TIK.

Hal ini sesuai dengan standar kompetensi yang ada di silabus yaitu memahami penggunaan TIK, dan prospeknya dimasa mendatang. Penelitian ini mengambil tiga kompetensi dasar dengan 11 indikator pencapaian. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator dalam Penelitian

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	Menjelaskan peranan TIK di dalam kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan peranan TIK dalam bidang pendidikan. b. Menjelaskan peranan TIK dalam bidang bisnis. c. Menjelaskan peranan TIK dalam bidang pemerintahan. d. Menjelaskan peranan TIK dalam bidang sosial.
2.	Mengidentifikasi berbagai keuntungan dari penggunaan TIK	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengidentifikasi keuntungan TIK dalam bidang pendidikan. b. Mengidentifikasi keuntungan TIK dalam bidang bisnis. c. Mengidentifikasi keuntungan TIK dalam bidang pemerintahan. d. Mengidentifikasi keuntungan TIK dalam bidang sosial.
3.	Mengidentifikasi berbagai dampak negatif dari penggunaan TIK	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengidentifikasi dampak negatif penggunaan TIK b. Mengidentifikasi masalah yang ditimbulkan dari penggunaan TIK c. Mengidentifikasi cara menghindari dampak negatif TIK

2.10 Hasil Belajar

2.10.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Tri Anni (2006:5) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar.

Menurut Gagne (Tri Anni, 2006:12) hasil belajar tersebut berupa:

- a. Informasi *verbal* yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
- b. Ketrampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- d. Ketrampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan untuk menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Menurut Degeng (Wena, 2009:6) hasil pembelajaran adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran di bawah kondisi yang berbeda.

Menurut Bloom (Tri Anni, 2006:6), mengklasifikasikan tiga taksonomi belajar yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik, sebagaimana terdeskripsi berikut ini:

- a. Ranah Kognitif
Ranah kognitif berhubungan dengan pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif, meliputi aspek-aspek: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.
- b. Ranah Afektif
Taksonomi ini dikembangkan oleh Krathwohl dan kawan-kawan (1961) yang mendiskripsikan bahwa ranah afektif merupakan hasil belajar yang sulit untuk diukur. Tujuan pembelajaran ini berhubungan dengan

perasaan, sikap, minat dan nilai. Kategori ranah afektif, meliputi aspek-aspek: penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, pembentukan pola hidup.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berhubungan dengan kemampuan fisik seperti kemampuan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori ranah psikomotorik, meliputi aspek-aspek: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, kreativitas.

Dalam penelitian ini yang dimaksud hasil belajar adalah nilai akhir pembelajaran berupa ranah kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual.

2.10.2 Hasil Belajar Kognitif

Menurut Sugandi (2006:24) hasil belajar kognitif merupakan takaran dari tingkat kemampuan atau ketrampilan intelektual dari tingkat rendah sampai dengan tingkat tinggi.

Ranah kognitif dibagi kedalam beberapa kategori yang tersusun secara hierarki sebagai berikut:

- a. Kemampuan kognitif tingkat pengetahuan (C1), yaitu kemampuan untuk mengingat informasi yang telah diterima misalnya informasi yang telah diterima misalnya informasi mengenai konsep, rumus, fakta dan sebagainya.
- b. Kemampuan kognitif tingkat pemahaman (C2), yaitu kemampuan mental untuk menjelaskan informasi yang telah dengan bahasa sendiri.
- c. Kemampuan kognitif tingkat penerapan (C3), merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah diketahui kedalam situasi atau konteks baru.
- d. Kemampuan kognitif tingkat analisis (C4), kemampuan menguraikan suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi dan semacamnya atas elemen-elemennya, sehingga dapat berhubungan antar elemen.
- e. Kemampuan kognitif tingkat sintesis (C5), merupakan kemampuan mengkombinasikan elemen-elemen ke dalam satuan atau struktur.
- f. Kemampuan kognitif tingkat evaluasi (C6), adalah kemampuan menilai suatu pendapat, gagasan, produk, metode dan semacamnya dengan suatu kriteria tertentu.

Dalam penelitian ini hanya mengutamakan tiga kemampuan ranah kognitif yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan penerapan (C3), hal ini bermaksud untuk menyesuaikan kemampuan siswa kelas VII semester gasal yang masih mempunyai kemampuan tingkat rendah.

2.11 Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

2.2.1 Hasil belajar TIK dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan *CD* pembelajaran mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

2.2.2 Rata-rata hasil belajar yang diperoleh dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan *CD* pembelajaran lebih baik daripada hasil belajar yang diperoleh dalam pembelajaran dengan model pembelajaran ceramah berbantuan *CD* pembelajaran.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen untuk mengetahui keefektifan penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan *CD* pembelajaran pada pokok bahasan peranan dan dampak penggunaan TIK terhadap hasil belajar mata pelajaran TIK siswa kelas VII SMP N 7 Semarang tahun ajaran 2010/2011. Penelitian ini mengambil dua kelompok besar yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Rancangan eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini dengan pola sebagai berikut.

Tabel 3.1 Pola Rancangan Penelitian.

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	T ₁	X	T ₂
Kontrol	T ₁	Y	T ₂

Keterangan :

X : Model pembelajaran *make a match* menggunakan *CD* pembelajaran.

Y : Model pembelajaran ceramah menggunakan *CD* pembelajaran.

T₁ : Pretest.

T₂ : Posttest.

Kegiatan yang dilakukan pada masing-masing kelas pada dasarnya sama, yaitu sama-sama menggunakan *CD* pembelajaran. Namun model pembelajaran

yang digunakan pada kelas eksperimen berbeda dengan model pembelajaran pada kelas kontrol. Model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen adalah model pembelajaran *make a match*, sedangkan pada kelas kontrol adalah model ceramah. Di awal pembelajaran diadakan *pre test* dan di akhir pembelajaran diadakan *post test*.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada masing-masing kelas terangkum pada tabel.

Tabel 3.2 Rancangan Kegiatan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

No	Pertemuan	Kegiatan	
		Eksperimen	Kontrol
1	1	Pretest	Pretest
2	2, 3, 4	Pelaksanaan model pembelajaran <i>make a match</i> berbantuan media <i>CD</i> pembelajaran.	Pelaksanaan pembelajaran ceramah berbantuan <i>CD</i> pembelajaran.
3	5	Posttest	Posttest

3.2 Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2006:118).

Variabel-variabel dalam penelitian ini adalah:

3.2.1 Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada pokok bahasan peranan dan dampak TIK.

3.2.2 Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *CD* pembelajaran dalam pembelajaran TIK.

3.2.3 Definisi Variabel

Definisi variabel dalam penelitian ini adalah:

- a. Hasil belajar pada variabel penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang terbagi dalam (1) ranah kognitif, meliputi aspek-aspek: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. (2) ranah psikomotorik, meliputi: penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, pembentukan pola hidup. (3) ranah afektif, meliputi: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan krestifitas. Penelitian ini manitik beratkan pada kemampuan ranah kognitif yang dimiliki siswa berupa aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan penerapan (C3).
- b. *Make a match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif, mencari pasangan yang sesuai antara pertanyaan dan jawaban yang telah disediakan. Model pembelajaran *make a match* dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

3.3 Populasi, Sampel, dan Tehnik Pengambilan Data

3.4.4 Populasi

Populasi (*universe*) merupakan totalitas dari semua objek atau individu yang memiliki karakteristik tertentu, jelas dan lengkap yang akan diteliti atau sebagai bahan penelitian (Hasan, 2002:84). Pada penelitian ini memilih SMP N 7

Semarang sebagai tempat penelitian dan memilih kelas VII sebanyak 6 rombel sebagai populasi penelitian.

3.4.5 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu, jelas dan lengkap yang dianggap bisa mewakili populasi (Hasan, 2002:84). Syarat utama untuk menjadi sampel adalah harus mewakili populasi. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIIC sebagai kelas eksperimen dan VIID sebagai kelas kontrol.

3.4.6 Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *random sampling* (sampel acak). Sebagai catatan yang dirandom/diacak adalah kelasnya, yaitu dengan mengambil dua kelas pada kelas VII, Kelas VIIC sebagai kelas eksperimen dan VIID sebagai kelas kontrol. Adapun cara-cara dalam pengambilan sampel untuk teknik *random sampling* adalah sebagai berikut:

- a) Populasi yang terdiri dari 6 kelas diuji normalitas, homogenitas, dan kesamaan rata-rata. Perhitungan didapat dari nilai hasil Ujian Tengah Semester (UTS) ganjil. Perhitungan tersebut bertujuan untuk memastikan bahwa sampel yang akan dipilih berdistribusi normal, homogen dan mempunyai rata-rata yang relatif sama.
- b) Hasil dari uji normalitas, homogenitas, dan kesamaan rata-rata yang menyatakan bahwa semua populasi yang terdiri dari VIIA, VIIB, VIIC, VIID, VIIE, dan VIIF berdistribusi normal, homogen dan mempunyai rata-rata relatif sama.

- c) Selanjutnya, 6 kelas tersebut diacak atau diundi kemudian diambil 2 kelas untuk dijadikan sampel. Dari pengundian tersebut didapat kelas VIIC sebagai kelas eksperimen dan VIID sebagai kelas control.

3.4 Tehnik Pengumpulan Data

1.4.1 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh daftar nama siswa yang akan menjadi sampel penelitian dan daftar nama siswa yang akan menjadi responden dalam uji coba instrumen. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data nilai awal siswa yaitu dari nilai rata-rata UTS mata pelajaran TIK. Dari data tersebut dapat diketahui tingkat kemampuan siswa yang akan digunakan sampel penelitian.

1.4.2 Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data pengelolaan model pembelajaran kooperatif *make a match* berbantuan *CD* pembelajaran. Lembar observasi pada penelitian ini terdiri dari observasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan observasi pelaksanaan model pembelajaran *make a match*.

1.4.3 Tes

Tes digunakan untuk mengambil data tentang hasil belajar TIK pada pokok bahasan peranan dan dampak penggunaan TIK. Ada dua bentuk tes yang kita kenal yaitu tes subjektif dan tes objektif. Tes subjektif adalah tes yang berbentuk esai (uraian), sedangkan tes objektif adalah tes yang dalam pemeriksaannya dapat dilakukan secara objektif. Dalam penelitian ini, tes yang

digunakan adalah tes objektif dengan tiap butirnya dilengkapi dengan 4 pilihan jawaban sebagai tes akhir pembelajaran.

3.5 Instrumen Penelitian

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Sedang suatu tes dikatakan reliabel/ taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap (Arikunto, 2002:145).

3.5.3 Instrumen Non Tes

Bentuk instrument non tes yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan *CD* pembelajaran. Instrumen tersebut telah divalidasi oleh ahli yaitu dosen pembimbing. Hal yang diamati dalam penelitian ini meliputi: observasi RPP dan observasi pelaksanaan pembelajaran. Observasi RPP digunakan untuk mengetahui kesiapan kegiatan pembelajaran, observasi pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengetahui kegiatan yang dilaksanakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

3.5.4 Instrumen Tes

Instrument berbentuk tes yaitu berupa soal-soal yang terdiri dari 30 butir. Setiap soal yang dikerjakan oleh siswa dianalisis yaitu dengan menskor dari setiap soal untuk mendapatkan skor keseluruhan. Dari jumlah skor keseluruhan ini kemudian diolah untuk mendapatkan nilai akhir yang selanjutnya nilai akhir inilah yang dianalisis apakah sudah memenuhi indikator ketuntasan belajar yang ditetapkan dalam penelitian ini. Seperangkat tes yang disusun harus dilakukan uji coba terlebih dahulu. Uji coba bertujuan untuk menganalisis tentang validitas,

reabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran butir-butir soal yang akan digunakan.

Untuk mengetahui apakah perangkat tes yang digunakan memenuhi kriteria di atas, terlebih dahulu diuji cobakan. Subyek yang digunakan untuk uji coba soal merupakan tingkatan kelas yang sama selain kelas yang dijadikan kelas kontrol dan eksperimen. Adapun analisis yang digunakan dalam pengujian instrumen tes menggunakan *microsoft office excel 2007* meliputi: validitas, daya pembeda, taraf kesukaran dan reliabilitas.

3.5.4.1 *Analisis Validitas*

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan/kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2006:168). Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Dalam penelitian ini yang diukur adalah hasil belajar kognitif siswa jadi yang digunakan adalah validitas isi dan validitas konstruksi.

3.5.2.1.1 Validitas Isi

Sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi apabila mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan (Arikunto, 2007:67).

3.5.2.1.2 Validitas konstruksi

Sebuah tes dikatakan memiliki validitas konstruksi apabila butir-butir soal yang membangun tes tersebut mengukur setiap aspek berpikir seperti yang disebutkan dalam tujuan intruksional khusus (Arikunto, 2007:67).

Dalam perangkat tes ini digunakan perhitungan validitas item/butir, karena peneliti ingin mengetahui valid dan tidaknya instrument atas dasar kevalidan setiap butir soal sehingga instrument nantinya dapat digunakan secara efektif. Untuk menghitung validitas dalam penelitian ini digunakan rumus korelasi *product moment*.

a. Rumus validitas uji coba:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi

X = skor tiap butir soal

Y = skor yang benar dari tiap subjek

N = jumlah subjek

Kriteria pengujian validitas dikonsultasikan dengan harga *product momen* pada tabel dengan taraf signifikan 5%, jika $r_{xy} > r_{tabel}$ maka item soal tersebut dikatakan valid. (Arikunto, 2006:170)

b. Perhitungan validitas uji coba:

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal nomor 1, selanjutnya untuk butir yang lain dihitung dengan cara yang sama, dan diperoleh seperti pada tabel analisis butir soal di bawah ini:

Tabel 3.3 Hasil Analisis Butir Soal

No	Kode	Butir Soal No.1 (X)	Skor Total (Y)	Y^2	XY
1	UC-17	1	27	729	27
2	UC-36	1	26	676	26
3	UC-18	1	26	676	26
4	UC-15	1	26	676	26
5	UC-27	1	25	625	25
6	UC-23	1	25	625	25
7	UC-05	1	24	576	24
8	UC-19	0	24	576	0
9	UC-35	1	23	529	23
10	UC-12	1	22	484	22
11	UC-08	1	22	484	22
12	UC-01	1	22	484	22
13	UC-22	1	21	441	21
14	UC-10	1	21	441	21
15	UC-31	1	20	400	20
16	UC-28	0	20	400	0
17	UC-24	1	20	400	20
18	UC-03	0	19	361	0
19	UC-06	1	19	361	19
20	UC-16	1	18	324	18
21	UC-14	1	18	324	18
22	UC-25	1	18	324	18
23	UC-02	1	18	324	18
24	UC-33	0	17	289	0
25	UC-09	1	17	289	17
26	UC-26	0	17	289	0
27	UC-07	0	16	256	0
28	UC-32	1	16	256	16
29	UC-13	0	15	225	0
30	UC-20	1	14	196	14

31	UC-04	1	14	196	14
32	UC-30	1	14	196	14
33	UC-34	1	13	169	13
34	UC-29	1	12	144	12
35	UC-21	1	12	144	12
36	UC-11	1	11	121	11
Jumlah		29	692	14010	564

Berdasarkan tabel diatas didapat:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{36(564) - (29)(692)}{\sqrt{(36(29) - (29)^2)(36(14010) - (692)^2)}} \\
 &= \frac{236}{2275,01385} \\
 &= 0,104
 \end{aligned}$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $n = 36$ diperoleh $r_{tabel} = 0,329$. Karena $r_{xy} < r_{tabel}$ maka soal nomor 1 tidak valid.

c. Hasil perhitungan validitas uji coba:

Dari hasil analisis data dapat diketahui dari 30 soal ternyata yang memenuhi kriteria valid hanya 22 soal. Adapun soal-soal yang tergolong valid yaitu 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 16, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26,

27 dan 30. Sedangkan item yang tidak valid adalah item 1, 11, 13, 15, 17, 22, 28 dan 29.

3.5.4.2 Analisis Daya Pembeda

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kesanggupan soal tersebut dalam membedakan siswa yang pandai dengan siswa yang lemah atau kurang pandai (Arikunto, 2007:218). Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda untuk tes yang berbentuk pilihan ganda adalah dengan menggunakan rumus daya pembeda:

a. Rumus daya pembeda:

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A}$$

Keterangan:

D_p = daya pembeda soal

JB_A = banyaknya peserta kelas atas yang menjawab benar

JB_B = banyaknya peserta kelas bawah menjawab benar

JS_A = banyaknya peserta kelas atas

Tabel 3.4 Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Interval Daya Pembeda	Kriteria
DP 0,00	Sangat jelek
$0,00 < DP < 0,20$	Jelek
$0,20 < DP < 0,40$	Cukup
$0,40 < DP < 0,70$	Baik
$0,70 < DP < 1,00$	Sangat baik

b. Analisis daya pembeda:

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal nomor 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama diperoleh seperti pada tabel analisis butir soal.

Tabel 3.5 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

Kelompok atas			Kelompok bawah		
No	Kode	Skor	No	Kode	Skor
1	UC-17	1	1	UC-06	1
2	UC-36	1	2	UC-16	1
3	UC-18	1	3	UC-14	1
4	UC-15	1	4	UC-25	1
5	UC-27	1	5	UC-02	1
6	UC-23	1	6	UC-33	0
7	UC-05	1	7	UC-09	1
8	UC-19	0	8	UC-26	0
9	UC-35	1	9	UC-07	0
10	UC-12	1	10	UC-32	1
11	UC-08	1	11	UC-13	0
12	UC-01	1	12	UC-20	1
13	UC-22	1	13	UC-04	1
14	UC-10	1	14	UC-30	1
15	UC-31	1	15	UC-34	1

16	UC-28	0	16	UC-29	1
17	UC-24	1	17	UC-21	1
18	UC-03	0	18	UC-11	1
Jumlah		15	Jumlah		14

Berdasarkan tabel analisis daya pembeda diperoleh:

$$\begin{aligned}
 DP &= \frac{JS_A - JS_B}{JS_A} \\
 &= \frac{15 + 14}{18} \\
 &= 0,06
 \end{aligned}$$

Berdasarkan kriteria, maka soal nomor 1 mempunyai daya pembeda jelek.

c. Hasil analisis daya pembeda:

Berdasarkan perhitungan daya pembeda soal, maka diperoleh kategori soal sebagai berikut:

Tabel 3.6 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

No	Kriteria	Nomor soal	Jumlah
1.	Sangat jelek	17, 22,28	3
2.	Jelek	1,11,12,14,15,29	6
3.	Cukup	2,4,6,7,8,9,10,13,18,19,20,21,23,24,25,26,27,30	18
4.	Baik	3,5,16	3

Berdasarkan analisis uji coba tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa 27 soal layak digunakan untuk instrumen penelitian dan 3 soal tidak layak untuk digunakan instrumen.

3.5.4.3 Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sukar (Arikunto, 2007:208). Untuk mencari taraf kesukaran digunakan rumus indeks kesukaran:

a. Rumus indeks kesukaran:

$$IK = \frac{JB_A + JB_B}{JS_A + JS_B}$$

Keterangan:

IK = Indeks kesukaran

JB_A = Jumlah yang benar pada butir soal pada kelas atas

JB_B = Jumlah yang benar pada butir soal pada kelas bawah

JS_A = Banyaknya siswa pada kelas atas

JS_B = Banyaknya siswa pada kelas bawah

Tabel 3.7 Klasifikasi Indeks Kesukaran Butir Soal

Interval Indeks Kesukaran	Kriteria
IK 0,00	Terlalu sukar
$0,00 < IK < 0,30$	Sukar
$0,30 < IK < 0,70$	Sedang
$0,70 < IK < 1,00$	Mudah
IK 1,00	Terlalu mudah

b. Analisis indeks kesukaran:

Berikut ini perhitungan pada soal nomor 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama maka diperoleh seperti pada tabel analisis butir soal:

Tabel 3.8 Analisis Indeks Kesukaran Butir Soal

Kelompok atas			Kelompok bawah		
No	Kode	Skor	No	Kode	Skor
1	UC-17	1	1	UC-06	1
2	UC-36	1	2	UC-16	1
3	UC-18	1	3	UC-14	1
4	UC-15	1	4	UC-25	1
5	UC-27	1	5	UC-02	1
6	UC-23	1	6	UC-33	0
7	UC-05	1	7	UC-09	1
8	UC-19	0	8	UC-26	0
9	UC-35	1	9	UC-07	0
10	UC-12	1	10	UC-32	1
11	UC-08	1	11	UC-13	0
12	UC-01	1	12	UC-20	1
13	UC-22	1	13	UC-04	1
14	UC-10	1	14	UC-30	1
15	UC-31	1	15	UC-34	1
16	UC-28	0	16	UC-29	1
17	UC-24	1	17	UC-21	1
18	UC-03	0	18	UC-11	1
Jumlah		15	Jumlah		14

Berdasarkan tabel analisis indeks kesukaran diperoleh:

$$\begin{aligned}
 IK &= \frac{J_{BA} + J_{BB}}{J_{BA} + J_{BB}} \\
 &= \frac{15 + 14}{18 + 18}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{29}{36}$$

$$= 0,81$$

Berdasarkan kriteria, maka soal nomor 2 mempunyai tingkat kesukaran yang terlalu mudah.

c. Hasil analisis indeks kesukaran:

Setelah dilakukan analisis taraf kesukaran pada soal uji coba, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.9 Hasil Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba

No	Kriteria	Nomor soal	Jumlah
1	Sedang	4,5,7,9,10,11,12,13,17,18,19,20,21,22,23,25,26,27,30	19
2	Mudah	1,2, 3,6,8,14,15,16,24,28,29	11

Berdasarkan hasil uji coba instrumen tes diperoleh 19 soal dengan kriteria sedang, dan 11 soal dengan kriteria mudah.

3.5.4.4 Analisis Reliabilitas

Seperangkat tes dikatakan reliabel apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap, artinya apabila tes dikenakan pada sejumlah subyek yang sama pada lain waktu, maka hasilnya akan tetap sama atau relatif sama. Untuk mencari reliabilitas soal bentuk uraian digunakan rumus alpha.

a. Rumus alpha (reabilitas):

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11}	= reliabilitas tes
P	= proporsi subyek yang menjawab item dengan benar
q	= proporsi subyek yang menjawab item dengan salah
$\sum pq$	= jumlah hasil perkalian antara p dan q
n	= banyaknya item
S	= standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar dari varians)

Tabel 3.10 Klasifikasi Reliabilitas

Interval reabilitas	Kriteria
$0,80 < r < 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r < 0,79$	Tinggi
$0,40 < r < 0,59$	Cukup
$0,20 < r < 0,39$	Rendah
$0,00 < r < 0,19$	Sangat rendah

Kriteria pengujian reliabilitas tes dikonsultasikan dengan harga r product moment pada tabel, jika $r_{11} > r_{tabel}$ maka item tes yang diuji cobakan reliabel (Arikunto, 2002:171).

b. Analisis reabilitas:

Berdasarkan tabel analisis uji coba diperoleh:

$$\begin{aligned}
 r_{11} &= \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right) \\
 &= \left(\frac{30}{30-1} \right) \left(\frac{19,67 - 6,54}{19,67} \right) \\
 &= 0,691
 \end{aligned}$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $n = 36$ diperoleh $r_{tabel} = 0,329$, karena $r_{11} > r_{tabel}$ maka instrument tersebut reliabel.

c. Hasil analisis reabilitas:

Untuk uji reliabilitas, peneliti menggunakan rumus yang ditemukan oleh Kuder-Richardson (K-R. 20). Hasil perhitungan reliabilitas adalah $r_{hitung} = 0,691$, sementara $r_{tabel} = 0,329$. Jadi $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga tes yang diuji cobakan reliabel.

3.5.4.5 Penentuan Instrumen

Berdasarkan hasil perhitungan analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal maka item soal uji coba yang dipilih sebagai instrumen untuk mengambil data pada penelitian ini sebanyak 20 item yaitu item 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 16, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27 dan 30. Sedangkan soal yang tidak dipakai ada 10 item yaitu item 1, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 22, 28 dan 29.

3.6 Analisis Data

3.6.1 Analisis Data Awal

Analisis data awal dilakukan untuk membuktikan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berangkat dari titik tolak yang sama (seimbang). Pada penelitian ini, peneliti mengadakan penyeimbangan (matching) untuk mengetahui kondisi awal siswa (sampel). Adapun yang diseimbangkan adalah:

3.6.1.1 Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) ganjil

Nilai UTS dijadikan gambaran umum tentang tingkat kecerdasan siswa, maka perlu diseimbangkan dengan cara uji normalitas, uji homogenitas dan uji kesamaan rata-rata.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan statistik yang akan digunakan dalam mengolah data. Untuk menguji normalitas, dilakukan penghitungan dengan menggunakan SPSS uji *kolmogorof-smirnov*. Dengan kriteria, terima H_0 jika *asympt. Sig (2-tailed)* lebih dari 0,05 dan tolak H_0 untuk nilai *asympt. Sig (2-tailed)* kurang dari 0,05.

Hipotesis yang digunakan adalah:

H_0 : data berdistribusi normal

H_1 : data tidak berdistribusi normal

Tabel 3.11 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		A	B	C	D	E	F
N		36	36	36	36	36	36
Normal Parameters ^a	Mean	63.44	69.86	70.67	64.64	62.72	76.08
	Std. Deviation	18.102	13.280	15.844	17.377	19.101	15.383
Most Extreme Differences	Absolute	.133	.100	.098	.086	.138	.113
	Positive	.105	.100	.070	.050	.102	.098
	Negative	-.133	-.074	-.098	-.086	-.138	-.113
Kolmogorov-Smirnov Z		.800	.598	.586	.515	.827	.680
Asymp. Sig. (2-tailed)		.543	.866	.882	.954	.501	.745

Data yang dipakai dalam analisis ini adalah nilai rata-rata nilai UTS ganjil mata pelajaran TIK kelas VII. Uji normalitas ini dilakukan dengan

menggunakan SPSS dengan uji *kolmogorof-smirnov* untuk taraf signifikansi 5%. Berdasarkan perhitungan uji normalitas pada data nilai UTS ganjil mata pelajaran TIK kelas sampel untuk kelas VIIA diperoleh $Sig.(2tailed) = 0,543$, untuk kelas VIIB diperoleh $Sig.(2tailed) = 0,866$, untuk kelas VIIC diperoleh $Sig.(2tailed) = 0,822$, untuk kelas VIID diperoleh $Sig.(tailed) = 0,954$, untuk kelas VIIE diperoleh $Sig.(2tailed) = 0,501$, untuk kelas VIIF diperoleh $Sig.(2tailed) = 0,745$, dapat disimpulkan bahwa data kelas VIIA, VIIB, VIIC, VIID, VIIE dan VIIF berdistribusi normal.

b. Uji Kesamaan Varians (Homogenitas)

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berangkat dari kondisi yang sama atau homogen, yang selanjutnya untuk menentukan statistik t yang akan digunakan dalam pengujian hipotesis. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians dari data yang digunakan sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS analisis ANOVA. Data suatu kelompok dikatakan homogen jika nilai signifikansi pada tabel *test of homogeneity of variances* dengan kriteria, terima H_0 jika $Sig. > 0,05$ dan tolak H_0 untuk nilai $Sig. < 0,05$. (Trihendradi, 2004:105).

Hipotesis yang digunakan dalam uji homogenitas adalah:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2 = \sigma_3^2 = \sigma_4^2 = \sigma_5^2 = \sigma_6^2$$

$$H_1 : \text{tidak semua } \sigma_i^2 \text{ sama dengan } (i = 1,2,3,4,5,6)$$

Tabel 3.12 Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.441	5	210	.211

Setelah dilakukan uji homegenitas dengan menggunakan uji ANOVA pada SPSS diperoleh $Sig. = 0,211$ lebih besar dari 5% sehingga H_0 diterima artinya populasi memiliki varians yang sama (homogen).

c. Uji Kesamaan Rata-Rata

Uji kesamaan rata-rata dilakukan dengan menggunakan uji ANOVA pada SPSS dengan taraf signifikansi 5%. Dengan kriteria pengujian terima H_0 jika nilai signifikansi pada tabel ANOVA lebih besar dari 0,05 dan tolak H_0 untuk nilai signifikansi lainnya (Trihendradi, 2004:105).

Hipotesis yang digunakan adalah:

$H_0 = \mu_1 = \mu_2 = \mu_3 = \mu_4 = \mu_5 = \mu_6$ (rata-rata dari keenam kelas sama).

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2 = \mu_3 = \mu_4 = \mu_5 = \mu_6$ (tidak semua rata-rata keenam kelas sama).

Tabel 3.13 ANOVA

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	4887.486	5	977.497	3.536	.064
Within Groups	58047.472	210	276.417		
Total	62934.958	215			

Setelah dilakukan uji ANOVA diperoleh $Sig. = 0,064$. Ini berarti signifikansi pada uji ANOVA lebih besar dari taraf signifikansi 5%, jadi H_0

diterima. Artinya rata-rata data kelas VIIA, VIIB, VIIC, VIID, VIIE, dan VIIF tidak berbeda secara signifikan.

3.6.1.2 Umur siswa

Umur siswa dapat dijadikan gambaran umum tentang tingkat kematangan siswa dalam menyerap informasi dari guru, maka perlu diseimbangkan. Untuk melakukan matching umur siswa peneliti menggunakan SPSS analisis ANOVA. Data umur siswa dikatakan homogen jika nilai signifikansi pada tabel *test of homogeneity of variances* dengan kriteria, terima H_0 jika $Sig. > 0,05$ dan tolak H_0 untuk nilai $Sig. < 0,05$. (Trihendradi, 2004:105).

Hipotesis yang digunakan dalam uji homogenitas (umur siswa) adalah:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (tidak terdapat perbedaan umur siswa)

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ (terdapat perbedaan umur siswa)

Tabel 3.14 Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.609	2	33	.215

Setelah dilakukan uji homegenitas dengan menggunakan uji ANOVA pada SPSS diperoleh $Sig. = 0,215$ lebih besar dari 0,05, sehingga H_0 diterima artinya populasi memiliki varians yang sama (homogen).

3.6.1.3 Jenis kelamin siswa

Jenis kelamin siswa dari 2 kelas yang dijadikan sebagai sampel, masing-masing dalam keadaan seimbang. Untuk melakukan matching jumlah jenis kelamin siswa peneliti menggunakan rumus chi kuadrat. Kriteria pengujian adalah

jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak.

Tabel 3.15 Jenis Kelamin

Sampel	Kelompok		Jumlah
	Kontrol	Eksperimen	
Laki-laki	18	18	36
Perempuan	18	18	36
Jumlah	36	36	72

Hipotesisi yang akan diuji:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (tidak terdapat perbedaan jumlah jenis kelamin)

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ (terdapat perbedaan jumlah jenis kelamin)

$$\begin{aligned} \chi^2 &= \frac{n(ad-bc-\frac{1}{2}n)^2}{(a+b)(a+c)(b+d)(c+d)} \\ &= \frac{72\left((18.18-18.18)-\frac{1}{2}72\right)^2}{(18+18)(18+18)(18+18)(18+18)} \\ &= \frac{72.1296}{1679616} \\ &= 0,056 \end{aligned}$$

Dengan taraf signifikansi 5% dan $df = dk-1$, maka harga χ^2 tabel = 3,841.

Jadi harga $\chi^2_{tabel} > \chi^2$ hitung, maka H_0 diterima. Kesimpulannya tidak ada perbedaan jumlah jenis kelamin antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

3.6.2 Analisis Data Akhir

3.6.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan SPSS dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk taraf signifikansi 5% dengan kriteria, terima H_0 jika *asymp. Sig (2-tailed)* lebih dari 0,05 dan tolak H_0 untuk nilai *asymp. Sig (2-tailed)* kurang dari 0,05.

Tabel 3.16 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test (sampel)

		eksperimen	Kontrol
N		36	36
Normal Parameters ^a	Mean	83.75	69.86
	Std. Deviation	9.883	12.733
Most Extreme Differences	Absolute	.209	.176
	Positive	.127	.176
	Negative	-.209	-.108
Kolmogorov-Smirnov Z		1.252	1.059
Asymp. Sig. (2-tailed)		.087	.212

Berdasarkan perhitungan uji normalitas pada evaluasi hasil belajar, setelah diadakan pembelajaran untuk kelas eksperimen diperoleh $Sig.(2tailed) = 0,087$ dan untuk kelas kontrol $Sig.(2 tailed) = 0,212$. Karena $Sig.(2 tailed)$ untuk kelas eksperimen dan kontrol lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga H_0 diterima, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari evaluasi hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

3.6.2.2 Uji Kesamaan Varians (*Homogenitas*)

Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan SPSS dengan uji ANOVA untuk taraf signifikansi 5% dengan kriteria, terima H_0 jika $Sig. \geq 0,05$ dan tolak H_0 untuk nilai $Sig. \leq 0,05$.

Tabel 3.17 Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.318	1	70	.255

Setelah dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji ANOVA pada SPSS diperoleh $Sig. = 0,255$, jadi lebih besar dari 5% sehingga H_0 diterima artinya kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama (homogen).

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 7 Semarang pada tanggal 8 Oktober sampai 25 Noverber 2010 yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *make a match* berbantu *CD* pembelajaran. SMP Negeri 7 Semarang terletak di Ibu kota propinsi Jawa Tengah tepatnya di Jl. Imam Bonjol no. 191A Semarang, letaknya yang sangat strategis sehingga mudah diakses, merupakan keunggulan tersendiri.

4.1.1 Visi dan Misi SMP Negeri 7 Semarang

SMP Negeri 7 Semarang mempunyai visi budi pekerti luhur dan berprestasi. Sedangkan misi SMP Negeri 7 Semarang adalah:

- a. Membentuk manusia yang bermasa depan mandiri, terampil dan berkepribadian.
- b. Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif pada seluruh warga sekolah.
- c. Menumbuh kembangkan suasana kehidupan beragama, berbudaya dan berbudi pekerti luhur.
- d. Mendorong dan membantu setiap siswa untuk mengenali potensi dirinya, sehingga dapat dikembangkan secara optimal.
- e. Meningkatkan pembinaan kegiatan ekstra kurikuler dalam bidang olah raga dan kesenian.

f. Meningkatkan budaya bersih, tertib dan belajar.

4.1.2 Sarana SMP Negeri 7 Semarang

Sarana yang terdapat pada SMP Negeri 7 Semarang adalah:

- a. Gedung sekolah berlantai 3
- b. Ruang perpustakaan
- c. Ruang laboratorium: fisika, kimia, biologi, bahasa inggris, dan, multimedia
- d. Ruang aula, ruang pertemuan, ruang komputer, ruang BP/BK, kantin, dan, ruang perpustakaan
- e. Ruang OSIS
- f. Mushola Al-Kahfi
- g. Memberikan bea siswa berupa pembebasan SPP bagi siswa yang berprestasi.

Kondisi fisik SMP Negeri 7 Semarang cukup baik dan memenuhi syarat atau layak sebagai lembaga pendidikan. Karena dengan berbagai fasilitas yang dimiliki SMP Negeri 7 Semarang dapat melaksanakan proses belajar mengajar dengan baik, sehingga hasil yang akan dicapai sesuai dengan visi dan misi pembelajaran di SMP Negeri 7 Semarang.

4.1.3 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran kelas VII mata pelajaran TIK di SMP Negeri 7 Semarang tahun ajaran 2010/2011. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang terbagi dalam dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal

26 Oktober sampai 25 November 2010 pada siswa kelas VIIC sebagai kelas eksperimen dan kelas VIID sebagai kelas kontrol.

Tabel 4.1 Waktu Pelaksanaan Pembelajaran

No	Keterangan	Hari/Tanggal	Jam	Materi
1.	Pertemuan I: Kelas Eksperimen Kelas Kontrol	Selasa 26 Oktober 2010 Kamis 28 Oktober 2010	 07.00-08.20 09.55-11.15	 <i>Pretest</i>
2.	Pertemuan II: Kelas Eksperimen Kelas Kontrol	Selasa 02 November 2010 Kamis 04 November 2010	 07.00-08.20 09.55-11.15	Memahami peranan TIK, dan prospeknya di masa mendatang.
3.	Pertemuan III: Kelas Eksperimen Kelas Kontrol	Selasa 09 November 2010 Kamis 11 November 2010	 07.00-08.20 09.55-11.15	Memahami dampak positif TIK, dan prospeknya di masa mendatang.
4	Pertemuan IV: Kelas Eksperimen Kelas Kontrol	Selasa 15 November 2010 Kamis 18 November 2010	 07.00-08.20 09.55-11.15	Memahami dampak negatif TIK, dan prospeknya dimasa depan.
5	Pertemuan V: Kelas Eksperimen Kelas Kontrol	Selasa 23 November 2010 Kamis 25 November 2010	 07.00-08.20 09.55-11.15	 <i>Posttes</i>

4.2. Analisis Uji Hipotesis

4.2.1 Uji Hipotesis 1: Hasil belajar TIK pada kelas eksperimen mencapai KKM

Analisis ini digunakan untuk menguji ketuntasan belajar siswa. Siswa SMP Negeri 7 Semarang di suatu kelas dikatakan tuntas pada mata pelajaran TIK apabila telah memenuhi KKM. Hasil belajar siswa SMP Negeri 7 Semarang dikatakan telah mencapai KKM apabila hasil belajar siswa tersebut mencapai nilai lebih dari 65.

Analisis uji rata-rata dilakukan dengan SPSS uji *one sample t-test* dengan taraf signifikansi 5%. Kriteria pengujian adalah jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak (Trihendradi, 2004:93).

Hipotesis yang akan diuji adalah:

$H_0 : \mu_1 > 65$ (rata-rata hasil belajar kelas eksperimen kurang atau sama dengan 65).

$H_1 : \mu_1 \leq 65$ (rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih dari 65).

Tabel 4.2 One-Sample Test

	Test Value = 65					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
eksperimen	11.383	35	.000	18.750	15.41	22.09
kontrol	2.291	35	.028	4.861	.55	9.17

Setelah dilakukan uji *one sample t-test* diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* = 0,000 dan $t_{hitung} = 11,383$ untuk nilai kelas eksperimen dan *Sig.(2-tailed)* = 0,028 dan $t_{hitung} = 2,291$ untuk nilai kelas kontrol. Sedangkan nilai t_{tabel} dengan

$df = 35$ taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,04$. Jadi kriteria untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Ini artinya rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih dari 65 dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol juga lebih dari 65.

4.2.2 Uji Hipotesis 2: Hasil belajar pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Analisis yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol. Uji kesamaan rata-rata diuji dengan menggunakan SPSS dengan uji *independent sample test* akan tetapi sebelum melakukan uji *independent sample test* dilakukan analisis uji *paired sample t test* yang digunakan untuk mengetahui perbedaan tingkat rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan signifikansi 5%.

Tabel 4.3 Paired Sample Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PostEks -PreEks	60.000	9.103	1.517	56.920	63.080	39.549	35	.000
Pair 2 PostKont -PreKont	45.975	14.482	2.414	41.072	50.872	19.046	35	.000

Dari hasil analisis uji *paired sample t test* terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran di kelas eksperimen dan di kelas kontrol.

Tabel 4.4 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PreEks	23.75	36	6.695	1.116
	PostEks	83.75	36	9.883	1.647
Pair 2	PreKont	23.89	36	5.869	.978
	PostKont	69.86	36	12.733	2.122

Pada tabel *Paired Samples Statistics* di atas dapat diketahui bahwa rata-rata hasil evaluasi kelas eksperimen sebelum dilakukan proses pembelajaran adalah 23,75 dan rata-rata kelas eksperimen sesudah proses pembelajaran adalah 83,75. Sedangkan rata-rata hasil evaluasi kelas kontrol sebelum dilakukan proses pembelajaran adalah 23,89 dan rata-rata hasil evaluasi kelas kontrol sesudah proses pembelajaran adalah 69,86.

Setelah dilakukan analisis uji *paired sample t test* untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran maka dilakukan analisis uji *independent sample test*. Analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol. Uji kesamaan rata-rata diuji dengan menggunakan SPSS dengan uji *independent sample test* dengan taraf signifikansi 5%. Kriteria pengujian adalah jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak (Trihendradi, 2004:95).

Hipotesis yang akan diujikan adalah:

H_0 : tidak ada perbedaan secara signifikan antara rata-rata antara kelas kontrol dan eksperimen.

H_1 : ada perbedaan secara signifikan antara rata-rata antara kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 4.5 Independent Sample Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
nilai Equal variances assumed	1.318	.255	5.170	70	.000	13.889	2.686	8.531	19.247

Setelah dilakukan uji *independent sample test* diperoleh *Sig.(2 tailed)* = 0,000 dengan taraf signifikansi 5% dengan $t_{hitung} = 5,170$. Nilai t_{tabel} dengan $df = 70$ taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,00$. Karena nilai signifikansi kurang dari taraf signifikansi 5% dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Artinya rata-rata hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen berbeda secara signifikan.

Tabel 4.6 Statistics Independent Sample

Group	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eksperimen	36	83.75	9.883	1.647
Kontrol	36	69.86	12.733	2.122

Pada tabel *independent samplet statistic* dapat diketahui bahwa rata-rata kelas eksperimen setelah dilakukan pembelajaran adalah 83,75 dan rata-rata kelas kontrol setelah dilakukan pembelajaran adalah 69,86.

4.3. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8 Oktober - 25 November 2010, yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *make a match* berbantu CD pembelajaran pada mata pelajaran TIK kelas VII semester 1. Desain penelitian yang digunakan adalah desain eksperimen dengan menggunakan dua kelas sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan CD pembelajaran dan pada kelas kontrol diterapkan model pembelajaran ceramah berbantuan CD pembelajaran. Sebelum diadakan pembelajaran diadakan *pretest* dan sesudah diadakan pembelajaran diadakan *posttest*.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari kedua kelas diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar sama-sama mencapai KKM, akan tetapi rata-rata hasil belajar TIK kelas eksperimen yang diterapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan CD pembelajaran lebih efektif daripada kelas kontrol yang diterapkan model pembelajaran ceramah berbantuan CD pembelajaran pada pokok bahasan peranan dan dampak penggunaan TIK kelas VII semester 1 SMP Negeri 7 Semarang tahun ajaran 2010/2011.

Model pembelajaran *make a match* lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena lebih bervariasi untuk pembelajaran di kelas serta memberi kesempatan kepada siswa untuk mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran *make a match* menuntut siswa untuk mengembangkan pemikirannya masing-masing dan bertanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan. Dengan adanya sistem kerjasama yang baik antar siswa, kondisi ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, sebab siswa akan merasa lebih nyaman ketika mendapatkan materi/informasi dari teman lainnya daripada oleh gurunya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sardiman (Djamarah dan Zain, 2002:83) yang menyatakan bahwa model pembelajaran sebagai alat motivasi ekstrinsik yaitu motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

Keberhasilan yang dicapai tercipta juga karena hubungan antar personil yang saling mendukung dan membantu satu sama lain serta karena adanya unsur permainan yang menyenangkan sehingga menimbulkan motivasi pada siswa yang berdampak positif terhadap hasil belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Newman dan Thomsopson (Slavin, 2009:92) yang menyatakan penghargaan kelompok yang didasarkan pada pembelajaran individual dari seluruh anggota kelompok sangat penting dalam menghasilkan keluaran pencapaian positif dalam pembelajaran kooperatif. Secara umum keberhasilan hasil belajar siswa karena adanya pembagian struktur tugas yang lebih jelas dan teratur dalam model pembelajaran *make a match*.

4.4. Kendala dan solusi

Pada saat pelaksanaan penelitian, peneliti menyadari bahwa dengan ukuran kelas yang cukup besar menyebabkan guru mengalami kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran *make a match*, sehingga guru membagi kelas menjadi tiga kelompok permainan. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok besar yang bermain secara bergantian kemudian diadakan diskusi dikelas yang dibimbing guru. Pembagian kelompok dapat mengantisipasi keramaian yang timbul dari banyaknya siswa dalam satu kelas.

Selain kendala ukuran kelas yang cukup besar, juga ada kendala lain yaitu tidak tersedianya proyektor di masing-masing kelas, terutama kelas kontrol dan kelas eksperimen menjadi salah satu kendala dalam penelitian ini. Pada saat penyampaian materi dengan menggunakan *CD* pembelajaran mengharuskan guru membawa proyektor portabel sehingga membutuhkan waktu untuk mengatur dan menyiapkan proyektor terlebih dahulu yang mengurangi jam pembelajaran. Hal ini yang menjadi penyebab kurang maksimalnya proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* atau model pembelajaran ceramah berbantuan *CD* pembelajaran.

BAB 5

PENUTUP

5.1. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 7 Semarang dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *CD* pembelajaran lebih baik daripada rata-rata hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *CD* pembelajaran. Secara terperinci kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian yang dijabarkan pada bab sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. rata-rata hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *CD* pembelajaran telah mencapai KKM;
2. rata-rata hasil belajar yang diperoleh dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan *CD* pembelajaran lebih baik daripada rata-rata hasil belajar yang diperoleh dalam pembelajaran dengan model pembelajaran ceramah berbantuan *CD* pembelajaran;

Dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar antara sebelum dan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *CD* pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan *CD* pembelajaran lebih efektif untuk meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 7 Semarang.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. untuk mendukung lancarnya proses pembelajaran, hendaknya sekolah menyediakan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung proses pembelajaran seperti adanya proyektor di setiap kelas;
2. agar proses pembelajaran berhasil dengan baik hendaknya guru mampu membimbing siswa, dengan memilih model pembelajaran yang tepat dan lebih menarik serta membuat siswa aktif dalam pembelajaran;
3. model pembelajaran *make a match* dapat dijadikan alternatif bagi usaha perbaikan pembelajaran di sekolah dalam mengefektifkan pembelajaran TIK khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agency, Beranda. 2007. *Tip Menyusun Presentasi Efektif dengan PowerPoint 2007*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jogjakarta: Rineka Cipta.
- , 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2007. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2004. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran TIK SMP/MTs*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Edukom, Tim. 2007. *Presentasi dengan Microsoft Powerpoint*. Jakarta: CV. Sinar Terang Abadi.
- Iswanto, Heri. 2007. *Pemanfaatan Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Konsep sistem Saraf di MTs Roudhotus Saidiyah Semarang*. Skripsi. UNNES.
- Hasan, M. Iqbal. 2002. *Pokok-Pokok Materi Statistika 2 (Statistik Inferensif)*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mulyanta. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Mulyasa, E. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi (Konsep, Karakteristik, dan Implementasi)*. Bandung: PT. Remaja Rodakarsa.
- Nur Saeon, Mohammad. 2010. *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penggunaan Program Macromedia Flash 8.0 pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Pengenalan Bangun Ruang Sekolah Dasar pada Siswa Kelas IV SD Negeri Plosojenar Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati*. Skripsi. UNNES.
- Puskur Balitbang Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004: Standar Kompetensi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*.

Rahayu, Sri. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. <http://sriahayu.wordpress.com>. Diunduh 21 Maret 2010.

Ramadhan, Tarmizi. 2008. *Pembelajaran Kooperatif Make A Match*. <http://tarmiziramadhan's.com>. Diunduh 21 maret 2010.

Sadiman, Arief S, dkk. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.

Sells, Barbara B & Richey Rita C.1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Unit Percetakan UNJ.

Slavin, E. Robert. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung: Penerbit Nusa Media.

Sugandi, Achmad. 2006. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UNNES Press.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Pelajar.

Suyatno, 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.

Syukur, Fatah. 2008. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Rasail Media Group.

Tapers. 2009. *Apakah Teknologi Pendidikan itu?*. <http://www.tapers.net>. Diunduh 13 Januari 2011.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Tri Anni, Catharina. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES Press.

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta:Prestasi Pustaka.

Tri Asih, Retno Anggi. 2008. *Efektifitas Penggunaan animasi Komputer Program Powerpoint sebagai Media Pembelajaran IPA Siswa kelas III SD Negeri 1 Dempel karang Rayung Kabupaten Grobogan*. Skripsi. UNNES.

Trihendradi, Cornelius. 2004. *Memecahkan Kasus Statistik Deskriptif, Parametrik, dan Non-Parametrik*. Yogyakarta: Andi.

Tri Wahyuni, Terra C, dkk. 2004. *Presentasi Efektif dengan Microsoft Powerpoint*. Yokyakarta: Andi.

Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.