PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN *RECIPROCAL TEACHING* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN INFORMATIKA PADA KELAS VII DI MTsN 9 AGAM

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat guna Mengikuti Ujian Munaqasyah pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Disusun Oleh:

INTAN RAHMAYANTI
NIM. 2521004

Dosen Pembimbing:

Dr. SUPRIADI, S.Ag, M.Pd
NIP. 197210052003121003

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
1446 H / 2025 M

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika Pada Kelas VII Di MTsN 9 Agam** yang disusun oleh Intan Rahmayanti, NIM 2521004, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk mengikuti sidang munaqasyah pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 24 Juni 2025

Dosen Pembimbing

Dr. SUPRIADI, S.Ag, M.Pd
NIP. 197210052003121003

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Intan Rahmayanti
Nim	: 2521004
Tempat/Tanggal Lahir	: Lubuk Basung/19 September 2002
Program studi	: Pendidikan teknik Informatika dan Komputer
Judul	: **Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika Pada Kelas VII Di MTsN 9 Agam**

Dengan ini menyatakan, bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul diatas adalah benar hasil karya penulis, kecuali beberapa kutipan dan ringkasan yang masing-masing disebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya penulis, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan penulis dicopot sampai batas waktu yang ditentukan.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 7 Juli 2025
Saya Yang menyatakan



Intan Rahmayanti
NIM. 2521004

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika pada Kelas VII di MTsN 9 Agam tepat pada waktu yang telah ditetapkan. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada berbagai pihak yang membantu dan membimbing dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

(1) Rektor dan Wakil Rektor Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi dan jajarannya yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
(2) Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
(3) Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah memberikan arahan dan membantu peneliti selama di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi hingga dapat menyelesaikan perkuliahan hingga akhir.
(4) Dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasehat kepada penulis dari awal hingga penulis menyelsaikan studi.
(5) Dosen pembimbing skripsi yang telah senantiasa bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan saran dengan sabar.
(6) Bapak dan Ibu Tenaga Pendidik dan Kependidikan Fakultas Tarbiyah dan

Ilmu Keguruan (FTIK) di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittingi.

(7) Dosen tim penguji siding munaqasyah yang telah memberikan masukan untuk perbaikan skripsi ini.

Ayah dan Ibu serta keluarga yang merupakan motivasi terbesar penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Tidak hanya itu, rasa syukur dan ucapan terima kasih yang tak terhingga juga penulis sampaikan kepada ayah dan ibu yang telah merawat, menjaga, dan menyayangi penuis setulus hati, serta selalu mendampingi dan memberikan doa terbaik kepada penulis hingga saat sekarang ini.

Nada Safarina dan Innesha Putri, yang selalu menjadi sandaran, teman, dan pendukungku. Kalian berdua menjadi salah satu hal yang paling berharga yang aku temukan selama kuliah di UIN. Banyak kenangan dan cerita yang ingin aku bagi, dan aku akan sangat merindukan kalian berdua di masa perkuliahan ini. Meskipun kita akan kembali ke Kayu Tanam dan Lubuk Basung, ingatlah bahwa Bukittinggi menjadi saksi bahwa kita adalah saudara tanpa ikatan darah.

Teman-teman mahasiswa angkatan 2021 yang telah banyak memberikan masukan, saran, dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

Semua pihak yang belum sempat penulis sebutkan satu persatu yang telah dengan ikhlas turut membantu dalam penulisan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Bukittinggi, 18 Juni 2025

Penulis

Intan Rahmayanti

NIM:2521004

ABSTRAK

Skripsi atas nama Intan Rahmayanti, NIM 2521004, dengan judul Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika pada Kelas VII di MTsN 9 Agam, Skripsi Program Sarjana, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi tahun 2025.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah strategi belajar. strategi belajar yang digunakan guru akan membuat siswa semangat atau termotivasi dalam belajar, khususnya menggunakan strategi *reciprocal teaching*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penemuan beberapa permasalahan saat peneliti melakukan observasi di MTsN 9 Agam khususnya kelas VII pada mata pelajaran Informatika, dimana masih terdapat beberapa siswa yang kurang berpartisipasi dalam belajar, tidak memiliki kepercayaan diri untuk menyampaikan pendapat, serta masih mempunyai hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu sekiranya penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi *reciprocal teaching* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Informatika kelas VII MTsN 9 Agam. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penulis menggunakan jenis penelitian *quasi eksperimental*. Teknik pengambilan data dilakukan dengan teknik tes. Teknik tes dalam penelitian ini dilakukan dengan cara memberi *pretest* dan *postest*. Hal ini digunakan untuk memperoleh data tentang keefektifan pembelajaran melalui hasil belajar siswa yang menjadi objek penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika menggunakan strategi *reciprocal teaching* lebih tinggi dari pada strategi konvensional. Hal ini sesuai dengan perhitungan program data *IBM SPSS Statistics v.26 for windows* yang menggunakan uji-t untuk sampel yang berasal dari distribusi yang berbeda *Independent samples test*. Dasar pengambilan keputusan jika nilai sig (2-tailed) > 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak, jika nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil perhitungan data menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) 0,003 < 0,05 atau t-hitung = 3,072 > t-tabel = 2.011. Ini berarti nilai t-hitung lebih besar dari nilai t-tabel baik pada taraf 5%. Maka hipotesis nilai (H0) di tolak dan hipotesis alternative (Ha) di terima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas VII MTsN 9 Agam.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI i
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR GAMBAR ix
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 7
F. Manfaat Penelitian 7
G. Penjelasan Judul 8
H. Sistematika Penulisan 10
BAB II LANDASAN TEORI 11
A. Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching* 11
1. Sejarah Singkat *Reciprocal Teaching* 11
2. Pengertian Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching* 12
3. Langkah-Langkah Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching* 13
4. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching* . 15
5. Tujuan *Reciprocal Teaching* 17
B. Hasil Belajar 17
1. Pengertian Hasil Belajar 17
2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar 21
C. Mata Pelajaran Informatika 28
1. Pengertian Mata Pelajaran Informatika 28
2. Ruang Lingkup Informatika Di MTS 28
3. Tujuan Informatika Di MTS 29
4. Sebaran Materi Informatika MTS Kelas VII Semester Genap 30
D. Penelitian Relevan 31
E. Kerangka Berpikir 34
F. Hipotesis 35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 36

A. Jenis Penelitian 36
B. Waktu dan Tempat Penelitian 37
C. Variabel Penelitian 38
D. Populasi dan Sampel 38
E. Alat Pengumpulan Data 42
F. Uji Instrumen Tes 43
G. Teknik Pengolahan Data 55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 61
A. Hasil Penelitian 61
1. Deskripsi Data 61
2. Uji Persyaratan Analisis 65
3. Uji Hipotesis 67
B. Pembahasan 69
BAB V PENUTUP 74
A. Kesimpulan 74
B. Saran 75
DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persentase Ketuntasan Nilai Ulangan Harian III Informatika Kelas VII Di Mtsn 9 Agam 5
Tabel 3.1 Desain Penelitian..... 38
Tabel 3.2 Populasi Peserta Didik Kelas VII Mtsn 9 Agam 41
Tabel 3.3 Uji Normalitas Dan Homogenitas Kelas Sampel 43
Tabel 3.4 Kelas Sampel 44
Tabel 3.5 Kriteria Validitas Instrumen Tes..... 47
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Uji Coba Instrument Penelitian 47
Tabel 3.7 Klasifikasi Reliabilitas..... 50
Tabel 3.8 Hasil Analisis Reliabilitas..... 51
Tabel 3.9 Kriteria Indeks Kesukaran Soal..... 52
Tabel 3.10 Tingkat Kesukaran Uji Coba Instrument Penelitian 53
Tabel 3.11 Klasifikasi Daya Pembeda..... 56
Tabel 3.12 Hasil Uji Daya Beda Uji Coba Instrument Penelitian..... 56
Tabel 4.1 Descriptive Statistics..... 62
Tabel 4.2 Nilai Kelas Eksperimen 63
Tabel 4.3 Nilai Kelas Control 64
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas 67
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas..... 68
Tabel 4.6 Hasil Uji T-Independent Samples Test 70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 36
Gambar 4.1 Diagram Nilai Kelas Eksperimen 64
Gambar 4.2 Diagram Nilai Kelas Kontrol 65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Strategi pembelajaran adalah pola kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru secara kontekstual, sesuai dengan karakteristik peserta didik, kondisi sekolah, lingkungan sekitar dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Strategi pembelajaran terdiri dari metode, teknik, dan prosedur yang akan menjamin bahwa peserta didik akan betul-betul mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu, strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditentukan agar diperoleh langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien [1].

Menurut J. R. David, strategi pembelajaran merupakan suatu rencana yang berisi rangkaian-rangkaian kegiatan yang dibuat guna mencapai tujuan pendidikan [2]. Pemilihan strategi yang baik dapat mengoptimalkan potensi yang ada pada diri peserta didik. Dalam Al-Qur'an ada beberapa ayat yang terkait secara langsung tentang dorongan untuk memilih strategi secara tepat dalam proses pembelajaran, di antaranya dalam surat Al-Mujadalah ayat 11.

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْۚ وَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿١١﴾

Artinya: *"Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, "Berdirilah," (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang*

yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan." (QS. Al-Mujadalah ayat: 11).

Ayat di atas menjelaskan bahwa orang-orang yang berilmu dan beriman memiliki keistimewaan serta kedudukan yang lebih tinggi, bukan semata-mata karena ilmu yang dimilikinya, tetapi juga karena kemampuan mereka untuk mengamalkan dan menyebarkan ajaran yang bermanfaat bagi orang lain, baik melalui ucapan, tulisan, maupun dengan memberi teladan akhlak yang mulia [3]. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah strategi dengan menggunakan *reciprocal teaching.*

Strategi pembelajaran *reciprocal teaching* adalah strategi yang menuntut siswa untuk belajar mandiri, dan memiliki manfaat agar tujuan pembelajaran tercapai melalui kegiatan belajar mandiri sehingga peserta didik mampu menjelaskan temuannya. Strategi *reciprocal teaching* dapat melatih keterampilan berpikir kritis karena dapat meningkatkan kemampuan serta keinginan siswa untuk membaca [4]. Penggunaan strategi pembelajaran *reciprocal teaching* dalam proses pembelajaran ini menuntut siswa aktif mencari tahu informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaannya sendiri sehingga relevan dengan kebutuhan mereka sendiri, hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa [5].

Agar pembelajaran berhasil sesuai dengan kompetensi yang diharapkan, sebaiknya guru berusaha untuk mengembangkan proses belajar mengajar dari strategi konvensional-tradisional menuju ke arah yang kreatif,

inovatif, sehingga pembelajaran bisa efektif, efisien, dan siswa merasa senang dalam belajar [6]. Dalam hal ini jika hasil belajar dikaitkan dengan proses pembelajaran, maka mengandung pengertian bahwa hasil belajar adalah kemampuan pengetahuan, sikap yang diperoleh peserta didik setelah menerima perlakuan yang diberikan oleh guru [7].

Penggunaan strategi pembelajaran *reciprocal teaching* terhadap perkembangan hasil belajar dapat dilihat dari berbagai hasil penelitian yang sudah dilakukan orang lain. Ratna, mengemukakan dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Reciprocal Teaching* Terhadap Hasil Belajar TIK Kelas X SMAN 1 Rao Utara", dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *reciprocal teaching* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMAN 1 Rao Utara [8]. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *reciprocal teaching* memiliki dampak pada pencapaian hasil belajar siswa. Teori inilah yang akan peneliti uji dalam penelitian ini, apakah MTsN 9 Agam juga mendapatkan hal yang sama atau justru berbeda.

Peneliti melakukan observasi awal di MTsN 9 Agam dari tanggal 4 Juni hingga 3 Juli 2024. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih memiliki beberapa kekurangan, di antaranya: kurang efektifnya strategi pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa, proses pembelajaran di kelas yang kurang efektif karena masih menggunakan strategi pembelajaran ceramah, tanya jawab, pr dan latihan, tugas, dan kurangnya keterlibatan siswa saat melakukan proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut dapat menyebabkan siswa tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar. Sebagian besar guru belum menggunakan strategi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih aktif saat belajar. Selain itu, kurangnya strategi pembelajaran yang menarik minat anak untuk lebih mudah belajar serta terbatasnya pengembangan sumber belajar yang baik dan layak digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap 2 guru, salah satunya Ibu Gusmali Marnita, S. Pd. pada hari Selasa, tanggal 4 Juni 2024. Beliau menyatakan bahwa "meskipun telah menerapkan beragam strategi pembelajaran seperti strategi ceramah, tanya jawab, pr dan latihan, tugas. Siswa hanya menerima saja informasi yang diberikan oleh guru, pembelajaran langsung, dan pendekatan lainnya, hasil belajar siswa belum mencapai target yang diharapkan." Adapun untuk melihat hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *reciprocal teaching* ini sama sekali belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal-hal yang menjadikan hasil belajar sebagian siswa masih terkategori rendah di MTsN 9 Agam ini yaitu kurangnya partisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran di kelas belum menciptakan suasana belajar yang aktif.

Wawancara kedua dilakukan dengan Ibu Nadia Maryanti, S.Pd. pada hari Kamis, tanggal 6 Juni 2024. Beliau menyatakan bahwa "kemampuan komunikasi para siswa masih belum baik. Ketika diminta untuk menjelaskan materi, siswa masih menunjukkan kesulitan. Mereka belum memiliki kepercayaan diri untuk menyampaikan pendapat menggunakan bahasa sendiri,

dan sering mengalami kendala saat harus memberikan jawaban yang tepat atas pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lainnya. Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar siswa masih banyak yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM)". Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar Informatika siswa kelas VII MTsN 9 Agam, seperti yang terlihat di tabel 1.

Tabel 1.1 Persentase Ketuntasan Nilai Ulangan Harian III Informatika Kelas VII Di MTsN 9 Agam

KKM	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase	(%)
					Tuntas	Tidak Tuntas
78	VII.A	30	10	20	33,33%	66,67%
78	VII.B	29	9	20	31,03%	68,97%
78	VII.C	29	12	17	41,38%	58,62%
78	VII.D	32	15	17	46,88%	53,13%
78	VII.E	25	9	16	36,00%	64,00%
78	VII.F	25	9	16	36,00%	64,00%

Sumber: Guru Informatika Kelas VII MTsN 9 Agam

Berdasarkan tabel persentase di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dalam ulangan harian pada mata pelajaran Informatika masih banyak yang berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan guru bidang studi. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa peneliti merasa perlu untuk menerapkan strategi *reciprocal teaching* tersebut dikarenakan *reciprocal teaching* ini dianggap strategis sebagaimana hasil penelitian yang telah dirujuk sebelumnya. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian

dengan judul **Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika Pada Kelas VII Di MTsN 9 Agam**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi permasalahannya antara lain sebagai berikut:

1. Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas belum menciptakan suasana belajar yang aktif
2. Kemampuan komunikasi para siswa masih belum baik
3. Siswa belum memiliki kepercayaan diri untuk menyampaikan pendapat menggunakan bahasa sendiri, kesulitan dalam menjelaskan materi, mengalami kendala saat harus memberikan jawaban yang tepat
4. Hasil belajar siswa masih relatif rendah.

C. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini agar tidak terlalu luas dan lebih berfokus, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *reciprocal teaching* terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Informatika pada kelas VII di MTsN 9 Agam. Peneliti mengujikan strategi pembelajaran *reciprocal teaching* pada kelas eksperimen dan strategi konvensional pada kelas kontrol.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah terdapat pengaruh

penggunaan strategi pembelajaran *reciprocal teaching* terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Informatika pada kelas VII di MTsN 9 Agam?".

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi pembelajaran *reciprocal teaching* terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Informatika pada kelas VII di MTsN 9 Agam.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Adapun hasil penelitian ini secara teoritis peneliti harapkan dapat memberikan informasi terkait hasil belajar peserta didik dengan penerapan strategi pembelajaran *reciprocal teaching* dan peneliti harapkan dapat menjadi sumber serta pembanding pada bidang pendidikan selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

1) Mendapatkan pengalaman langsung dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Informatika sekaligus strategi pengajaran yang dapat dikembangkan kelak
2) Menambah wawasan peneliti tentang keberhasilan penerapan strategi *reciprocal teaching* di MTsN 9 Agam
3) Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK).

4) Bagi Guru

Mempermudah pekerjaan guru dalam menerangkan pembelajaran kepada anak didiknya.

5) Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

G. Penjelasan Judul

Agar tidak terjadinya persepsi yang keliru dalam memahami judul pada penelitian ini, maka penulis memaparkan istilah-istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini, sebagai berikut:

1. Pembelajaran *Reciprocal Teaching*

Pada pendekatan *reciprocal teaching* siswa diberi kesempatan untuk mengkomunikasikan dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang diungkapkan bahwa "*reciprocal teaching* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dilaksanakan agar tujuan pembelajaran tercapai melalui proses belajar mandiri".

Keunggulan dari pengajaran *reciprocal teaching* diantaranya siswa belajar dengan mengerti, siswa tidak mudah lupa, siswa belajar dengan mandiri, siswa termotivasi untuk belajar. Diharapkan penerapan pembelajaran *reciprocal teaching* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sesuai yang diungkapkan bahwa "*reciprocal*

teaching atau pembelajaran terbalik merupakan strategi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman" [9].

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik tertebtu yang diperoleh atau dikuasai siswa melalui keikutsertaannya dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang disebabkan oleh belajar. Perubahan ini diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Adapun hasil belajar yang ingin diteliti yakni pada ranah kognitif yang berkenaan dengan kemampuan berpikir, kompetensi dalam mengembangkan pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan, dan penalaran siswa [10]**.**

3. Mata Pelajaran Informatika

Pada perkembangan teknologi dibidang pendidikan ada mata pelajaran yang harus dipelajari di sekolah, mata pelajaran itu adalah Informatika. Mata pelajaran Informatika di sekolah merupakan salah satu bidang yang secara signifikan dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Pemahaman tentang konsep-konsep dasar Informatika menjadi kunci dalam menghadapi tantangan global di abad ke-21. Informatika sendiri adalah sebuah mata pelajaran yang digunakan kembali mulai dari tingkat SMP [11]**.**

H. Sistematika Penulisan

Penulis menyusun ke dalam lima bab untuk mendapatkan gambaran mengenai isi skripsi ini. Setiap bab terdiri dari sub bab, bab tersebut secara keseluruhan saling berkaitan antara satu dengan yang lain. Sistematika penulisan proposal ini sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori membahas mengenai landasan teori dan kerangka teori peneliti yang membahas tentang Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika Pada Kelas VII Di MTsN 9 Agam.

Bab III Metodologi penelitian memuat tentang jenis penelitian, waktu dan lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, uji instrument, dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang membahas tentang deskriptif data, hasil pengujian prasyarat, analisis data, hasil uji hipotesis dan pembahasan.

Bab V Penutup berisikan kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching*

1. Sejarah Singkat *Reciprocal Teaching*

Metode *reciprocal teaching* merupakan salah satu metode dalam pembelajaran yang pertama kali diperkenalkan oleh Annemarie Sullivan Palincsar dari Universitas Michigan dan Anne L. Brown dari Universitas Illionis pada tahun 1984 melalui artikel mereka yang berjudul "*Reciprocal Teaching of Comprehension-Fostering and Comprehension-Monitoring Activities*" [12]. Annemarie Palinscar mengatakan bahwa strategi reciprocal teaching dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan meningkatkan pemahaman membaca melaui interaksi dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Palinscar dan Brown merancang *reciprocal teaching* berdasarkan teori zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development*) dari Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Mereka juga terinspirasi oleh konsep *scaffolding* yang dikembangkan oleh Wood, Bruner, dan Ross, yang menekankan pentingnya dukungan terstruktur dalam proses pembelajaran [12]. Kolaborasi kedua tokoh ini dalam mengembangkan strategi *reciprocal teaching* telah menghasilkan perubahan signifikan dalam cara guru dan siswa berinteraksi dalam proses pembelajaran [13].

Manfaat penerapan strategi *reciprocal teaching* terhadap hasil belajar sangat beragam, misalnya dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, motivasi, prestasi belajar, dan hasil belajar kognitif. Alasan mengapa model pembelajaran *reciprocal teaching* perlu diterapkan karena menurut teori ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Statisfaction*), siswa akan termotivasi jika apa yang dipelajari menarik perhatian, relevan dengan kebutuhan, dan dapat menambah rasa percaya diri siswa [14].

Studi yang dilakukan oleh Muthik dan rekan-rekannya tahun 2022, memperluas pemahaman kita tentang manfaat *reciprocal teaching* dengan menyelidiki dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar secara umum. Penelitian ini dilakukan dengan siswa sekolah menengah di Indonesia dan menemukan bahwa penggunaan *reciprocal teaching* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Ini adalah temuan yang penting karena motivasi sering dianggap sebagai kunci keberhasilan akademis.

Lebih menegaskan lagi, penelitian ini menemukan peningkatan yang substansial dalam nilai rata-rata kelas, dari 69.1 sebelum implementasi *reciprocal teaching* menjadi 82.2 setelahnya. Peningkatan lebih dari 13 poin ini menunjukkan bahwa manfaat *reciprocal teaching* mempengaruhi kinerja akademis secara keseluruhan [15].

2. Pengertian Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching*

Strategi *reciprocal teaching* (pengajaran timbal balik) ini adalah strategi pengajaran yang mengutamakan keaktifan siswa. Strategi *reciprocal teaching* merupakan suatu strategi pembelajaran dimana siswa

diberi kesempatan untuk mempelajari materi terlebih dahulu. Kemudian siswa menjelaskan kembali materi yang dipelajari kepada siswa yang lain. Guru hanya bertugas sebagai fasilitator dan pembimbing dalam pembelajaran, yaitu meluruskan atau memberi penjelasan mengenai materi yang tidak dapat dipecahkan secara mandiri oleh siswa.

Reciprocal teaching ini merupakan strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil. Dalam strategi *reciprocal teaching* ini, siswa tidak hanya membaca teks bersama, tetapi juga berdiskusi, bertukar ide, saling membantu dalam memahami materi, mengembangkan keterampilan kepemimpinan, komunikasi, berpikir kritis serta memberikan suara kepada setiap siswa dan menciptakan rasa kepemilikan terhadap proses pembelajaran [15].

Jadi, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *reciprocal teaching* adalah sebuah strategi pembelajaran terbalik yaitu dimana di dalam sebuah pembelajaran siswa berkesempatan untuk menguasai materi terlebih dahulu dan kemudian menjelaskannya kembali kepada siswa yang lain. Jadi, siswa akan berperan layaknya sebagai guru dan guru hanya sebagai fasilitatornya saja.

3. Langkah-Langkah Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching*

Adapun langkah-langkah rinci penerapan strategi pembelajaran *reciprocal teaching* adalah sebagai berikut:

a. Mengelompokkan siswa dan diskusi kelompok

Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok kecil. Pengelompokan siswa didasarkan pada kemampuan setiap siswa. Hal ini bertujuan agar kemampuan setiap kelompok yang terbentuk hampir sama. Jika pembentukan kelompok telah selesai dilakukan maka kelompok tersebut melakukan diskusi bersama.

b. Membuat pertanyaan

Siswa membuat pertanyaan tentang materi yang dibahas kemudian menyampaikannya di depan kelas.

c. Menyajikan hasil kerja kelompok

Guru menyuruh salah satu kelompok untuk menjelaskan hasil temuannya di depan kelas, sedangkan kelompok yang lain menanggapi atau bertanya tentang hasil temuan yang disampaikan

d. Mengklarifikasi permasalahan

Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang dianggap sulit kepada guru. Kemudian guru juga wajib menjelaskan apa yang menjadi pertanyaan peserta didiknya. Selain itu, guru mengadakan tanya jawab terkait materi yang dipelajari untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman konsep siswa.

e. Memberikan soal latihan

Siswa mendapat soal latihan dari guru untuk dikerjakan secara individu. Soal yang diberikan berkaitan dengan materi yang telah

dibahas. Hal ini dimaksudkan untuk menguji sejauh mana pemahaman siswa tentang materi tersebut.

f. Menyimpulkan materi yang dipelajari

Siswa diminta untuk menyimpulkan materi yang telah dibahas.

4. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching*

a. Kelebihan Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching*

1) Mengembangkan kreativitas siswa.
2) Memupuk kerja sama antar siswa.
3) Siswa belajar dengan mengerti.
4) Karena belajar dengan mengerti, siswa tidak mudah lupa.
5) Siswa belajar dengan mandiri.
6) Siswa termotivasi untuk belajar.
7) Menumbuhkan bakat siswa terutama dalam berbicara dan mengembangkan sikap.
8) Siswa lebih memerhatikan pelajaran karena menghayati sendiri.
9) Memupuk keberanian berpendapat dan berbicara di depan kelas.
10) Melatih siswa untuk menganalisis masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat.
11) Menumbuhkan sikap menghargai guru karena siswa akan merasakan perasaan guru pada saat mengadakan pembelajaran terutama pada saat siswa ramai atau kurang memerhatikan.

12) Dapat digunakan untuk materi pelajaran yang banyak dan alokasi waktu yang terbatas.

b. Kekurangan Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching*

1) Adanya kekurang-sungguhan para siswa yang berperan sebagai guru menyebabkan tujuan tak tercapai.
2) Pendengar (siswa yang tak berperan) sering menertawakan tingkah laku siswa yang menjadi guru sehingga merusak suasana.
3) Kurangnya perhatian siswa kepada pelajaran dan hanya memerhatikan aktivitas siswa yang berperan sebagai guru membuat kesimpulan akhir sulit tercapai.
4) Sangat sulit diterapkan jika pengetahuan siswa tentang materi prasyarat kurang.
5) Adakalanya siswa tidak mampu akan semakin tidak suka dengan pembelajaran tersebut.
6) Tidak mungkin seluruh siswa akan mendapat giliran untuk menjadi ”guru siswa” [16].

Dari pendapat tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan menerapkan strategi pembelajaran *reciprocal teaching* dalam kegiatan pembelajaran di kelas, dapat mempercepat pemahaman terhadap materi pelajaran dan merangsang siswa untuk bertindak lebih aktif, kondusif, dan saling terbuka baik secara individual maupun secara berkelompok dan berani mengutarakan pendapatnya serta

mampu memecahkan masalah secara individu sebelum dipertanggung jawabkan.

Dalam strategi pembelajaran *reciprocal teaching* ini, guru akan lebih mudah untuk membawa perubahan yang positif terhadap siswa dalam menerima materi pelajaran. Dengan bekerja sama dalam kelompok, maka siswa akan lebih termotivasi untuk mengantarkan pendapatnya dalam kelompok sehingga siswa akan lebih berminat dalam belajar dan mampu mencapai belajar yang maksimal

5. Tujuan *Reciprocal Teaching*

Adapun tujuan pembelajaran *reciprocal teaching* menurut Marlina adalah "untuk membantu para siswa aktif memberi makna pada kata-kata tertulis, dengan atau tanpa kehadiran seorang guru sekalipun" [17]. *Reciprocal teaching* adalah strategi pengajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Strategi ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan membaca pemahaman siswa melalui empat keterampilan utama: memprediksi, mengklarifikasi, mengajukan pertanyaan, dan meringkas. Dalam praktiknya, siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, bergantian memimpin diskusi dan menerapkan strategi pemahaman membaca.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar ialah

salah satu acuan keberhasilan dari proses pembelajaran, sehingga hasil belajar sering dianggap sebagai hal yang sangat penting [18]. Singkatnya, hasil belajar merupakan kompetensi yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan siswa tersebut ditandai oleh gaya belajar yang mereka gunakan sehari-hari kemudian ditandai dengan nilai yang mereka peroleh dari setiap kegiatan pembelajaran [19]. Hasil belajar siswa dengan kata lain dapat mengalami perubahan ketika gaya belajarnya dapat membawa perubahan terhadap hasilnya. Gaya belajar siswa yang beraneka macam bertujuan agar siswa dapat belajar dengan nyaman dan dapat diharapkan tujuan belajarnya bisa tercapai dengan baik. Jadi, hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom yang mencakup pada 3 aspek yaitu:

a. Hasil Belajar Pada Ranah Kognitif

Direktoral Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan bahwa ranah kognitif meliputi kemampuan dari peserta didik dalam mengulang atau menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran yang diperolehnya. Proses ini berkenaan dengan kemampuan dalam berpikir, kompetensi dalam mengembangkan

pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualitasi, penentuan, dan penalaran. Tujuan pembelajaran pada ranah kognitif, menurut Bloom, adalah segala aktivitas pembelajaran menjadi enam tingkatan sesuai dengan jenjang terendah sampai tertinggi yaitu:

1) Mengingat
2) Memahami
3) Menerangkan / mengaplikasikan
4) Menganalisis
5) Menilai / mengevaluasi
6) Mengkreasi / menciptakan

b. Hasil Belajar Pada Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Terdapat lima tingkatan dalam penilaian afektif yaitu:

1) Penerimaan (*Receiving*), yaitu semacam kepekaan dalam menerima stimulus (rangsangan) dari luar yang datang kepada siswa dalarn bentuk masalah, situasi, dan lain-lain.
2) Tanggapan (*Responding*), suatu sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif atau kemampuan untuk menanggapi, kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu, dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.

3) Penilaian *(Valuing)*, memberikan penilaian atau penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek.
4) Organisasi *(Organization),* pengembangan nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan suatu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
5) Pengamalan (*Characterization*), keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Hasil Belajar Pada Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Sudjana menguraikan tipe hasil belajar ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan untuk bertindak setelah peserta didik menerima pengalaman belajar tertentu. Harrow menyusun tujuan psikomotorik secara hierarkis dalam lima tingkat sebagai berikut:

1) Meniru, tujuan pembelajaran pada tingkat ini diharapkan siswa dapat meniru suatu perilaku yang dilihatnya.
2) Manipulasi, tujuan pembelajaran pada tingkat ini menuntut siswa untuk melakukan suatu perilaku tanpa bantuan visual, sebagaimana pada tingkat meniru, tetapi diberi petunjuk berupa tulisan atau instruksi verbal.
3) Ketepatan Gerakan, tujuan pembelajaran pada level ini siswa mampu melakukan suatu perilaku tanpa menggunakan contoh

visual maupun petunjuk tertulis, dan melakukannya dengan lancar, tepat, seimbang, dan akurat.

4) Artikulasi, tujuan pembelajaran pada tingkat ini siswa mampu menunjukkan serangkaian gerakan dengan akurat, urutan yang benar, dan kecepatan yang tepat.
5) Naturalisasi, tujuan pembelajaran pada tingkat ini peserta didik mampu melakukan gerakan tertentu secara spontan tanpa berpikir lagi cara melakukannya dan urutannya.

Jika hasil belajar dikaitkan dengan proses pembelajaran, maka mengandung pengertian bahwa hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan atau peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, ketabahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan sebagaimana yang menuju pada perubahan positif [20]. Jadi dengan adanya hasil belajar, kita dapat mengetahui seberapa jauh siswa dalam menangkap dan memahami materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu maka pendidik dapat menentukan strategi belajar yang lebih efektif.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Selanjutnya akan dibahas lebih lanjut di bawah ini:

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi dua aspek, yaitu:

1) Faktor Jasmaniyah

a) Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, dan mengantuk dalam belajar.

b) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Cacat itu dapat berupa buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, patah kaki, patah tangan, lumpuh, dan lain-lain. Keadaan cacat tubuh yang kurang baik akan mempengaruhi pula terhadap usaha dan hasil belajar peserta didik.

2) Faktor Psikologis

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang termasuk dalam aspek psikologis sebagai berikut:

a) Intelegensi

Menurut Reber sebagaimana yang dikutip oleh Muhibbin Syah dalam bukunya yang berjudul "Psikologi

Belajar" yang menyatakan bahwa intelegensi dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat [21].

b) Sikap

Sikap peserta didik dalam belajar dapat dipengaruhi oleh perasaan senang atau tidak senang pada saat belajar atau lingkungan sekitar.

c) Bakat

Menurut Chaplin dan Reber sebagaimana yang dikutip oleh Muhibbin Syah dalam bukunya yang berjudul "Psikologi Belajar" yang menyatakan bahwa bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dalam hal ini bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar peserta didik.

d) Minat

Minat adalah kecendrungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu [22].

e) Motivasi

Menurut Noehi Nasution sebagaimana yang dikutip oleh Drs. Syaiful Bahri Djamari dalam bukunya yang berjudul "Psikologi Belajar" yang menyatakan bahwa motivasi adalah

kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang sifatnya di luar diri peserta didik, faktor ini dibagi menjadi tiga yaitu:

1) Faktor Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam pendidikan [23], yang memberikan landasan dasar bagi proses belajar peserta didik dalam menerima pengaruh dari keluarga berupa:

a) Cara Orang Tua Mendidik

Cara orang tua mendidik anaknya dalam belajar sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar anak tersebut. Orang tua yang kurang atau tidak memperhatikan pendidikan anaknya, misalnya mereka acuh tak acuh terhadap belajar anaknya, tidak memperhatikan sama sekali akan kepentingan-kepentingan dan kebutuhan-kebutuhan anaknya dalam belajar, tidak mau tahu bagaimana tentang kemajuan belajar anaknya dan lain-lain.

b) Relasi Antar Anggota Keluarga

Relasi yang baik adalah relasi yang penuh pengertian dan kasih sayang disertai dengan bimbingan dan bila perlu hukuman-hukuman untuk menyukseskan belajar anak.

c) Suasana Rumah

Supaya anak dapat belajar dengan tenang dan baik maka perlu diciptakan suasana rumah yang tenang dan tentram, sehingga anak betah tinggal di rumah dan anak juga dapat belajar dengan baik

d) Keadaan Ekonomi Keluarga

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Jika anak hidup dalam keluarga yang kurang mampu, dan kebutuhan belajar anak kurang terpenuhi akibatnya akan menganggu belajar anak.

e) Latar Belakang Kebudayaan

Tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar, maka perlu ditanamkan dalam diri anak kebiasaan-kebiasaan yang baik, agar mendorong semangat anak untuk belajar.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah sangat menentukan keberhasilan belajar peserta didik, hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar dalam lingkungan sekolah mencakup:

a) Metode Mengajar

Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Misalnya guru kurang persiapan dan kurang menguasai bahan pelajaran sehingga

guru tersebut menyajikannya tidak jelas, aktibatnya siswa kurang senang terhadap pelajaran dan jadi malas untuk belajar.

b) Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan ini sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar peserta didik menerima, menguasai, dan mengembangkan bahan pelajaran itu.

c) Waktu Sekolah

Waktu sekolah merupakan waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah. Memilih waktu sekolah yang tepat akan memberikan pengaruh yang positif terhadap belajar.

d) Metode Belajar

Metode belajar yang digunakan apabila efektif dan tepat akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu perlu memilih cara belajar yang tepat, efektif dan cukup istirahat yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

e) Pekerjaan Rumah

Hendaknya seorang guru tidak terlalu banyak memberikan tugas yang akan dikerjakan siswa di rumah. Akibat yang ditimbulkan ketika guru terlalu banyak memberikan tugas yakni siswa tidak mempunyai waktu luang untuk bermain

3. Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik. Pengaruh ini terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Selanjutnya akan dibahas lebih lanjut di bawah ini:

a) Kegiatan Peserta Didik Dalam Masyarakat

Dalam mengikuti kegiatan masyarakat hendaknya peserta didik dapat membagi waktu dan jangan sampai menganggu belajarnya. Jika mungkin memilih kegiatan yang mendukung belajarnya, misalnya belajar kelompok.

b) Teman Bergaul

Pengaruh teman bergaul peserta didik lebih besar dampaknya. Teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap diri siswa. Sebaliknya teman bergaul yang buruk akan memberi dampak negatif pada diri siswa.

c) Bentuk Kehidupan Masyarakat

Kehidupan masyarakat di sekitar siswa juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Masyarakat yang terdiri dari orang-orang yang kurang terpelajar akan memberi dampak yang jelek pada siswa. Sebaliknya, jika lingkungan masyarakat yang terpelajar baik maka akan mendorong semangat untuk belajar lebih giat [24].

C. Mata Pelajaran Informatika

1. Pengertian Mata Pelajaran Informatika

Informatika adalah bidang ilmu mengenai studi perancangan, dan pengembangan sistem komputasi, serta prinsip-prinsip yang menjadi dasar perancangan dan pengembangan tersebut. Mata pelajaran Informatika merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan wajib dipelajari siswa, agar dapat menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi secara baik dan optimal. Informatika dapat dipandang sebagai sebuah cabang ilmu yang tersendiri karena membawa seseorang ke suatu cara berpikir yang unik (*computational thinking*), dan berbeda dari bidang ilmu lainnya [25].

Jadi dapat disimpulkan, pembelajaran Informatika adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan diri untuk menghadapi masa depan yang pasti akan makin cepat kemajuan teknologinya, yang membutuhkan komputer dan komputasi di bidang apa pun, dan mampu mengembangkan program dan sistem komputasi sederhana untuk mengatasi berbagai persoalan. Dengan demikian, akan makin banyak orang Indonesia yang mampu menciptakan teknologi berbasis komputer yang bermanfaat bagi banyak orang.

2. Ruang Lingkup Informatika Di MTS

Muatan / mapel Informatika berisi seperangkat KI (kompetensi inti) dan KD (kompetensi dasar) yang dirancang untuk memberikan “bekal” keilmuan Informatika kepada peserta didik jenjang pendidikan

dasar dan menengah. Bekal yang dimaksud meliputi beberapa kemampuan sebagai berikut.

a) Berpikir, yaitu berpikir komputasional yang menjadi landasan dan prinsip pemecahan persoalan yang akan diselesaikan dengan bantuan komputer.
b) Berkarya dan terampil, yaitu kemampuan dalam menggunakan dan menghasilkan produk TIK serta berkomunikasi dan berkolaborasi di dunia digital dengan memanfaatkan sarana TIK.
c) Berpengetahuan, yaitu kemampuan tentang keilmuan Informatika yang mencakup lima area pengetahuan Informatika yaitu teknik komputer, jaringan komputer/internet, analisis data, algoritme dan pemrograman, dan dampak sosial informatika.
d) Berkarakter, yaitu berkemampuan dalam mendayagunakan teknologi untuk menunjang kehidupan dan berkomunikasi [26].

3. Tujuan Informatika Di MTS

Mata pelajaran Informatika bertujuan untuk mengantarkan peserta didik menjadi "*computationally literate creators*" yang menguasai konsep dan praktik Informatika, yaitu:

a) Berpikir komputasional, yaitu terampil menciptakan solusi-solusi untuk menyelesaikan persoalan-persoalan secara sistematis, kritis, analitis, dan kreatif;
b) Memahami ilmu pengetahuan yang mendasari Informatika, yaitu sistem komputer, jaringan komputer dan internet, analisis data,

algoritma dan pemrograman, serta menyadari dampak Informatika terhadap kehidupan bermasyarakat;

c) Terampil berkarya dalam menghasilkan artefak komputasional sederhana, dengan memanfaatkan teknologi dan menerapkan proses rekayasa, serta mengintegrasikan pengetahuan bidang-bidang lain yang membentuk solusi sistemik;

d) Terampil dalam mengakses, mengelola, menginterpretasi, mengintegrasikan, mengevaluasi informasi, serta menciptakan informasi baru dari himpunan data dan informasi yang dikelolanya, dengan memanfaatkan TIK yang sesuai; dan

e) Menunjukkan karakter baik sebagai anggota masyarakat digital, sehingga mampu berkomunikasi, berkolaborasi, berkreasi dan menggunakan perangkat teknologi informasi disertai kepedulian terhadap dampaknya dalam kehidupan bermasyarakat.

4. Sebaran Materi Informatika MTS Kelas VII Semester Genap

Sebaran materi Informatika kelas VII pada semester genap memiliki beberapa bab dan sub bab diantaranya:

BAB 6 : Analisis Data

A. Mengenal Data

B. Perkakas Pengolah Lembar Kerja

C. Pengolahan Data Dasar

D. Pengolahan Data Lanjutan

E. Kasus Analisis Data *Unplugged*

BAB 7: Algoritma dan Pemrograman

A. Pemrograman

B. Eksplorasi Fungsi Dasar

C. Robot Manual

BAB 8: Dampak Sosial Informatika

A. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi

B. Kolaborasi di Dunia Maya

C. Media Sosial

D. Informasi Pribadi dan Hukum Privasi

BAB 9: Praktika Lintas Bidang Informatika

A. Pengembangan Artefak Komputasional

B. Aktivitas *Unplugged:* Bermain Strategi [27].

D. Penelitian Relevan

Penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar memiliki keterkaitan dengan penelitian terdahulu, diantaranya adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Totok Hari Prasetiyo (2021) dengan judul "Penerapan Strategi Reciprocal Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi Pada Siswa Kelas XI IPA 1 MAN Banyuwangi Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020–2021". Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *reciprocal teaching* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan hasil siklus I dan siklus II. Pada siklus I siswa yang tuntas berjumlah 31 siswa

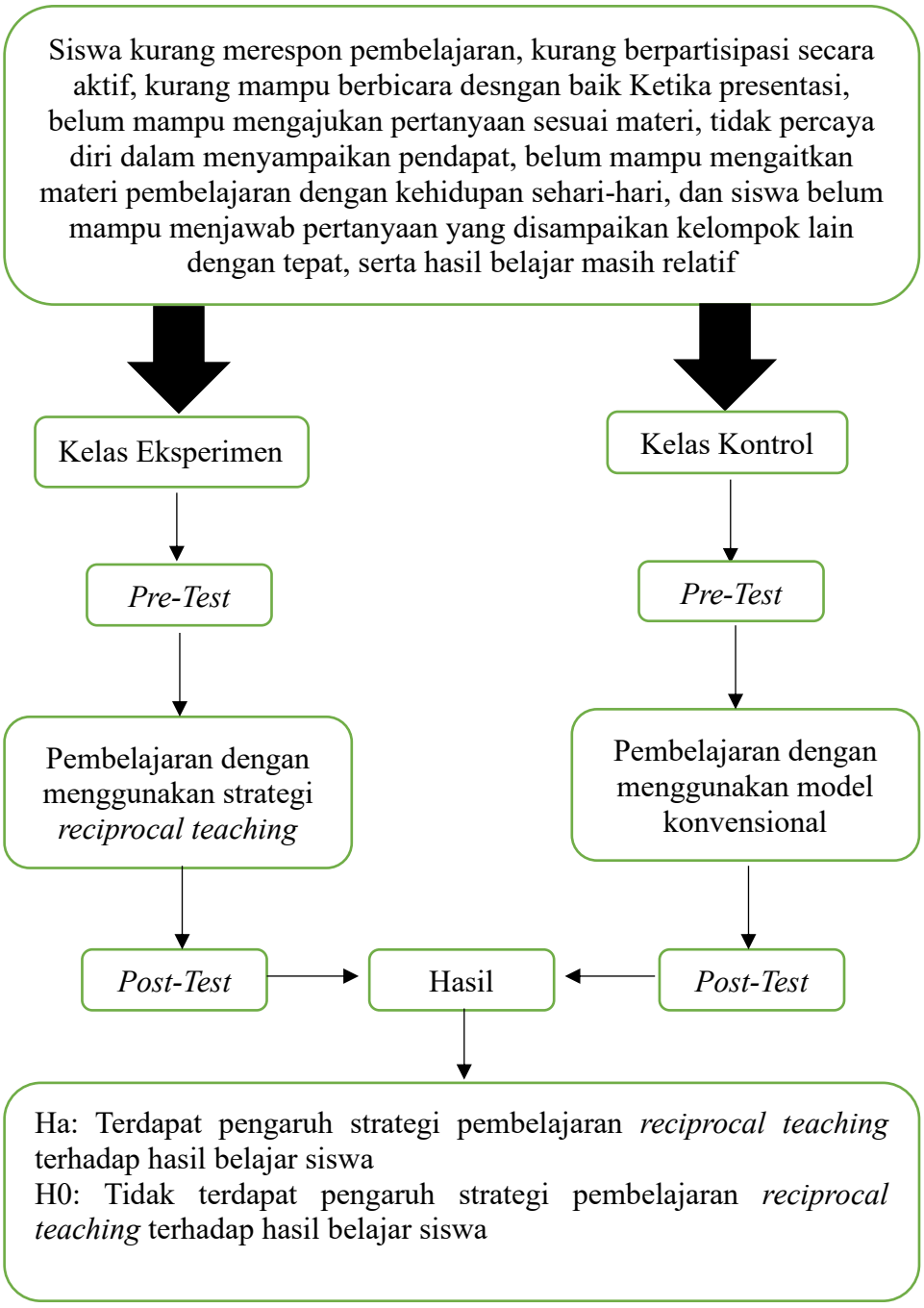
dan 9 siswa tidak tuntas, dengan rata-rata 72,75. Dan dengan angka persentase 77,5%. Sedangkan pada siklus II, siswa yang tuntas berjumlah 35 siswa dan yang tidak tuntas berjumlah 5 siswa. Dengan rata-rata 79,25 dan dengan angka persentase 88,88%. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa sebesar 6,5% dari siklus I ke siklus II [28].

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ratna Sari, Supratman Zakir, Liza Efriyanti dan Jasmienti (2024) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Reciprocal Teaching* Terhadap Hasil Belajar TIK Kelas X SMAN 1 Rao Utara". Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar TIK siswa kelas X IPA setelah menggunakan model pembelajaran *reciprocal teaching* adalah *79,25* sedangkan rata-rata hasil belajar TIK siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional adalah 65,1. Sehingga terdapat pengaruh strategi pembelajaran *reciprocal teaching* terhadap hasil belajar TIK [8].
3. Penelitian yang dilakukan oleh Rifela Sri Hendayani (2020), mengemukakan dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Reciprocal Teaching* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 4 Cirebon", dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *reciprocal teaching* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi yaitu rata-rata hasil postes kelas eksperimen 82,08, sedangkan hasil postes kelas kontrol 77,08.

Rata-rata gain kelas eksperimen 0,61, sedangkan kelas kontrol 0,54. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan jika guru menerapkan model pembelajaran *reciprocal teaching* [29].

4. Penelitian yang dilakukan oleh Yuni Azriani, Masrul, dan Musnar Indra Daulay (2022) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Model *Reciprocal Teaching* Siswa Sekolah Dasar", dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada materi persiapan kemerdekaan setelah menggunakan model *reciprocal teaching* di kelas V SDN 021 Bangkinang mengalami peningkatan yaitu pada siklus I hasil nilai rata-rata 73,47, dengan ketuntasan klasikal terdapat 18 orang siswa atau 78,26% kemudian pada siklus II rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 81,73 dengan ketuntasan klasikal 20 orang siswa atau 86,95% [30].
5. Penelitian yang dilakukan oleh Agus Purwanto (2020) dengan judul "Pendekatan *Reciprocal Teaching* Sebagai Strategi Peningkatan Hasil Dan Kemandirian Belajar Materi Ajar Instalasi Motor Listrik Saklar *Smart Relay*". Dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran instalasi motor listrik selama proses pembelajaran melalui pendekatan *reciprocal teaching* terkategori baik dan hasil belajar instalasi motor listrik menggunakan pendekatan *reciprocal teaching*, 85% peserta didik telah mencapai nilai sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) secara individual maupun klasikal [31].

E. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian pada umumnya dinyatakan dalam kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian [32]. Berdasarkan pada kajian teoritis yang akan dilakukan, penulis mengajukan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *reciprocal teaching* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika Kelas VII di MTsN 9 Agam.

H0: Tidak terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *reciprocal teaching* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika Kelas VII di MTsN 9 Agam.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penulis menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen yang dikategorikan kedalam metode penelitian *quasi eksperimental. Quasi eksperimental* merupakan bentuk metode yang melibatkan dua kelompok paling sedikitnya. Satu kelompok sebagai kelompok eksperimen dan satu kelompok lainnya sebagai kelompok kontrol.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasi eksperimental,* desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Dimana kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan tes awal. Kedua kelompok mendapatkan perlakuan yang berbeda, dimana kelompok eksperimen menggunakan strategi pembelajaran *reciprocal teaching* dan kelompok kontrol menggunakan strategi pembelajaran konvensional dan di akhiri dengan tes akhir untuk masing-masing kelompok.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

E	**O_1**	**X**	**O_2**
K	**O_3**	**-**	**O_4**

Keterangan:

E : Kelas eksperimen

K : Kelas kontrol

O_1 : Tes awal (sebelum perlakuan) pada kelompok eksperimen

O_2 : Tes akhir (setelah perlakuan) pada kelompok eksperimen

O_3 : Tes awal (sebelum perlakuan) pada kelompok kontrol

O_4 : Tes akhir (setelah perlakuan) pada kelompok kontrol

X : Penerapan strategi pembelajaran *reciprocal teaching*

\- : Penerapan model pembelajaran konvensional

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan April sampai dengan Mei 2025. Lokasi penelitian ini dilakukan di MTsN 9 Agam yang beralamat di Titisan Tunggang, Kecamatan Lubuk Basung, Kabupaten Agam, Provinsi Sumatra Barat. Alasan peneliti memilih lokasi ini sebagai tempat penelitian, karena pada tempat ini belum ada yang melakukan penelitian dengan topik yang sama dan judul yang sama. Adapun judul pada penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika Pada Kelas VII Di MTsN 9 Agam.

Adapun alasan lainnya, yaitu guru yang mengajar pada mata Pelajaran Informatika kelas VII di MTsN 9 Agam tersebut belum pernah menerapkan strategi pembelajaran *reciprocal teaching* tersebut dalam proses pembelajarannya. Oleh karena itu, peneliti tertarik memilih MTsN 9 Agam sebagai tempat penelitian.

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya [33]. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yang digunakan yaitu variabel *independent* dan variabel *dependent*:

1. Variabel Bebas *(Independent)*

   Variabel bebas dalam penelitian ini adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Yang menjadi variabel bebas adalah penggunaan strategi pembelajaran *reciprocal teaching*.

2. Variabel Terikat *(Dependent)*

   Variabel terikat dalam penelitian ini adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar Informatika siswa.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan seluruh kelompok yang akan diteliti pada cakupan wilayah dan waktu tertentu berdasarkan karakteristik yang telah ditentukan peneliti. Populasi tersebut akan menjadi sumber data penelitian. Oleh karena itu peneliti akan memilih sasaran populasi sesuai dengan

tujuan penelitiannya [34]. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik MTsN 9 Agam kelas VII yang berjumlah 170 orang siswa yang terdistribusi dalam 6 kelas.

Tabel 3.2 Populasi Peserta Didik Kelas VII MTsN 9 Agam

Kelas	Jumlah Siswa
VII.A	30 orang
VII.B	29 orang
VII.C	29 orang
VII.D	32 orang
VII.E	25 orang
VII.F	25 orang
Jumlah	170 orang

Sumber Populasi: Guru Bidang Studi Informatika Kelas VII

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian merupakan bagian dari populasi penelitian. Teknik pengumpulan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan teknik *non probability sampling. Non probability sampling,* yaitu metode pemilihan sampel dimana peluang dipilihnya setiap elemen dalam populasi tidak diketahui atau tidak dapat dihitung secara objektif. Teknik *non probability sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling,* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Alasan peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* ini karena syarat dalam penelitian eksperimen kedua kelas harus memiliki kemampuan yang normal dan homogen, sehingga bisa dijadikan kelas

kontrol dan eksperimen. Karena semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan fenomena yang diteliti, maka peniliti memilih teknik *purposive sampling* yang menetapkan pertimbangan-pertimbangan atau kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh sampel-sampel yang digunakan dalam penelitian ini.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari beberapa kelompok berupa kelas-kelas yang terdiri dari 6 kelas. Karena penelitian ini menggunakan desain eksperimen, maka sampel yang digunakan harus berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, sebelum menentukan sampel, dilakukan uji sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan agar distribusi data yang akan diteliti nanti berdistribusi normal. Uji normalitas dalam pengambilan sampel ini peneliti melakukan menggunakan uji *kolmogorof-smirnov* yang diuji menggunakan SPSS v.24. Uji normalitas didasarkan dengan mengambil data nilai hasil ulangan harian 3 Informatika.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan maksud agar mendapatkan distribusi data pada populasi berdistribusi memiliki kecenderungan homogen. Uji homogenitas menggunakan *koefisien variasi* dengan langkah-langkah sebagai berikut: [35].

$$CV = \frac{S}{\bar{X}} \text{ x } 100\%$$

Setelah itu, berdasarkan 2 hasil uji di atas maka peneliti penelitian mengambil kesimpulan atau terdapat beberapa kelas yang homogen dan normal.

Tabel 3.3 Uji Normalitas dan Homogenitas Kelas Sampel

No	Kelas	Sig-Kolmogrov	Sig-Shapiro	***a*** **(0,05)**	Keteragan	
					N	H
1	VII.A	.193	.022	0,05	N	TH
2	VII.B	.168	.055	0,05	N	H
3	VII.C	.002	.003	0,05	TN	H
4	VII.D	.118	.059	0,05	N	H
5	VII.E	.066	.075	0,05	N	H
6	VII.F	.173	.164	0,05	N	H

Sumber: Pengolahan data IBM SPSS Statistics v.24 for windows

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas, terdapat 4 kelas yang memenuhi kriteria normal dan homogen. Mengingat bahwa dalam penelitian ini hanya dibutuhkan dua kelas, peneliti memilih kelas VII E sebagai kelas eksperimen dan kelas VII F sebagai kelas kontrol. Pemilihan ini didasarkan pada nilai rata-rata dan distribusi nilai, di mana kelas VII E memiliki nilai terendah di antara kelas eksperimen, sementara kelas VII F dipilih sebagai kelas kontrol dengan nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas lainnya seperti tabel di bawah:

Tabel 3. 4 Kelas Sampel

No.	Sampel	Kelas	Jumlah
1.	VII.F	Kontrol	25
2.	VII.E	Eksperimen	25

Adapun alasan pemilihan kenapa VII F dijadikan sebagai kelas kontrol karena dari 2 kelas yang dipilih ternyata kelas F-lah yang tertinggi nilai nya. Sementara kelas eksperimen ini diambil dengan nilai yang terendah. Semoga dengan eksperimen ini hendaknya mampu melebihi tinggi.

E. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes objektif (*objective test)*. Tes objektif merupakan instrumen penilaian atau evaluasi pembelajaran yang memiliki karakteristik jawaban yang pasti, tegas, dan hanya memiliki satu jawaban benar, sehingga dapat dinilai secara objektif tanpa dipengaruhi subjektivitas penilai. Tes ini biasanya berbentuk pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, atau isian singkat [36]. Pada hakikatnya tes adalah suatu alat yang berisi serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau soal-soal yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur suatu aspek perilaku tertentu artinya, fungsi tes adalah sebagai alat ukur [37].

Teknik tes dalam penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan *pretest* dan *posttest.* Metode tes ini digunakan peneliti untuk memperoleh data

hasil belajar siswa sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan. Data ini digunakan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian. Tes ini akan mengukur seberapa jauh pengaruh strategi pembelajaran *reciprocal teaching* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Tes bertujuan untuk menguji hasil belajar murid pada mata pelajaran Informatika dengan materi Dampak Sosial Informatika. Dan tes berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dan telah dipelajari saat proses belajar mengajar (perlakuan) dalam bentuk tes objektif.

F. Uji Instrumen Tes

Instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian digunakan instrumen tes tertulis untuk menilai hasil belajar siswa. Tes tertulis digunakan untuk penilaian siswa dengan melakukan pretest dan posttest untuk melihat keefektifan belajar melalui hasil belajar individu siswa. Adapun tes tertulis yang digunakan adalah tes berupa pilihan ganda berjumlah 35 soal dengan pilihan jawaban sebanyak 4 pilihan yaitu a, b, c, dan d. Tes ini disusun berdasarkan pada indikator yang hendak dicapai. Karena tes objektif biasa disebut tes dikotomi, maka pengolahan hasil nilai-nilai atau skor adalah: peserta didik yang menjawab benar pada setiap butir soal diberikan nilai 1 dan peserta didik yang menjawab salah diberi nilai 0.

Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu diujicobakan di kelas VII.A. Hal ini bertujuan untuk menguji apakah tes tersebut telah memenuhi persyaratan untuk digunakan dalam penelitian dengan dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda pada setiap butir soal. Instrumen penelitian yang baik dan benar dapat diperoleh dengan cara menguji coba dan menganalisis instrumen tersebut sebelum dipakai dalam pengambilan data. Adapun hal-hal yang dianalisis dari hasil uji coba instrumen sebagai berikut:

1. Uji Validitas Tes

Validitas merupakan suatu ukuran seberapa baik suatu tes mampu mengungkapkan dengan tepat ciri atau keadaan yang sesungguhnya dari objek ukur, tergantung kepada tingkat validitas atau kesahihan tes yang bersangkutan. Dengan demikian, tes yang valid untuk tujuan tertentu adalah tes yang mampu mengukur apa yang akan diukur [38]. Uji validitas dalam penelitian ini diuji cobakan ke sekolah MTsN 9 Agam. Adapun perhitungan validitas dari sebuah instrument dapat menggunakan rumus korelasi *product moment* atau dikenal juga dengan korelasi person. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi

X = Variabel bebas

Y = Variabel terikat

n = Banyak responden

Untuk menginterpretasikan tingkat validitas, maka koefisien korelasi dikategorikan pada kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Validitas Instrumen Tes

Nilai r	Interpretasi
0.81 – 1.00	Sangat tinggi
0.61 – 0.80	Tinggi
0.41 – 0.60	Cukup
0.21 – 0.40	Rendah
0.00 – 0.20	Sangat rendah

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan bantuan pada IBM SPSS *statistics v.24*

a. Buka variabel view pada kolom name kelik X butir soal, ubah angka decimal menjadi nol
b. Buka data view masukan data sesuai dengan variabelnya
c. Klik analyze- corelate-bivariate
d. Pilih semua masukkan ke kotak variabel

e. Klik ok

Suatu instrumen dianggap valid jika mampu menggambarkan data dari variabel yang diukur dengan akurat. Dalam penelitian ini, sebuah pertanyaan dianggap valid jika nilai perhitungan (rhitung) lebih besar dari nilai tabel (rtabel), yaitu 0,361. Validitas soal dihitung menggunakan program komputer *IBM SPSS* Statistics v.24 for Windows. Dapat dilihat pada lampiran tabel sebagai berikut

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Uji Coba Instrumen Penelitian

No	R_{hitung}	R_{tabel}	Kriteria	Interpretasi
1	-0.085	0.361	Tidak Valid	Sangat Rendah
2	0.095	0.361	Tidak Valid	Sangat Rendah
3	0.361	0.361	Valid	Rendah
4	0.370	0.361	Valid	Rendah
5	0.575	0.361	Valid	Cukup
6	0.630	0.361	Valid	Tinggi
7	0.432	0.361	Valid	Cukup
8	0.489	0.361	Valid	Cukup
9	0.521	0.361	Valid	Cukup
10	0.411	0.361	Valid	Cukup
11	0.117	0.361	Tidak Valid	Sangat Rendah
12	0.395	0.361	Valid	Rendah
13	0.549	0.361	Valid	Cukup
14	0.447	0.361	Valid	Cukup
15	0.173	0.361	Tidak Valid	Sangat Rendah
16	0.214	0.361	Tidak Valid	Rendah

17	0.043	0.361	Tidak Valid	Sangat Rendah
18	0.415	0.361	Valid	Cukup
19	0.471	0.361	Valid	Cukup
20	0.458	0.361	Valid	Cukup
21	0.478	0.361	Valid	Cukup
22	0.515	0.361	Valid	Cukup
23	0.436	0.361	Valid	Cukup
24	0.619	0.361	Valid	Tinggi
25	0.449	0.361	Valid	Cukup
26	0.163	0.361	Tidak Valid	Sangat Rendah
27	0.660	0.361	Valid	Tinggi
28	0.593	0.361	Valid	Cukup
29	0.468	0.361	Valid	Cukup
30	0.014	0.361	Tidak Valid	Sangat Rendah
31	0.329	0.361	Tidak Valid	Rendah
32	0.567	0.361	Valid	Cukup
33	0.409	0.361	Valid	Rendah
34	0.468	0.361	Valid	Cukup
35	0.069	0.361	Tidak Valid	Sangat Rendah

Berdasarkan data tabel di atas hasil perhitungan dari 35 butir soal yang telah di uji cobakan, terdapat 10 soal yang tidak valid yaitu pada nomor 1, 2, 11, 15, 16, 17, 26, 30, 31, 35. Dan soal yang valid memenuhi kriteria 0,361 yaitu pada nomor 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 32, 33, 34 sehingga dapat digunakan untuk instrumen penelitian.

2. Uji Reliabilitas Tes

Reliabilitas adalah ketetapan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Reliabilitas suatu instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut dianggap sudah cukup baik. Reliabilitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus *alpha cronbach*. Rumus tersebut adalah sebagai berikut:

$$r_{kk} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum Sb^2}{St^2}\right)$$

Keterangan:

r_{kk} = Reliabilitas instrument

k = Jumlah butir angket

$\boldsymbol{\Sigma} S_b^2$= Jumlah varians butir

S_t^2 = Varians total

Tabel 3.7 Klasifikasi Reliabilitas

Klasifikasi Korelasi	Kriteria Reliabilitas
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
0,0 ≤ r ≤ 0,19	Sangat Rendah

Dalam penelitian ini, untuk mengukur reliabilitas, peneliti menggunakan alat ukur yang disebut Cronbach's Alpha, dan proses ini dibantu oleh program komputer *IBM SPSS* Statistics v.24.

Langkah – Langkah dalam mengukur reliabilitas pada IBM SPSS Statistics v.24 adalah sebagai berikut:

a. Dari lembar *varibael view* nama butir soal pada kolom *name* ketik 1, hingga butir soal terakhir dan skor, ubah angka pada kolom decimal menjadi nol
b. Buka *data view* masukkan data sesuai dengan variabelnya Klik *analyze- scale-reliability analyze*. klik ok
c. Pilih semua kemudian masukkan ke kotak *variabel*
d. Klik *satistiks* pada *descriptive for* klik *scale if item deleted*,
e. klik *continue,* klik ok

Kriteria uji Reliabilitas yang digunakan adalah apabila sebagai berikut:

a. Jika nilai a > 0,700 berarti tes hasil belajar yang sedang diujikan reliabilitasnya dinyatakan telah memiliki reliabilitas yang tinggi (reliable)
b. Jika nilai a < 0,700 berarti tes hasil belajar yang sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan belum memiliki reabilitas yang tinggi (unreliable).

Tabel 3.8 Hasil Analisis Reliabelitas

Cronbach's Alpha	Keterangan
.875	Reliabel

Berdasarkan uji reliabelitas soal yang telah peneliti lakukan bersifat reliabel. Dapat dikatakan reliabel karna koefisien reliabelitas soal sebesar .875. Dapat disimpullkan bahwa soal tes buatan pilihan ganda berada pada tingkat $0{,}80 \leq r \leq 1{,}00$ yang artinya memilliki kepercayaan Tingkat hubungan sangat tinggi. Soal buatan tes pilihan ganda yang dibuat memiliki reliabelitas yang tinggi sehingga bisa digunakan berkali-kali.

3. Uji Indeks Kesukaran Tes

Analisis tingkat kesukaran dimaksudkan untuk mengetahui apakah soal tersebut tergolong mudah atau sukar. Indeks kesukaran disebut juga tingkat kesukaran butir [39]. Rumus yang digunakan untuk menganalisis tingkat kesukaran soal, adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\mathrm{B}}{\mathrm{JS}}$$

Keterangan:

P = Indeks tingkat kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab benar

JS = Jumlah seluruh peserta tes

Tabel 3.9 Kriteria Indeks Kesukaran Soal

P	**Kategori**
0,00-0,30	Soal tergolong sukar
0,31-0,70	Soal tergolong sedang

0,71-1,00	Soal tergolong mudah

Untuk menguji indeks kesukaran soal pada penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics V.24,* langkah - langkahnya sebagai berikut:

a. Klik *Variabel View*
b. Isi kolom name variabel butir soal
c. Setelah variabel terisi klik data view dan masukkan data
d. Klik *analyze – descritpive statistich – frequencies*
e. Klik *Statistics,* klik mean, klik *continue,* klik ok

Tabel 3.10 Tingkat kesukaran Uji Coba Instrumen Penelitian

No	Interpretasi	Kriteria
1	.83	Mudah
2	.77	Mudah
3	.83	Mudah
4	.80	Mudah
5	.60	Sedang
6	.50	Sedang
7	.53	Sedang
8	.37	Sedang
9	.57	Sedang
10	.63	Sedang
11	.53	Sedang
12	.53	Sedang
13	.70	Sedang
14	.77	Mudah

15	.50	Sedang
16	.67	Sedang
17	.50	Sedang
18	.47	Sedang
19	.57	Sedang
20	.60	Sedang
21	.63	Sedang
22	.50	Sedang
23	.57	Sedang
24	.23	Sukar
25	.50	Sedang

Dari tabel hasil peneitian tingkat kesukaran item soal di atas menunjukkan bahwa hasil uji tingkat kesukaran yang kriterianya sedang yaitu pada nomor 5,6,7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25. Kriteria sukar yaitu pada nomor 24. Dan kriteria mudah yaitu pada nomor 1, 2, 3, 4, 14.

4. Uji Daya Beda Tes

Daya pembeda merupakan kemampuan soal guna untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Untuk menguji daya pembeda soal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{\text{BA}}{\text{JA}} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

D = Daya pembeda

BA = Jumlah kelompok atas yang menjawab dengan benar

BB = Jumlah kelompok bawah yang menjawab dengan benar

JA = Jumlah siswa kelompok atas

JB = Jumlah siswa kelompok bawah

Dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.11 Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Klasifikasi
0,00-0,20	Jelek
0,21-0,40	Cukup
0,41-0,70	Baik
0,71-1,00	Baik sekali

Pengujian ini dimaksudkan untuk memperoleh data tentang kemampuan soal dalam membedakan siswa. Proses pengolahan data pembeda soal menggunakan program komputer *IBM SPSS Statistics v.24 for windows* dapat dilihat pada lampiran. Adapun hasil uji daya pembeda soal dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.12 Hasil Uji Daya Beda Uji Coba Instrumen Penelitian

No	Daya Pembeda	Interpretasi
1	0.284	Cukup
2	0.351	Cukup
3	0.540	Baik
4	0.626	Baik
5	0.397	Cukup
6	0.399	Cukup
7	0.490	Baik
8	0.318	Cukup
9	0.375	Cukup
10	0.525	Baik
11	0.428	Baik
12	0.259	Cukup
13	0.409	Cukup
14	0.450	Baik
15	0.423	Baik
16	0.518	Baik
17	0.363	Cukup
18	0.582	Baik
19	0.363	Cukup
20	0.663	Baik
21	0.615	Baik
22	0.399	Cukup
23	0.535	Baik
24	0.297	Cukup
25	0.375	Cukup

Dari tabel hasil perhitungan uji daya pembeda item soal di atas menunjukkan bahwa hasil uji daya pembeda dari 35 item soal yang kriteria cukup yaitu pada nomor 1, 2, 5, 6, 8, 9, 12, 13, 17, 19, 22, 24, 25 Sedangkan kriteria baik yaitu pada nomor 3, 4, 7, 10, 11, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 23.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data perlu dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen dan variabel dependen berdistribusi normal atau tidak [40]. Adapun langkah-langkah dalam menentukan normalitas data menggunakan SPSS 24 adalah sebagai berikut:

1) Siapkan lembar kerja SPSS
2) Buat defenisi atau nama variabel dengan meng-klik *variable view*
3) Masukkan data (ketik data)
4) Klik *analyze,* pilih *descriptive statistics,* kemudian pilih *explore*
5) Muncul kotak dialog, klik variabel atau data yang akan diuji normalitasnya dan masukkan ke dalam kotak *dependent list*

6) Pada kotak *display,* pilih *plots*
7) Kemudian klik kartu *plots* muncul kotak dialog *explore plots*, kemudian centang pada *normality plots with test*
8) Klik *continue* dan klik ok
9) Muncul hasil analisis, pada kotak test *of normality* ditemukan nilai Sig. (*significance correlation*)

Menginterpretasikan hasil analisis dengan ketentuan jika nilai Sig. > 0.05 maka data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen sama atau tidak. Pada penelitian ini, *fisher-test* atau dua selisih digunakan untuk mendapatkan hasil uji homogenitas dengan rumus berikut:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Keterangan:

Jika F hitung ≥ F tabel, maka tidak homogen

Jika F hitung < F tabel, maka homogen

Langkah-langkah atau proses dalam menentukan homogenitas yang menggunakan SPSS versi 24, yaitu:

1) Siapkan lembar kerja SPSS
2) Buat definisi atau nama variabel dengan mengklik *variable view*
3) Masukkan data (ketik data) untuk masing-masing kelas
4) Klik menu *analyze,* pilih *compare mean,* lalu pilih *one-way anova*
5) Muncul kotak dialog *one-way anova*, masukkan data ke *dependent list* dan ke *factor*
6) Klik option pada kotak dialog, hingga muncul kotak dialog *one-way anova: option,* pada kartu *statistics* beri centang pada *homogeneity of variance test.*

Melakukan interpretasi terhadap hasil nilai Sig. (*Significance),* dengan ketentuan aplikasi nilai Sig. > 0.05 maka dua kelas tersebut dinyatakan homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji perbedaan rata-rata. Data yang digunakan adalah nilai belajar kognitif (*posttest)* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Uji hipotesis ini dilakukaan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas ekperimen. Apabila data berdistribusi normal dan kedua kelompok data homogen, maka dalam penguji hipotesis menggunakan statistik peramatik dengan uji-t. Uji T adalah uji yang digunakan untuk sampel yang tidak berkorelasi atau disebut juga dengan *independent sample t-test*. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{{S_1}^2}{n_1} + \frac{{S_2}^2}{n_2}}}$$

dengan rumus

$$S = \frac{\sqrt{(n_1 - 1){S_1}^2 + (n_2 - 1){S_2}^2}}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

t = nilai hitung

$\bar{x}_1$ = Rata-rata sampel ke-1

$\bar{x}_2$ = Rata-rata sampel ke-2

n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = Jumlah siswa kelas kontrol

S_1 = Varians kelas eksperimen

S_2 = Varians kelas kontrol

S = Varians gabungan

Jika t $_{hitung}$ telah diketahui, selanjutnya t $_{hitung}$ dibandingkan dengan t $_{tabel}$, yang terdapat dalam tabel distribusi t. Kriteria pengujian yang diperlukan hipotesis adalah:

1) Bila nilai signifikan t < 0.05, maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen (variabel bebas) terhadap variabel dependen (variabel terikat)
2) Apaila nilai signifikan t > 0.05, maka H_0 diterima, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen (variabel bebas) terhadap variabel dependen (variabel terikat)

Apabila ditemukan dalam uji prasyarat atau analisis tahap awal data tidak berdistribusi normal atau tidak homogen, maka uji hipotesis yang dilakukan menggunakan pendekatan statistik non parametrik dengan uji binomial menggunakan IBM SPSS *statistics v.24* for windows dengan taraf signifikan 0.05. Dengan rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P(x) = \left(\frac{N}{x}\right) p^{x} Q^{n-x},$$

Untuk mencari $\left(\frac{N}{x}\right)$ dapat menggunakan rumus berikut:

$$\frac{N}{X} = \frac{N!}{X!(N-X)!}$$

N =Jumlah populasi

$N - X$ = Kategori lainnya

p = Proporsi khusus yang diharapkan dalam kategori

Q = Proporsi lainnya yang diharapkan kategori

Kriteria pengujian:

Jika P_{hitung} atau P_{tabel} > (0,05) maka H_o diterima

Jika P_{hitung} atau P_{tabel} < (0,05) maka H_o ditolak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab IV peneliti memaparkan hasil penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di MTsN 9 Agam. Adapun hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut:

1. Deskripsi Data

Dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan di MTsN 9 Agam dengan kelas eksperimen menggunakan strategi *reciprocal teaching* dan kelas kontrol menggunakan strategi *konvensional.* Data hasil *pretest and postest* setelah dilaksanakannya evaluasi pembelajaran kelas VII.E dengan jumlah siswa 25 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.F dengan jumlah siswa 25 sebagai kelas kontrol. Berikut lampiran perhitungan *pretest and postest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan bantuan SPSS sebagai berikut:

Tabel 4.1 Descriptive Statistics

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	25	48	36	84	63.68	12.106
Post-Test Eksperimen	25	40	60	100	82.08	9.530
Pre-Test Kontrol	25	52	36	88	62.08	12.172
Post-Test Kontrol	25	44	52	96	72.80	11.719
Valid N (listwise)	25					

Sumber: Pengolahan Data IBM SPSS Statistics v.24 for windows

Keterangan:

N = Jumlah Siswa

Minimum = Nilai Terendah

Maximum = Nilai Tertinggi

Mean = Rata – Rata Nilai Siswa

Std.Deviation = Standar Deviasi

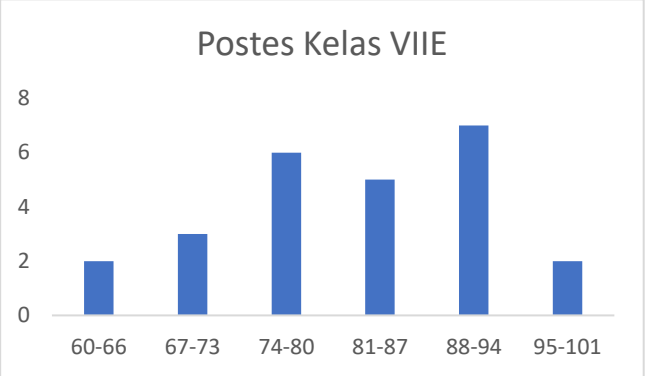
Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen mengalami peningkatan yaitu nilai *pretest* sebesar 63,68 dan nilai *postest* sebesar 82,08 yang menggunakan strategi *reciprocal teaching*. Sedangkan diketahui juga rata-rata siswa yang terdapat pada kelas kontrol, yaitu nilai *pretest* sebesar 62,08 dan nilai *postest* sebesar 72,80 yang menggunakan strategi *konvensional.*

Data yang diolah dalam penelitian ini merupakan nilai akhir / *postest* yang diperoleh dalam perhitungan *mean* / rata-rata, standar deviasi dan variasi data nilai siswa kedua kelas yakni kelas VII.E sebagai keals eksperimen dan kelas VII.F sebagai kelas kontrol di MTsN 9 Agam.

Tabel 4. 2 Nilai Kelas Eksperimen

Nilai Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
60-66	2	8%
67-73	3	12%
74-80	6	24%

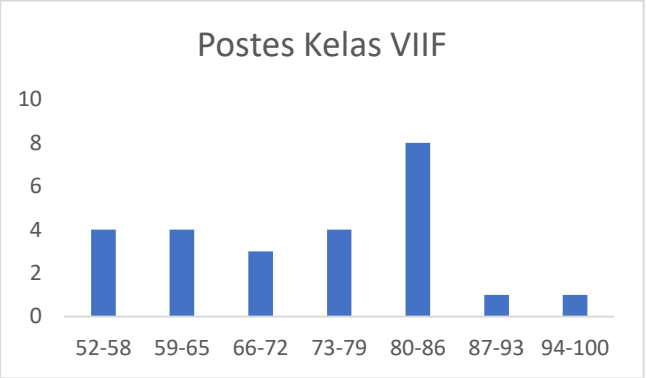
81-87	5	20%
88-94	7	28%
95-101	2	8%
Jumlah	N = 25	100%



Gambar 4.1 Diagram Nilai Kelas Eksperimen

Tabel 4.3 Nilai Kelas Kontrol

Nilai Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
52-58	4	16%
59-65	4	16%
66-72	3	12%
73-79	4	16%
80-86	8	32%
87-93	1	4%
94-100	1	4%
Jumlah	N = 25	100%



Gambar 4.2 Diagram Nilai Kelas Kontrol

Langkah mencari rata-rata, standar deviasi dan range pada *IBM SPSS Statistics v.24:*

1) Membuat Variabel data pada variabel view

   Buka aplikasi SPSS *Statistics* dan arahkan ke variabel view >> sorot sel pertama >> klik edit >> *insert variabel* sunting variabel dengan konfigurasi.

2) Masukkan data nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen pada data view.

   Arahkan aplikasi SPSS ke data view >> inputkan data kasus pada kolom kelas eksperimen, setelah itu kelas kontrol.

3) Mencari rata-rata, standar deviasi, dan range.

   Klik menu analyze >> descriptive statistcs >> descriptives >> pilih variabel yang dilakukan analisis rata-rata, standar deviassi, dan range >> setelah itu klik options >> klik ok.

Deskripsi data tabel memperhatikan bahwa rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan. Akan tetapi, guna

melihat untuk apakah perbedaan tersebut cukup berarti atau tidak, maka akan dilakukan uji statistik.

2. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, perlu dilakukan pengujian terlebih dahulu terhadap data penelitian, yaitu kenormalam data dan homogenitas data. Agar kesimpulan yang diambil benar dan akurat, maka dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu pengujian persyaratan anallisis. Yang dimaksud persyaratan disini adalah persyaratan yang harus dipenuhi agar analisis dapat dilakukan baik untuk keperluan memprediksi maupun untuk keperluan pengujian hipotesis. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada data penelitian ini menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov,* dengan taraf signifikan yang digunakan sebagai aturan untuk menolak dan menerima pengujian atas normal tidaknya suatu distribusi data yaitu $\alpha = 0{,}05$. Untuk mempermudah perhitungan pengujian dalam normalitas dari data variabel X dan variabel Y pada penelitian ini, maka peneliti menggunakan software SPSS 24. Namun tetap mengacu kepada standar pengujian *Kolmogorov Smirnov.*

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Sig	Keterangan
Pre-test Eksperimen	0.147	Normal
Pos-test Eksperimen	0.050	Normal
Pre-test Kontrol	0.071	Normal
Pos-test Kontrol	0.068	Normal

Sumber: Pengolahan Data IBM SPSS Statistics v.24 for windows

Tabel di atas merupakan pedoman pengambilan keputusan, dimana nilai signifikasi < 0,05 maka data tidak normalitas dan sebaliknya, jika nilai signifikasi > 0,05, maka data dinyatakan normalitas. Nilai probabilitas atas nilai sig yang terdapat dari data soal tes hasil belajar informatika yaitu nilai kelas Eksperimen *Pretest* ,147 > 0,05 dan kelas eksperimen *Posttest* ,050 > 0,05 maka kedua data tersebut berdistribusi normal.

Dari tabel kelas kontrol dijelaskan bahwa data berdistribusi normal yang dapat diihat dari nilai signifikansi atau probabilitasnya. Nilai probabilitas atau nilai *sig* yang didapat yaitu *pretest* ,071 > 0,05 dan *posttest* ,068 > 0,05 maka kedua data-data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah peneliti menguji normalitas, peneliti perlu melakukan uji kesamaan (homogenitas) beberapa bagian sampel, yaitu seragam tidaknya variansi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang

sama. Uji homogenitas menggunakan bantuan SPSS 24 dengan ketentuan pengambilan keputusan adalah:

Jika nilai signifikan > 0.05, maka distribusi data adalah homogen.

Jika nilai signifikan < 0.05, maka distribusi data adalah tidak homogen.

Tabel 4.5 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1.889	1	48	.176
	Based on Median	1.238	1	48	.271
	Based on Median and with adjusted df	1.238	1	46.937	.272
	Based on trimmed mean	1.932	1	48	.171

Sumber: Pengolahan Data IBM SPSS Statistics v.24 for windows

Berdasarkan output di atas, diketahui nilai signifikansi (*sig) based on Mean* adalah sebesar 0.176 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians *postest* kelas eksperimen dan *postest* kelas kontrol adalah sama atau Homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas data dari hasil postes. Diketahui bahwa penyebaran skor postes kelas eksperimen dan kontrol berdistibusi normal sehingga untuk menguji kesamaan rata-rata hasil belajar Informatika kedua sampel dapat digunakan uji Statistik parametik uji t, uji t (Independent Samples T Test).

Rumusan hipotesis yang akan diuji:

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan strategi *reciprocal teaching* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII MTsN 9 Agam

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan strategi *reciprocal teaching* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII MTsN 9 Agam

Menentukan dasar pengambilan keputusan berdasarkan uji independent sample test:

Jika nilai sig.(2-tailed) < 0.05, maka Ho di tolak dan Ha diterima

Jika nilai sig.(2-tailed) > 0.05, maka H0 di terima dan Ha ditolak.

Tabel 4.6 Uji-t Independent Samples Test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.889	.176	-3.072	48	.003	-9.280	3.021	-15.354	-3.206
	Equal variances not assumed			-3.072	46.085	.004	-9.280	3.021	-15.361	-3.199

Sumber: Pengolahan data IBM SPSS V.26 for windows

Berdasarkan nilai sig. 2-tailed yang diperoleh yaitu 0,003, berarti 0,003 < 0,05 maka Ha diterima dan H0 ditolak. Artinya hipotesis kerja Ha diterima adalah strategi pembelajaran informatika dengan menggunakan *reciprocal teaching,* yaitu lebih tinggi dari strategi yang menggunakan strategi *konvensional*.

Berdasarkan uji t, kriteria uji hipotesis:

Jika thitung < ttabel, maka Ha di terima

Jika thitung > ttabel, maka Ho di tolak

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata dari sampel yang diambil dengan menggunakan uji t. Ha diterima dan H_0 di tolak jika $t_{hit} > t_{tab}$, sedangkan Ha di tolak dan H0 di terima jika thit < ttab, dengan dk = ((n1 + n2). Dk= ((25+25) – 2) = 48. Berdasarkan uji t signifikasi thit = 3.072 > ttab = 2.011 dengan taraf signifikansi α = 0,05 maka Ha di terima dan H0 di tolak. Artinya hipotesis kerja Ha di terima atau terdapat pengaruh strategi *reciprocal teaching* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar Informatika antara peserta didik yang menggunakan *reciprocal teaching* dengan peserta didik yang menggunakan konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikansi nilai siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol di MTsN 9 Agam pada tahun pelajaran 2024/2025.

B. Pembahasan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika menggunakan *reciprocal teaching* lebih tinggi dari pada *konvensional*. Dari perolehan data hasil instrumen butir soal hasil belajar informatika adalah 25 butir soal valid, berdasarkan perhitungan dihasilkan rata-rata *pretest* kelas eksperimen 63,68 dengan jumlah responden 25 siswa. Sedangkan pada kelas kontrol memiliki rata-rata *pretest*

62,08 dengan jumlah responden 25 siswa dan terlihat bahwa tidak adanya perbedaan yang signifikan sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh nilai *posttest* dengan rata- rata 82,08 kelas eksperimen dan 72,80 kelas kontrol.

Hal ini sesuai dengan perhitungan program data IBM SPSS Statistics v.24 for windows yang menggunakan uji-t untuk sampel yang berasal dari distribusi yang berbeda independent samples test. Dasar pengambilan keputusan jika nilai sig (2-tailed) > .05, maka H_o diterima dan H_a ditolak, jika nilai sig (2-tailed) < .05 maka H_o ditolak dan H_a diterima. Hasil perhitungan data menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed).003<.05 atau $t_{hitung} = 3.072 > t_{tabel} = 2.011$. ini berarti nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel baik pada taraf 5%. Maka hipotesis nilai (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan *reciprocal teaching* terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas VII MTsN 9 Agam.

Selanjutnya perbandingan antara penelitian ini dengan penelitian yang relevan yaitu yang pertama oleh Ratna Sari, pada tahun 2024 dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Terhadap Hasil Belajar TIK Kelas X SMAN 1 Rao Utara". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa dengan penerapan model pembelajaran *reciprocal teaching* dapat meningkatkan hasil belajar TIK dibandingkan dengan menggunakan model

pembelajaran konvensional pada peserta didik SMA. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran yang sama, perbedaannya terletak pada tempat dan waktu penelitian dan rancangan penelitian yang digunakan.

Selanjutnya yang kedua penelitian yang dilakukan oleh Yuni Azriani, pada tahun 2022 dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Model *Reciprocal Teaching* Siswa Sekolah Dasar". Penelitian ini untuk menerapkan model *reciprocal teaching* dalam peningkatan hasil belajar IPS peserta didik. Penelitian ini memiliki kesamaan pada penggunaan model *reciprocal teaching,* perbedaannya terletak pada tempat dan waktu penelitian dan jenis penelitian. Jenis penelitian ini yang digunakan adalah jenis penelitian tindakan kelas sedangkan penulis menggunakan *quasi experimental.*

Selanjutnya yang ketiga penelitian yang dilakukan oleh Agus Purwanto, pada tahun 2020 dengan judul "Pendekatan *Reciprocal Teaching* Sebagai Strategi Peningkatan Hasil Dan Kemandirian Belajar Materi Ajar Instalasi Motor Listrik Saklar *Smart Relay".* Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk. penelitian ini memiliki kesamaan pada penggunaan strategi yang sama, perbedaannya terletak pada tempat dan waktu penelitian dan jenis penelitian. Jenis penelitian ini yang digunakan adalah jenis penelitian tindakan kelas sedangkan penulis menggunakan *quasi experimental*.

Selanjutnya yang keempat penelitian yang dilakukan oleh Totok Hari Prasetiyo dengan judul "Penerapan Strategi *Reciprocal Teaching* Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi Pada siswa kelas XI IPA 1 MAN Banyuwangi Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020-2021 pada tahun 2021. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian tersebut adalah penelitian Tindakan kelas. Memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan dari penelitian terdahulu adalah lokasi penelitian, tahun pelaksanaan penelitian, mata pelajaran, jumlah sampel, subjek penellitian dan hasil penelitian dan peneliti menggunakan konsep Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *reciprocal teaching* terhadap peningkatan hasil belajar mata Pelajaran informatika pada kelas VII di MTsN 9 agam.

Selanjutnya yang kelima penelitian yang dilakukan oleh Rifela Sri Hendayani, dengan judul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Reciprocal Teaching* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 4 Cirebon" menyimpulkan bahwa uji t didapatkan sig (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, Dimana H0 ditolak dan Ha diterima. Dari hasil tersebut maka diperoleh Kesimpulan bahwa penggunaan model *reciprocal teaching* dalam pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar Ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 4 Cirebon. Hasil penelitiannya mendapat kesimpulan penggunaan model *reciprocal teaching* dapat dijadikan pilihan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran Ekonomi agar peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan.

Penelitian terdahuu memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama melihat pengarauh *reciprocal teaching* terhadap hasil belajar. Sedangkan perbedaannya adalah lokasi penelitian, tahun pelaksanaan penelitian, dan hasil penelitian, subjek penelitian, dan sampel penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian serta pengujian hipotesis yang dilakukan penulisan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam hasil pembelajaran menggunakan strategi *reciprocal teaching*. Menggunakan metode *quasi experimental* dengan rancangan *nonequivalent control group design.* Penggunaan strategi *reciprocal teaching* berpengaruh terhadap hasil belajar informatika siswa kelas VII MTsN 9 Agam. Uji hipotesis hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika menggunakan *reciprocal teaching* lebih tinggi dari pada *konvensional.* Hal ini sesuai dengan perhitungan program data *IBM SPSS Statistics v.24 for windows* yang menggunakan uji t untuk sampel yang berasal dari distribusi yang berbeda *independent samples test*. Dasar pengambilan keputusan jika nilai sig(2-tailed) > 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak, jika nilai sig (2- tailed) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil perhitungan data menunjukkan bahwa nilai sig(2-tailed) 0,003 < 0,05 atau t-hitung = 3,072 > t- tabel = 2, 011. Ini berarti nilai t-hitung lebih besar dari nilai t-tabel baik pada taraf 5%. Maka hipotesis nilai (H0) di tolak dan hipotesis alternative (Ha) di terima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan strategi *reciprocal teaching* terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas VII MTsN 9 Agam.

B. Saran

Setelah memperhatikan data lapangan serta analisis dan kesimpulan maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada guru khususnya guru mata pelajaran informatika hendaknya menggunakan strategi pembelajaran *reciprocal teaching* agar peserta didik lebih mudah menerima dan memahami pelajaran yang disampaikan.
2. Kepada peneliti lain yang hendak menggunakan strategi *reciprocal teaching* untuk meneliti, bahwasannya ada dampak strategi ini mempengaruhi hasil belajar.
3. Strategi *reciprocal teaching* mempunyai banyak komponen lainnya, jadi para guru dan siswa bisa mencari materi tambahan di internet atau sumber lainnya untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

[1] W. N. Nasution, *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing, 2017.

[2] Haudi, *Strategi Pembelajaran*. Solok: Insan Cendekia Mandiri, 2021.

[3] F. Handayani and S. Wati, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Model Pembelajaran Jigsaw Di Kelas VII Mts S Bawan Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 2, no. 1, pp. 513–518, 2022.

[4] S. Sundahry, Y. Fitria, and R. Rakimahwati, "Pengaruh Strategi Reciprocal Teaching Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Sd," *EduHumaniora | J. Pendidik. Dasar Kampus Cibiru*, vol. 11, no. 1, p. 1, 2019.

[5] N. Rusli and N. Mukhlisa, "Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 145 Barru Maccayya Journal : Jurnal Ilmu Pendidikan," *Maccayya J. J. Ilmu Pendidik.*, vol. 2, no. 2, 2024.

[6] H. Bramantha, "Pengaruh kemandirian terhadap hasil belajar siswa," *J. Pendidik. guru madrasah ibtidaiyah*, vol. 8, no. 1, p. 42, 2021.

[7] Eno Wijaya, Supriadi, Januar, and Supratman Zakir, "Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas X di SMK Negeri 1 Palembayan," *PUSTAKA J. Bhs. dan Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 128–142, 2023, doi: 10.56910/pustaka.v3i2.491.

[8] R. Sari, "Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Terhadap Hasilbelajar Tik Kelas X Sman 1 Rao Utara," *J-CEKI J. Cendekia Ilm.*, vol. 3, no. 6, pp. 88–100, 2024.

[9] Y. Annana, "Meningkatkan Pemahaman Konsep Pembelajaran Matematika Materi Perbandingan Dengan Penerapan Strategi Pembelajaran Reciprocal Teaching Kelas VII.5 Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022," *JPDSH J. Pendidik. Dasar Dan Sos. Hum.*, vol. 1, no. 7, pp. 1417–1426, 2022.

[10] D. Mahesya Az-zahra, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di SD Islam Riyadhul Jannah Depok," *Pediaqu J. Pendidik. Sos. dan Hum.*, vol. II, no. III, pp. 1–19, 2023.

[11] I. Prameswara and D. A. Pramudita, "Perbandingan Pendekatan Computer Science Unplugged dan Plugged-In Learning pada Pembelajaran Informatika," *Edumatic J. Pendidik. Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 28–35, 2024, doi: 10.29408/edumatic.v8i1.25058.

[12] M. E. Simbolon, *Tuturan Dalam Pembelajaran Berbicara Dengan Metode Reciprocal Teaching*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.

[13] M. S. Fitzgerald and A. S. Palincsar, "Designing and Situating Text to Promote Textual Dexterity in the Context of Project-Based Science Instruction," *Educ. Sci.*, vol. 14, p. 960, 2024.

[14] N. Vioreza *et al.*, *Call For Book Tema 4 (Model dan Metode Pembelajaran*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2020.

[15] M. Budiraharjo, *Mengoptimalkan Reciprocal Teaching Dengan Generative AI*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2024.
[16] A. Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.
[17] W. S. Jaya, "Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Dalam Upaya Belajar Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Lahewa Tahun," vol. 7, no. 2, pp. 3941–3946, 2024.
[18] M. T. Lestari, D. Apriyansah, and S. Andrean, "Analisis Pembeajaran Kooperatif Tipe Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *Tarb. J. ; J. Kegur. DAN ILMU Pendidik. Anal.*, vol. 05, p. 5, 2003.
[19] F. Devi Asriyanti and L. Arinatul Janah, "Analisis gaya belajar ditinjau dari hasil belajar siswa," *Ilmu Pendidik. J. Kaji. Teor. dan Prakt. Kependidikan*, vol. 3, no. 2, pp. 183–187, 2018.
[20] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar, Pustaka Belajar*. Yogyakarta, 2010.
[21] I. Hanim *et al.*, *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Wade Group Nasional Publishing, 2022.
[22] Y. Wirda, I. Ulumudin, F. Widiputera, N. Listiawati, and S. Fujianita, *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
[23] N. S. Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
[24] Jihad and Haris, *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2010.
[25] I. Wisnubhadra *et al.*, *Buku Panduan Guru Informatika untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
[26] A. Tjalla, *Pedoman Implementasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran Muatan/Mata, 2019.
[27] M. C. Wijanto *et al.*, *Informatika untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknolog, 2021. [Online]. Available: http://118.98.166.64/bukuteks/assets/uploads/pdf/INFORMATIKA-BS-KLS_VII.pdf
[28] T. Hari Prasetiyo, "Penerapan Strategi Reciprocal Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi Pada Siswa Kelas Xi Ipa 1 Man Banyuwangi Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020-2021," *Nusant. Hasana J.*, vol. 1, no. 4, pp. 165–173, 2021.
[29] R. Sri Hendayani, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Reciprocal

Teaching Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 4 Cirebon," *Action Res. J. Indones.*, vol. 2, no. 40–52, 2020.

[30] Y. Azriani, Masrul, and I. D. Daulay, "Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Model Reciprocal Teaching Siswa Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Tambusa*, vol. 6, no. 1, pp. 8581–8593, 2022.

[31] A. Purwanto, "Pendekatan Reciprocal Teaching Sebagai Strategi Ajar Instalasi Motor Listrik Saklar Smart Relay," *J. Penelit. Pendidik. Indones.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2020.

[32] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.

[33] Rukminingsih, G. Adnan, and M. A. Latief, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama Publishing, 2020.

[34] Amruddin *et al.*, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sukoharjo: CV. Pradina Pustaka Grup, 2022.

[35] Sudjana, *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito Bandung, 2025.

[36] F. Hikmawati, *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajawali Press, 2020.

[37] H. Widodo, *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: UAD Press, 2021.

[38] I. Santoso and H. Madiistriyatno, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Indigo Media, 2021.

[39] H. Retnawati, *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing, 2016.

[40] S. S. Hafni, *Metodologi Penelitian*. 2021.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II: Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Kabupaten Agam - Sumatera Barat – Telepon/ Fax: (0752) 22875
Website: http://ftik.uinbukittinggi.ac.id | email: ftik@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-0183/Un.26.1/PP.07/03/2025 Bukittinggi, 18 Maret 2025
Lamp :1 (Satu) rangkap
Hal :Mohon Izin Penelitian

Kepada YTH :
Bapak/Ibu .....

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini:

Nama	:	**INTAN RAHMAYANTI**
NIM	:	**2521004**
Semester	:	8
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	***PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN RECIPROCAL TEACHING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN INFORMATIKA PADA KELAS VII DI***
Lokasi Penelitian	:	MTsN 9 AGAM
Waktu	:	Maret 2025 s.d Selesai

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

DEKAN,

Dr. JUNAIDI, M.Pd
NIP 197706162003121003

Lampiran 2. SK Pembimbing

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI
Nomor : B-0601/Un.20.1/HK.00.5/05/2025

TENTANG

PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI

Membaca : Permohonan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Syekh M. Djamil Djambek Bukittinggi an. **Intan Rahmayanti, NIM 2521004** tanggal 19 Mei2025 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi;

Menimbang : a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing;

b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing Skripsi;

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);

2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859);

3. Peraturan Presiden Nomor 85 Tahun 2022 tentang Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;

4. Peraturan Menteri Agama Nomor 76 tahun 2022 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan: ***"Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII di MTsN 9 Agam"***

KEDUA : Menunjuk Saudara :

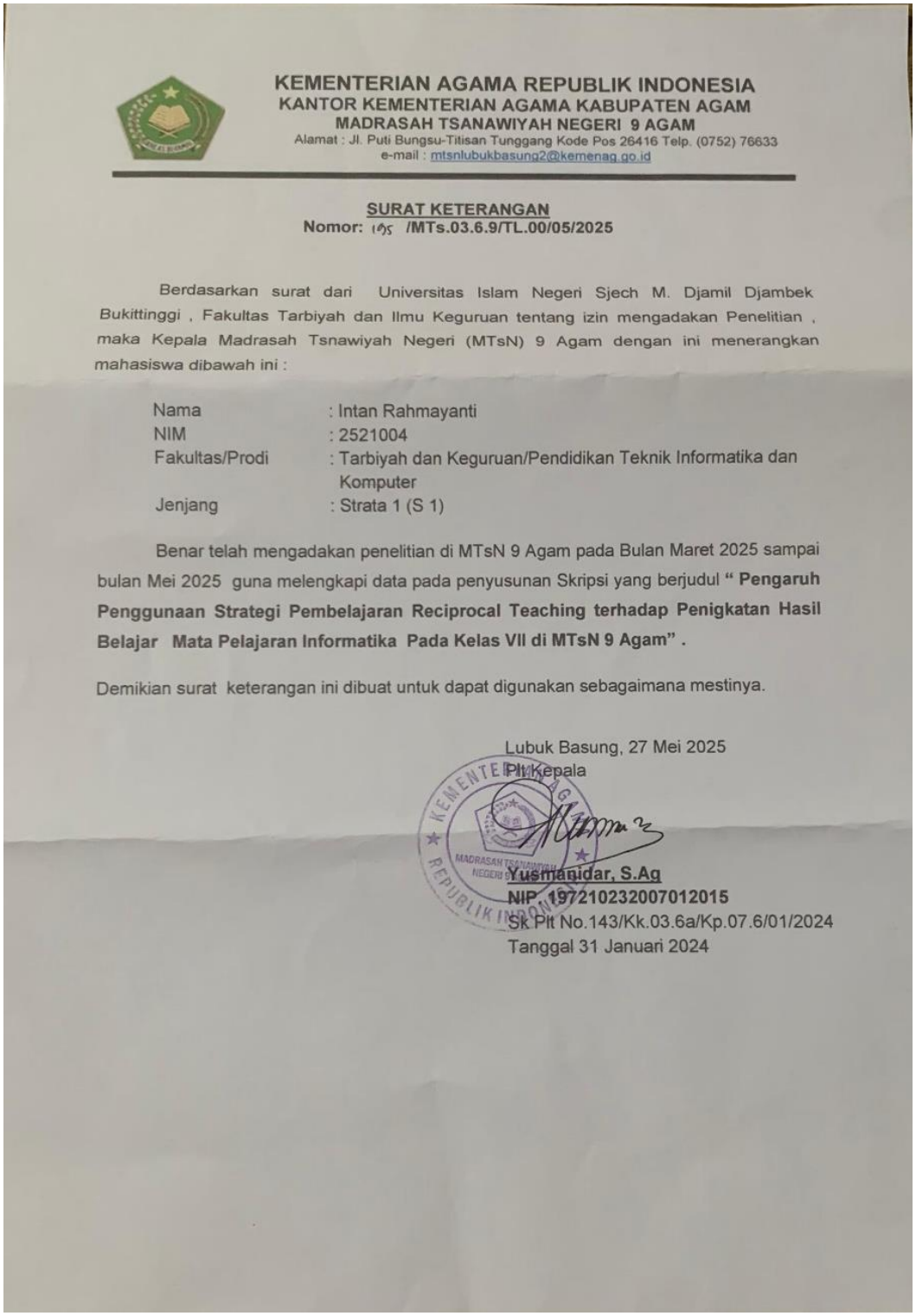
Nama	: **Dr. Supriadi, S.Ag, M.Pd**
NIP	: **197210052003121003**
Pangkat/Gol.Ruang	: **Penata Tk. I/III/d**
Jabatan	: Lektor
Bidang Keahlian Pokok	: Ilmu Pendidikan
Sebagai Dosen	: PEMBIMBING

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Bukittinggi,
Pada tanggal : 19 Mei2025
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Dr. JUNAIDI, S. Ag, M. Pd
NIP.197706162003121003

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN AGAM
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 9 AGAM
Alamat : Jl. Puti Bungsu-Titisan Tunggang Kode Pos 26416 Telp. (0752) 76633
e-mail : mtsnlubukbasung2@kemenag.go.id

SURAT KETERANGAN
Nomor: 105 /MTs.03.6.9/TL.00/05/2025

Berdasarkan surat dari Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi , Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan tentang izin mengadakan Penelitian , maka Kepala Madrasah Tsnawiyah Negeri (MTsN) 9 Agam dengan ini menerangkan mahasiswa dibawah ini :

Nama	: Intan Rahmayanti
NIM	: 2521004
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Jenjang	: Strata 1 (S 1)

Benar telah mengadakan penelitian di MTsN 9 Agam pada Bulan Maret 2025 sampai bulan Mei 2025 guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul **" Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Reciprocal Teaching terhadap Penigkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika Pada Kelas VII di MTsN 9 Agam" .**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Lubuk Basung, 27 Mei 2025
Plt.Kepala

Yusmanidar, S.Ag
NIP. 197210232007012015
Sk Plt No.143/Kk.03.6a/Kp.07.6/01/2024
Tanggal 31 Januari 2024

Lampiran 4. Nilai Ulangan Harian III Kelas VII

Kelas : VII A

MP : INFORMATIKA

No.	Nama	NILAI PH. III	PAS
1	Afma Dheo H. I	95	66
2	Ahmad Fadil	90	40
3	Ahmad Fauzan	85	98
4	Aisyah Ayudia Arista	80	56
5	Alifah Mulia	40	52
6	Aliffino Pratama	20	36
7	Alvino Syafari	80	94
8	Assyfa Rahmadani	85	32
9	Asyifa May Syahrani	50	52
10	Asyira Hoseli Sya'ban	60	48
11	Dhela Aprilya Putri	50	32
12	Fadlan Syarif	50	84
13	Jauza Weni Azzahra	20	24
14	Khalid	20	57
15	Maher Alfarizi	50	50
16	Muhammad Al Furqan	60	48
17	Mutiara Indah	40	42
18	Nazwa Asyifa	95	52
19	Nindy Ayu Lestari	25	52
20	Pitri Yeni	20	46
21	Rafa Habibul Ambiya	20	42
22	Rafid Amdani	55	30
23	Rekal Menaldi Putra	60	46
24	Rivaldi Saputra	65	24
25	Rivaldo Aditia	75	74
26	Shabrina Zahwa	95	50
27	Vira Engela Putri	85	54
28	Zahira Idris	75	28
29	Zikra Efendi	80	40
30	Zikrina Istiqfaroh	55	36

Kelas : VII B

MP : Informatika

No.	Nama	NILAI PH. III	PAS
1	Ahmad Rafit	32	32
2	Akbar Yendri	28	28
3	Alia Farzanah	90	42
4	Aprilia Khairunisa	57	57
5	Asyifa	42	42
6	Aurelilia Freelela	28	28
7	Bintang Maulana	50	50
8	Dafa Alfarisi	60	68
9	Desria Abelyna	40	38
10	Fandra Fernandes	80	44
11	Ikhawan Alfurqon	30	42
12	Kevin Novrianto	75	62
13	Latifa Rhamadani	50	46
14	M. Hatta	87	42
15	M. Iqbal	50	50
16	M. Irfan Kusnandar	40	40
17	M. Thafiq Efndi	90	48
18	Melsi Elma R	60	50
19	Mutia Nurul Aulia	46	96
20	Nafsih Maryanti	68	68
21	Parhan Kurnia	70	82
22	Rafael Ardiansyah	80	64
23	Revan Pratama	80	60
24	Reza Rianto	60	38
25	Renza Rezana	89	36
26	Shahrul Kurniawan	70	54
27	Tifani Aditia P	40	48
28	Zaira Fitri Yenti	85	56
29	Irma Angraini	80	42

Kelas : VII C

MP : Informatika

No.	Nama	NILAI PH. III	PAS
1	Afniel Hidayat	80	27
2	Aisyah Khairani Zaeri	30	78
3	Alifito Deska Pratama	90	28
4	Asyifa May Syahrani	30	40
5	Aziz Khalil	78	40
6	Dafha Afandi	25	30
7	Dini Rahmawati	40	80
8	Dzikri Aldrin Pasha	40	20
9	Fadil Fathullah Pratama	30	78
10	Fajar Alfallah	80	40
11	Hasbi Asshadiqi	20	87
12	Ikhwanul Dara Disa	80	40
13	Ilham Hidayat	40	30
14	Lathifah Hanum	85	90
15	Lovely Syafira Yasmine	40	50
16	Muhamad Abil	30	36
17	Muhamad Nugi Hafizal	90	58
18	Muhammad Rafka Al Fatih	50	60
19	Meysa Putri Wani	36	80
20	Nahdatul Khayra	58	80
21	Nakhla Ariqa Khaira	60	50
22	Natasya Aprilia Putri	80	89
23	Nayla Rahmatal Azza	80	60
24	Nindy Ayu Lestari	50	30
25	Rangga Avana	89	85
26	Rasti Mailani	60	85
27	Salsabila Nadhifa Aqila	30	78
28	Sinta Adinda	85	28
29	Suci Rahmadhani	85	90

Kelas : VII D

MP : INFORMATIKA

No.	Nama	NILAI PH. III	PAS
1	Adara Putri Muspa	95	36
2	Akbar Evendi	78	36
3	Akbarul Huda	60	52
4	Alfakri Asfi	48	46
5	Arifatul Aini	85	69
6	Ayatul Husna	95	78
7	Ayunda	95	38
8	Deva Mirta	95	42
9	Dinda Putri Safana	80	40
10	Fahri Lehendra	95	30
11	Fauzan Al Zikri	70	30
12	Gema Putra Ramadhan	78	42
13	Hidayatul Fitri	95	68
14	Isma Kanza Natullah	95	60
15	Jefri Sefrian	75	28
16	M. Faiz Asraf D	70	78
17	M. Zikra	50	44
18	Nisa Uldzikra	65	46
19	Olif Khosina Basri	60	32
20	Patric Rasta	55	46
21	Qomariyyah	50	46
22	Rehan Nur Syafik	60	32
23	Rehan S. Putra	78	26
24	Rival Rinanto	45	42
25	Rizki Maulana	60	38
26	Salwa Qalbi Rovanyaka	40	68
27	Vicry Oto	78	48
28	Zahra Khaira	35	80
29	Zainul Arifin	78	38
30	Zhalsa Tunisa	78	40
31	Keysa Oktasindi	25	28
32	M. Andika Saputra	50	52

Kelas : VII E

MP : Informatika

No.	Nama	NILAI PH. III	PAS
1	Afwan Indrawan	50	68
2	Alif Maulana	50	75
3	Anjelita Febrianti	40	75
4	Asyifa Nopriani	80	78
5	Azka Fazli Rahman	70	70
6	Brilian Herlando	45	78
7	Dinda Aisyah	90	65
8	Fadila Putri Endria	90	55
9	Farendra	70	65
10	Fauzan Al Zikra	56	80
11	Ilham Febrizal	63	68
12	Kasih Ramadhani	90	54
13	Keyla Putri Ramadhani	80	60
14	M. Aziz Thoriq	80	68
15	M. Rifaldo	50	75
16	M. Paris	80	79
17	Mutia Putri Yalsi	80	50
18	Nafyudi Khalil	90	77
19	Rania Udzah Hafizah	50	60
20	Rendi Dina Pratama	40	75
21	Sifa Urahmah	50	70
22	Saipul Andre	70	77
23	Vita Lia	20	67
24	Wulan Juni Era Gusti	35	72
25	Yudha Raditia Gusfandri	40	60

Kelas : VII F

MP : Informatika

No.	Nama	NILAI PH. III	PAS
1	Abil Prawidinata	55	70
2	Aditya Juniko Pratama	50	40
3	Affan Ariski	40	75
4	Aini Zahirah M.	80	55
5	Anggun Aprilia Putri	70	75
6	Asyifa Hara Utama	45	50
7	Fatinah Zafirah Aska	90	70
8	Habib Maulana	85	58
9	Ilham Yaszer	70	70
10	Mufti Anugrah Ilahi	56	75
11	Muhammad Bara Sadiq Ka'ab	63	60
12	Muhammad Ikbar	90	56
13	Muhammad Nugy	86	55
14	Muhammad Zainal	80	78
15	Nabila Alifatulinisa	50	75
16	Nahdiya Lil Husni	88	72
17	Najmi Zahirah Yazid	80	76
18	Noval Febriansyah	95	54
19	Randi Alviandra	50	78
20	Rania Khairunnisa	40	55
21	Raski Depandra	50	54
22	Revan Syakbana Anwar	75	70
23	Safira	20	60
24	SofiNada Salsabia	35	60
25	Triola Jessica	40	95

Lampiran 6. Kisi-Kisi Soal Uji Coba Instrumen

KISI-KISI INSTRUMEN SOAL DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA

Indikator	Tingkat Kognitif	Butir Soal
Memahami konsep dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	C1 (Mengingat)	1, 2
Menganalisis pengaruh TIK dalam berbagai bidang kehidupan	C4 (Menganalisis)	3, 4, 5, 6, 7, 25, 26
Menganalisis dampak positif dan negatif TIK	C4 (Menganalisis)	8, 9, 10, 12, 13, 27, 28
Menganalisis praktik dan tantangan kolaborasi dunia maya	C4 (Menganalisis)	14, 15
Memahami konsep teknologi realitas virtual	C1 (Mengingat)	16
Memahami konsep dan sejarah perkembangan media sosial	C2 (Memahami)	17, 18, 24
Mengevaluasi dampak positif dan negatif media sosial	C5 (Mengevaluasi)	11, 19, 20, 21, 22, 23
Memahami konsep informasi pribadi dan personal	C2 (Memahami)	29, 30, 31, 34
Menganalisis hukum privasi dan aspek etis penggunaan informasi pribadi	C4 (Menganalisis)	32, 33, 35

Lampiran 7. Soal Uji Coba Instrumen Penelitian

SOAL TES

INSTRUMEN PENELITIAN

A. Identitas Peneliti:

Nama	**: Intan Rahmayanti**
Nim	**: 2521004**
Prodi/Fakultas	**: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer/Fakultas Tarbiyah Ilmu dan Keguruan**
Judul Penelitian	**: Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika Pada Kelas VII Di MTsN 9 Agam**

B. Petunjuk Pengisian

1. **Buatlah nama pada tempat yang disediakan**
2. **Jawaban langsung di isi pada lembar soal ini**
3. **Pilihlah alternatif jawaban yang dianggap paling benar**

C. Identitas Responden

Nama	**:**
Kelas	**:**

D. Soal Tes

1. Apa yang dimaksud dengan teknologi Informasi?
   a. Penggunaan komputer untuk mengolah data
   b. Penggunaan internet untuk berkomunikasi
   c. Penggunaan perangkat lunak untuk mengembangkan sistem
   d. Penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak untuk mengambil, menyimpan, dan mengirimkan informasi
2. Apa yang dimaksud dengan revolusi TIK?

a. Perubahan besar-besaran dalam cara manusia berkomunikasi dan mengakses informasi melalui teknologi digital
b. Pengembangan teknologi komputer dan internet
c. Perkembangan media sosial dan aplikasi mobile
d. Penggunaan teknologi untuk meningkatkan efisiensi bisnis

3. Saat pandemi Covid-19 tahun 2020, proses pembelajaran di kelas digantikan dengan pembelajaran daring menggunakan media *e-learning.* Pernyataan di atas merupakan pengaruh TIK dalam ….
   a. Pendidikan
   b. Perdagangan
   c. Pekerjaan
   d. Kesehatan
4. Belajar online memiliki kelebihan, yaitu....
   a. Tidak perlu mengerjakan tugas
   b. Dapat belajar kapan saja dan dimana saja
   c. Tidak perlu mendengarkan guru
   d. Selalu mendapat nilai bagus
5. Tersedianya fasilitas yang memudahkan kita untuk berkomunikasi dan berhubungan dengan orang lain, Merupakan dampak positif dalam bidang ….
   a. Pendidikan
   b. Komunikasi dan hubungan sosial
   c. Hiburan
   d. Lingkungan tanpa kertas
6. Bagaimana teknologi informasi mempengaruhi cara kita berkomunikasi?
   a. Meningkatkan biaya berkomunikasi
   b. Memudahkan komunikasi jarak jauh dan real-time
   c. Menurunkan kecepatan komunikasi
   d. Menaikkan biaya komunikasi

7. Kita dapat menonton televisi, mendengarkan radio di laptop/ponsel, membaca koran dan komik melalui gawai, merupakan dampak positif dalam bidang ….
   a. Pendidikan
   b. Komunikasi dan hubungan sosial
   c. Hiburan
   d. Lingkungan tanpa kertas
8. Berikut Merupakan dampak negatif TIK, ***kecuali*** ….
   a. Penyebaran informasi yang salah
   b. Kecanduan internet dan game
   c. Berkurangnya aktivitas sosial
   d. Bertambahnya aktivitas fisik
9. Salah satu dampak negatif game online adalah....
   a. Meningkatkan kemampuan koordinasi tangan-mata
   b. Menyebabkan isolasi sosial
   c. Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah
   d. Meningkatkan kerja tim dan kolaborasi
10. Dampak penerapan TIK pada pengelolaan kegiatan keseharian berikut ini adalah, kecuali….
    a. Jadwal harian diatur dengan aplikasi calender
    b. Pembayaran tagihan dilakukan otomatis dan periodik dengan e-banking
    c. Pembelian barang kebutuhan secara daring
    d. Penyebaran informasi yang salah
11. Aplikasi yang dapat digunaka untuk berkomunikasi dan berhubungan dengan orang lain, ***kecuali*** ....
    a. Mobile legends
    b. E-mail
    c. Google Meet
    d. ZOOM

12. Apa yang dimaksud dengan etika berinternet?
    a. Cara menggunakan internet dengan kecepatan tinggi
    b. Aturan dan perilaku baik saat menggunakan internet
    c. Teknik memperbaiki koneksi internet
    d. Cara menghemat penggunaan kuota
13. Sikap bijak dalam menggunakan internet adalah **....**
    a. Menggunakan internet sepanjang hari
    b. Membagikan semua informasi pribadi
    c. Menggunakan waktu secukupnya dan untuk hal yang bermanfaat
    d. Mengabaikan aturan orang tua tentang penggunaan internet
14. Praktik baik dalam kolaborasi maya, ***kecuali***….
    a. Menentukan tujuan dan fokus
    b. Saling mengecek secara regular
    c. Menjaga kecantikan
    d. Menggunakan perkakas terbaik
15. Perbedaan waktu antarzona dari anggota tim dan koneksi internet, termasuk dalam….
    a. Manfaat kolaborasi maya
    b. Praktik baik kolaborasi maya
    c. Tantangan kolaborasi maya
    d. Dampak positif kolaborasi maya
16. Teknologi yang mensimulasi keadaan menjadi sangat mirip dengan realitanya disebut….
    a. Kecerdasan buatan
    b. Internet of things (IOT)
    c. Virtual reality (VR)
    d. Augmented reality (AR)
17. Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein, media sosial adalah….
    a. Salah satu teknologi yang dihasilkan dari perkembangan revolusi

komputasi

b. Media interaktif yang memungkinkan penggunanya untuk berkreasi, menuliskan ide dan ekspresi, serta membagikan informasi tersebut dalam komunitas virtual
c. Sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten yang dibuat sendiri oleh pengguna
d. Produk Web 2.0

18. Aplikasi media sosial yang dibuat tahun 1994 adalah….
    a. Classmates
    b. GeoCities
    c. Sixdegrees
    d. Open diary
19. Dampak positif media sosial saat ini ...
    a. Mempermudah komunikasi
    b. Mudah membuli
    c. Dapat dilakukan berbagai kejahatan
    d. Memungkinkan untuk saling mencaci maki lewat whatsapp
20. Membagikan Foto atau Video Pribadi Orang Lain Tanpa Izin Adalah Tindakan Yang ....
    a. Menyenangkan
    b. Melanggar Privasi
    c. Membantu Popularitas
    d. Biasa Saja
21. Dampak negatif media sosial, ***kecuali*** ....
    a. Pengaruh terhadap kesehatan emosional
    b. Berita bohong atau berita palsu, dan hate speech
    c. Pencurian data

d. Proses rekrutmen karyawan

22. Media sosial harus digunakan secara ....
    a. Terus-menerus
    b. Baik dan bijaksana
    c. Setiap hari
    d. Berulang kali biar terkenal

23. Apa dampak positif dari penggunaan media sosial bagi remaja?
    a. Membatasi kreativitas, mempersempit wawasan, dan memecah belah hubungan sosial
    b. Membuat remaja malas, mengurangi wawasan, dan memperburuk hubungan sosial
    c. Meningkatkan kecanduan, membatasi kreativitas, dan memperburuk hubungan sosial
    d. Mendukung kreativitas, memperluas wawasan, dan mempererat hubungan sosial
24. Berikut ini ciri - ciri dari media sosial, ***kecuali*** .....
    a. Dapat diakses oleh siapa saja
    b. Konten berasal dari pengguna
    c. Tidak dapat berinteraksi dengan pengguna lain
    d. Memiliki halaman profil
25. Alasan internet mempengaruhi gaya hidup ....
    a. Semua kebutuhan manusia terkait informasi ada di internet
    b. Memberikan gaya walaupun tidak berselera
    c. Diperuntukan bagi yang kaya atau artis
    d. Internet menyediakan berbagai kebutuhan fisik
26. Suatu perusahaan teknologi memproduksi smartphone dengan harga terjangkau dan fitur yang mumpuni. Namun, smartphone ini dibuat dengan cara yang merusak lingkungan. Apa dampak penggunaan teknologi ini

terhadap lingkungan?

a. Meningkatkan kerusakan lingkungan
b. Menurunkan kerusakan lingkungan
c. Tidak memiliki dampak apapun
d. Sulit diprediksi dampaknya

27. Berbagi informasi yang tidak benar atau bohong di internet disebut ...

a. Hoax
b. Cyber bullying
c. Hacking
d. Spam

28. Menggunakan kata sandi yang kuat adalah salah satu cara untuk melindungi...

a. Kesehatan fisik
b. Data dan informasi pribadi
c. Nilai pelajaran
d. Peralatan elektronik

29. Informasi tentang diri seseorang disebut…

a. Informasi pribadi
b. Informasi personal
c. Informasi privat
d. Hukum privasi

30. a) Akun surel
b) Nomor telepon
c) Nomor identifikasi

Pernyataan di atas termasuk contoh informasi….

a. Pribadi
b. Privat
c. Personal

d. Organisasi

31. Di bawah ini yang termasuk jenis informasi personal adalah….
    a. Nama lengkap
    b. Alamat
    c. Makanan favorit
    d. Nama gadis ibu
32. Apa yang dimaksud dengan hukum privasi?
    a. Hukum yang mengatur penggunaan teknologi informasi untuk kepentingan public
    b. Hukum yang merujuk pada pengelolaan, penyimpanan, dan penggunaan informasi pribadi
    c. Hukum yang mengatur penggunaan internet untuk kepentingan bisnis
    d. Hukum yang mengatur penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak
33. Di bawah ini adalah 3 aspek kunci privasi yang harus dijaga, ***kecuali***….
    a. Kebebasan dari gangguan
    b. Melindungi dan mengendalikan informasi tentang diri sendiri
    c. Mengendalikan data tentang orang lain
    d. Bebas dari pengawasan
34. Prinsip perlakuan yang etis atas informasi pribadi adalah….
    a. Persetujuan yang diinformasikan
    b. Pengumpulan informasi yang tidak terlihat
    c. Persetujuan yang tidak diinformasikan
    d. Pengumpulan informasi yang terlihat
35. Masalah privasi informasi sering muncul dari berbagai sumber, ***kecuali***….
    a. Pelanggaran privasi
    b. Riset akademik
    c. Ciri biologis seperti materi genetik
    d. Kebijakan untuk melindungi data orang lain

KUNCI JAWABAN

1. D	**10. D**	**19. A**	**28. B**
2. A	**11. A**	**20. B**	**29. A**
3. A	**12. B**	**21. A**	**30. B**
4. C	**13. C**	**22. B**	**31. C**
5. B	**14. C**	**23. D**	**32. B**
6. C	**15. C**	**24. C**	**33. C**
7. C	**16. C**	**25. A**	**34. A**
8. D	**17. C**	**26. D**	**35. D**
9. B	**18. B**	**27. A**	

Lampiran 8. Kisi – Kisi Soal Pre Test dan Post Test

KISI-KISI SOAL TES DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA

Indikator	Tingkat Kognitif	Butir Soal
Menganalisis pengaruh TIK dalam berbagai bidang kehidupan	C4 (Menganalisis)	3, 4, 5, 6, 7, 25
Menganalisis dampak positif dan negatif TIK	C4 (Menganalisis)	8, 9, 10, 12, 13, 27, 28
Menganalisis praktik dan tantangan kolaborasi dunia maya	C4 (Menganalisis)	14
Memahami konsep dan sejarah perkembangan media sosial	C2 (Memahami)	18, 24
Mengevaluasi dampak positif dan negatif media sosial	C5 (Mengevaluasi)	19, 20, 21, 22, 23
Memahami konsep informasi pribadi dan personal	C2 (Memahami)	29, 34
Menganalisis hukum privasi dan aspek etis penggunaan informasi pribadi	C4 (Menganalisis)	32, 33

Lampiran 9. Soal Pre Test Dan Post Test

SOAL TES

A. Identitas Peneliti:

Nama : Intan Rahmayanti

NIM : 2521004

Prodi/Fakultas : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer/Fakultas Tarbiyah Ilmu dan Keguruan

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran *Reciprocal Teaching* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika Pada Kelas VII Di MTsN 9 Agam

B. Petunjuk Pengisian

1. **Buatlah nama pada tempat yang disediakan**
2. **Jawaban langsung di isi pada lembar soal ini**
3. **Pilihlah alternatif jawaban yang dianggap paling benar**

C. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

D. Soal Tes

1. Saat pandemi Covid-19 tahun 2020, proses pembelajaran di kelas digantikan dengan pembelajaran daring menggunakan media *e-learning.* Pernyataan di atas merupakan pengaruh TIK dalam ….
   e. Pendidikan
   f. Perdagangan
   g. Pekerjaan
   h. Kesehatan
2. Belajar online memiliki kelebihan, yaitu....
   a. Tidak perlu mengerjakan tugas

b. Dapat belajar kapan saja dan dimana saja
c. Tidak perlu mendengarkan guru
d. Selalu mendapat nilai bagus

3. Tersedianya fasilitas yang memudahkan kita untuk berkomunikasi dan berhubungan dengan orang lain, Merupakan dampak positif dalam bidang ….
   a. Pendidikan
   b. Komunikasi dan hubungan sosial
   c. Hiburan
   d. Lingkungan tanpa kertas
4. Bagaimana teknologi informasi mempengaruhi cara kita berkomunikasi?
   a. Meningkatkan biaya berkomunikasi
   b. Memudahkan komunikasi jarak jauh dan real-time
   c. Menurunkan kecepatan komunikasi
   d. Menaikkan biaya komunikasi
5. Kita dapat menonton televisi, mendengarkan radio di laptop/ponsel, membaca koran dan komik melalui gawai, merupakan dampak positif dalam bidang ….
   a. Pendidikan
   b. Komunikasi dan hubungan sosial
   c. Hiburan
   d. Lingkungan tanpa kertas
6. Berikut Merupakan dampak negatif TIK, **kecuali** ….
   a. Penyebaran informasi yang salah
   b. Kecanduan internet dan game
   c. Berkurangnya aktivitas sosial
   d. Bertambahnya aktivitas fisik
7. Salah satu dampak negatif game online adalah....
   a. Meningkatkan kemampuan koordinasi tangan-mata

b. Menyebabkan isolasi sosial
c. Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah
d. Meningkatkan kerja tim dan kolaborasi

8. Dampak penerapan TIK pada pengelolaan kegiatan keseharian berikut ini adalah, kecuali….
   a. Jadwal harian diatur dengan aplikasi calender
   b. Pembayaran tagihan dilakukan otomatis dan periodik dengan e-banking
   c. Pembelian barang kebutuhan secara daring
   d. Penyebaran informasi yang salah
9. Apa yang dimaksud dengan etika berinternet?
   a. Cara menggunakan internet dengan kecepatan tinggi
   b. Aturan dan perilaku baik saat menggunakan internet
   c. Teknik memperbaiki koneksi internet
   d. Cara menghemat penggunaan kuota
10. Sikap bijak dalam menggunakan internet adalah **....**
    a. Menggunakan internet sepanjang hari
    b. Membagikan semua informasi pribadi
    c. Menggunakan waktu secukupnya dan untuk hal yang bermanfaat
    d. Mengabaikan aturan orang tua tentang penggunaan internet
11. Praktik baik dalam kolaborasi maya, ***kecuali***….
    a. Menentukan tujuan dan fokus
    b. Saling mengecek secara regular
    c. Menjaga kecantikan
    d. Menggunakan perkakas terbaik
12. Aplikasi media sosial yang dibuat tahun 1994 adalah….
    a. Classmates
    b. GeoCities
    c. Sixdegrees

d. Open diary

13. Dampak positif media sosial saat ini ...
    a. Mempermudah komunikasi
    b. Mudah membuli
    c. Dapat dilakukan berbagai kejahatan
    d. Memungkinkan untuk saling mencaci maki lewat whatsapp
14. Membagikan Foto atau Video Pribadi Orang Lain Tanpa Izin Adalah Tindakan Yang ....
    a. Menyenangkan
    b. Melanggar Privasi
    c. Membantu Popularitas
    d. Biasa Saja
15. Dampak negatif media sosial, ***kecuali*** ....
    a. Pengaruh terhadap kesehatan emosional
    b. Berita bohong atau berita palsu, dan hate speech
    c. Pencurian data
    d. Proses rekrutmen karyawan
16. Media sosial harus digunakan secara ....
    a. Terus-menerus
    b. Baik dan bijaksana
    c. Setiap hari
    d. Berulang kali biar terkenal
17. Apa dampak positif dari penggunaan media sosial bagi remaja?
    a. Membatasi kreativitas, mempersempit wawasan, dan memecah belah hubungan sosial
    b. Membuat remaja malas, mengurangi wawasan, dan memperburuk hubungan sosial
    c. Meningkatkan kecanduan, membatasi kreativitas, dan memperburuk hubungan sosial

d. Mendukung kreativitas, memperluas wawasan, dan mempererat hubungan sosial

18. Berikut ini ciri - ciri dari media sosial, ***kecuali*** .....
    a. Dapat diakses oleh siapa saja
    b. Konten berasal dari pengguna
    c. Tidak dapat berinteraksi dengan pengguna lain
    d. Memiliki halaman profil
19. Alasan internet mempengaruhi gaya hidup ....
    a. Semua kebutuhan manusia terkait informasi ada di internet
    b. Memberikan gaya walaupun tidak berselera
    c. Diperuntukan bagi yang kaya atau artis
    d. Internet menyediakan berbagai kebutuhan fisik
20. Berbagi informasi yang tidak benar atau bohong di internet disebut ...
    a. Hoax
    b. Cyber bullying
    c. Hacking
    d. Spam
21. Menggunakan kata sandi yang kuat adalah salah satu cara untuk melindungi...
    a. Kesehatan fisik
    b. Data dan informasi pribadi
    c. Nilai pelajaran
    d. Peralatan elektronik
22. Informasi tentang diri seseorang disebut…
    e. Informasi pribadi
    f. Informasi personal
    g. Informasi privat
    h. Hukum privasi
23. Apa yang dimaksud dengan hukum privasi?

a. Hukum yang mengatur penggunaan teknologi informasi untuk kepentingan public
b. Hukum yang merujuk pada pengelolaan, penyimpanan, dan penggunaan informasi pribadi
c. Hukum yang mengatur penggunaan internet untuk kepentingan bisnis
d. Hukum yang mengatur penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak

24. Di bawah ini adalah 3 aspek kunci privasi yang harus dijaga, ***kecuali***….
    a. Kebebasan dari gangguan
    b. Melindungi dan mengendalikan informasi tentang diri sendiri
    c. Mengendalikan data tentang orang lain
    d. Bebas dari pengawasan
25. Prinsip perlakuan yang etis atas informasi pribadi adalah….
    a. Persetujuan yang diinformasikan
    b. Pengumpulan informasi yang tidak terlihat
    c. Persetujuan yang tidak diinformasikan
    d. Pengumpulan informasi yang terlihat

KUNCI JAWABAN

1. A	**11. C**	**21. B**
2. B	**12. B**	**22. A**
3. B	**13. A**	**23. B**
4. B	**14. B**	**24. C**
5. C	**15. D**	**25. A**
6. D	**16. B**	
7. B	**17. D**	
8. D	**18. C**	
9. B	**19. A**	
10. C	**20. A**	

Lampiran 10. R – Hitung Tabel

R-HITUNG TABEL

Tabel R-Hitung

DF = n-2	0,1	0,05	0,02	0,01	0,001
	r 0,005	r 0,05	r 0,025	r 0,01	r 0,001
1	0,9877	0,9969	0,9995	0,9999	1,0000
2	0,9000	0,9500	0,9800	0,9900	0,9990
3	0,8054	0,8783	0,9343	0,9587	0,9911
4	0,7293	0,8114	0,8822	0,9172	0,9741
5	0,6694	0,7545	0,8329	0,8745	0,9509
6	0,6215	0,7067	0,7887	0,8343	0,9249
7	0,5822	0,6664	0,7498	0,7977	0,8983
8	0,5494	0,6319	0,7155	0,7646	0,8721
9	0,5214	0,6021	0,6851	0,7348	0,8470
10	0,4973	0,5760	0,6581	0,7079	0,8233
11	0,4762	0,5529	0,6339	0,6835	0,8010
12	0,4575	0,5324	0,6120	0,6614	0,7800
13	0,4409	0,5140	0,5923	0,6411	0,7604
14	0,4259	0,4973	0,5742	0,6226	0,7419
15	0,4124	0,4821	0,5577	0,6055	0,7247
16	0,4000	0,4683	0,5425	0,5897	0,7084
17	0,3887	0,4555	0,5285	0,5751	0,6932
18	0,3783	0,4438	0,5155	0,5614	0,6788
19	0,3687	0,4329	0,5034	0,5487	0,6652
20	0,3598	0,4227	0,4921	0,5368	0,6524
21	0,3515	0,4132	0,4815	0,5256	0,6402
22	0,3438	0,4044	0,4716	0,5151	0,6287
23	0,3365	0,3961	0,4622	0,5052	0,6178
24	0,3297	0,3882	0,4534	0,4958	0,6074
25	0,3233	0,3809	0,4451	0,4869	0,5974
26	0,3172	0,3739	0,4372	0,4785	0,5880
27	0,3115	0,3673	0,4297	0,4705	0,5790
28	0,3061	0,3610	0,4226	0,4629	0,5703
29	0,3009	0,3550	0,4158	0,4556	0,5620
30	0,2960	0,3494	0,4093	0,4487	0,5541
31	0,2913	0,3440	0,4032	0,4421	0,5465
32	0,2869	0,3388	0,3972	0,4357	0,5392
33	0,2826	0,3338	0,3916	0,4296	0,5322
34	0,2785	0,3291	0,3862	0,4238	0,5254
35	0,2746	0,3246	0,3810	0,4182	0,5189
36	0,2709	0,3202	0,3760	0,4128	0,5126
37	0,2673	0,3160	0,3712	0,4076	0,5066
38	0,2638	0,3120	0,3665	0,4026	0,5007

Lampiran 11. L – Tabel

L – TABEL

n \ α	0.01	0.05	0.10	0.15	0.20
16	0.2477	0.2128	0.1956	0.1843	0.1758
17	0.2408	0.2071	0.1902	0.1794	0.1711
18	0.2345	0.2018	0.1852	0.1747	0.1666
19	0.2285	0.1965	0.1803	0.1700	0.1624
20	0.2226	0.1920	0.1764	0.1666	0.1589
21	0.2190	0.1881	0.1726	0.1629	0.1553
22	0.2141	0.1840	0.1690	0.1592	0.1517
23	0.2090	0.1798	0.1650	0.1555	0.1484
24	0.2053	0.1766	0.1619	0.1527	0.1458
25	0.2010	0.1726	0.1589	0.1498	0.1429
26	0.1985	0.1699	0.1562	0.1472	0.1406
27	0.1941	0.1665	0.1533	0.1448	0.1381
28	0.1911	0.1641	0.1509	0.1423	0.1358
29	0.1886	0.1614	0.1483	0.1398	0.1334
30	0.1848	0.1590	0.1460	0.1378	0.1315
31	0.1820	0.1559	0.1432	0.1353	0.1291
32	0.1798	0.1542	0.1415	0.1336	0.1274
33	0.1770	0.1518	0.1392	0.1314	0.1254
34	0.1747	0.1497	0.1373	0.1295	0.1236
35	0.1720	0.1478	0.1356	0.1278	0.1220
36	0.1695	0.1454	0.1336	0.1260	0.1203
37	0.1677	0.1436	0.1320	0.1245	0.1188
38	0.1653	0.1421	0.1303	0.1230	0.1174
39	0.1634	0.1402	0.1288	0.1214	0.1159
40	0.1616	0.1386	0.1275	0.1204	0.1147
41	0.1599	0.1373	0.1258	0.1186	0.1131
42	0.1573	0.1353	0.1244	0.1172	0.1119
43	0.1556	0.1339	0.1228	0.1159	0.1106
44	0.1542	0.1322	0.1216	0.1148	0.1095
45	0.1525	0.1309	0.1204	0.1134	0.1083
46	0.1512	0.1293	0.1189	0.1123	0.1071
47	0.1499	0.1282	0.1180	0.1113	0.1062
48	0.1476	0.1269	0.1165	0.1098	0.1047
49	0.1463	0.1256	0.1153	0.1089	0.1040
50	0.1457	0.1246	0.1142	0.1079	0.1030
OVER 50	1.035 / f(n)	0.895 / f(n)	0.819 / f(n)	0.775 / f(n)	0.741 / f(n)

Lampiran 12. Uji Validitas Instrument Penelitian

Correlations

		Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07	Soal08	Soal09	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16	Soal17
Soal01	Pearson Correlation	1	.408*	.447*	.079	-.089	-.167	.000	.200	-.134	-.069	.000	-.202	-.069	-.134	.141	.134	.134
	Sig. (2-tailed)		.025	.013	.679	.638	.379	1.000	.289	.481	.716	1.000	.285	.716	.481	.456	.481	.481
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal02	Pearson Correlation	.408*	1	.183	.354	.183	.102	.306	.272	.327	.056	.000	.110	.085	-.082	.144	-.191	-.191
	Sig. (2-tailed)	.025		.334	.055	.334	.591	.101	.146	.077	.767	1.000	.563	.656	.667	.447	.312	.312
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal03	Pearson Correlation	.447*	.183	1	.388*	.280	.000	.365*	.447*	.120	-.031	-.253	.150	.402*	-.060	-.063	.060	-.120
	Sig. (2-tailed)	.013	.334		.034	.134	1.000	.047	.013	.529	.871	.177	.428	.028	.754	.740	.754	.529
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal04	Pearson Correlation	.079	.354	.388*	1	.388*	.315	.515**	.236	.590**	.093	-.279	.313	.234	.274	-.279	-.116	-.116
	Sig. (2-tailed)	.679	.055	.034		.034	.090	.004	.208	.001	.626	.136	.092	.212	.143	.136	.542	.542
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal05	Pearson Correlation	-.089	.183	.280	.388*	1	.447*	.548**	.447*	.299	.155	-.063	.331	.402*	.299	-.063	.060	.060
	Sig. (2-tailed)	.638	.334	.134	.034		.013	.002	.013	.109	.414	.740	.074	.028	.109	.740	.754	.754
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal06	Pearson Correlation	-.167	.102	.000	.315	.447*	1	.612**	.500**	.367*	.208	.177	.404*	.311	.535**	.177	-.200	-.033
	Sig. (2-tailed)	.379	.591	1.000	.090	.013		.000	.005	.046	.271	.350	.027	.094	.002	.350	.288	.861
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal07	Pearson Correlation	.000	.306	.365*	.515**	.548**	.612**	1	.544**	.464**	.056	-.144	.522**	.226	.191	-.144	-.055	-.327
	Sig. (2-tailed)	1.000	.101	.047	.004	.002	.000		.002	.010	.767	.447	.003	.230	.312	.447	.775	.077
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal08	Pearson Correlation	.200	.272	.447*	.236	.447*	.500**	.544**	1	.134	.069	.000	.336	.346	.134	.000	.000	.000
	Sig. (2-tailed)	.289	.146	.013	.208	.013	.005	.002		.481	.716	1.000	.069	.061	.481	1.000	1.000	1.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal09	Pearson Correlation	-.134	.327	.120	.590**	.299	.367*	.464**	.134	1	.296	-.047	.396*	.259	.330	-.047	.071	-.464**
	Sig. (2-tailed)	.481	.077	.529	.001	.109	.046	.010	.481		.113	.804	.031	.167	.075	.804	.708	.010
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal10	Pearson Correlation	-.069	.056	-.031	.093	.155	.208	.056	.069	.296	1	.489**	.107	.435*	.018	.342	-.018	.120
	Sig. (2-tailed)	.716	.767	.871	.626	.414	.271	.767	.716	.113		.006	.574	.016	.923	.064	.923	.527
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal11	Pearson Correlation	.000	.000	-.253	-.279	-.063	.177	-.144	.000	-.047	.489**	1	-.238	.098	.094	.400*	-.094	.189
	Sig. (2-tailed)	1.000	1.000	.177	.136	.740	.350	.447	1.000	.804	.006		.206	.607	.619	.029	.619	.317
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal12	Pearson Correlation	-.202	.110	.150	.313	.331	.404*	.522**	.336	.396*	.107	-.238	1	.172	.396*	-.095	.009	-.530**
	Sig. (2-tailed)	.285	.563	.428	.092	.074	.027	.003	.069	.031	.574	.206		.363	.031	.617	.962	.003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal13	Pearson Correlation	-.069	.085	.402*	.234	.402*	.311	.226	.346	.259	.435*	.098	.172	1	.120	.245	-.120	-.120
	Sig. (2-tailed)	.716	.656	.028	.212	.028	.094	.230	.061	.167	.016	.607	.363		.527	.193	.527	.527
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal14	Pearson Correlation	-.134	-.082	-.060	.274	.299	.535**	.191	.134	.330	.018	.094	.396*	.120	1	.094	-.063	-.063
	Sig. (2-tailed)	.481	.667	.754	.143	.109	.002	.312	.481	.075	.923	.619	.031	.527		.619	.743	.743
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal15	Pearson Correlation	.141	.144	-.063	-.279	-.063	.177	-.144	.000	-.047	.342	.400*	-.095	.245	.094	1	.047	.189
	Sig. (2-tailed)	.456	.447	.740	.136	.740	.350	.447	1.000	.804	.064	.029	.617	.193	.619		.804	.317
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal16	Pearson Correlation	.134	-.191	.060	-.116	.060	-.200	-.055	.000	.071	-.018	-.094	.009	-.120	-.063	.047	1	.063
	Sig. (2-tailed)	.481	.312	.754	.542	.754	.288	.775	1.000	.708	.923	.619	.962	.527	.743	.804		.743
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal17	Pearson Correlation	.134	-.191	-.120	-.116	.060	-.033	-.327	.000	-.464**	.120	.189	-.530**	-.120	-.063	.189	.063	1
	Sig. (2-tailed)	.481	.312	.529	.542	.754	.861	.077	1.000	.010	.527	.317	.003	.527	.743	.317	.743	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal18	Pearson Correlation	.267	-.082	.299	.116	-.060	.033	-.082	.267	-.071	.018	.094	-.009	-.018	.330	.094	.339	.339
	Sig. (2-tailed)	.153	.667	.109	.542	.754	.861	.667	.153	.708	.923	.619	.962	.923	.075	.619	.067	.067
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal19	Pearson Correlation	-.218	-.238	.098	-.017	.098	.400*	.059	.218	.117	.196	.309	.015	.257	-.029	.154	.175	.029
	Sig. (2-tailed)	.247	.206	.608	.928	.608	.028	.755	.247	.539	.299	.097	.939	.171	.878	.416	.355	.878
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal20	Pearson Correlation	-.236	-.129	.176	.068	.388*	.118	.032	.079	.274	.256	.056	-.164	.234	.116	-.111	.042	.200
	Sig. (2-tailed)	.208	.498	.352	.720	.034	.534	.866	.679	.143	.172	.770	.385	.212	.542	.558	.825	.289
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal21	Pearson Correlation	-.067	-.272	.268	-.236	.089	.167	.000	.200	.000	.208	-.141	.067	.208	.134	.141	.134	.134
	Sig. (2-tailed)	.726	.146	.152	.208	.638	.379	1.000	.289	1.000	.271	.456	.724	.271	.481	.456	.481	.481
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal22	Pearson Correlation	-.424*	-.289	-.126	-.056	.253	.530**	.144	.000	.189	.098	.050	.095	.049	.331	-.100	-.047	.094
	Sig. (2-tailed)	.019	.122	.505	.770	.177	.003	.447	1.000	.317	.607	.793	.617	.797	.074	.599	.804	.619
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal23	Pearson Correlation	-.067	-.136	.089	.079	.268	.167	.000	-.067	.267	.346	.283	-.067	.208	.000	.141	.000	.134
	Sig. (2-tailed)	.726	.473	.638	.679	.152	.379	1.000	.726	.153	.061	.130	.724	.271	1.000	.456	1.000	.481
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal24	Pearson Correlation	-.267	-.191	.239	.042	.418*	.301	.082	.267	.205	.259	.047	.279	.434*	.473**	.331	.196	.063
	Sig. (2-tailed)	.153	.312	.203	.825	.021	.106	.667	.153	.276	.167	.804	.136	.016	.008	.074	.298	.743
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal25	Pearson Correlation	-.067	.110	.150	.154	.331	.067	.110	.067	.261	.107	.048	.186	.312	.261	.048	.279	.009
	Sig. (2-tailed)	.724	.563	.428	.417	.074	.724	.563	.724	.164	.574	.803	.326	.094	.164	.803	.136	.962
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal26	Pearson Correlation	-.069	-.056	.217	-.093	.217	-.208	-.056	-.069	-.018	.005	-.196	-.107	.282	-.157	.098	.018	.296
	Sig. (2-tailed)	.716	.767	.250	.626	.250	.271	.767	.716	.923	.980	.300	.574	.131	.407	.607	.923	.113
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal27	Pearson Correlation	-.272	.028	.183	.515**	.365*	.442*	.306	.272	.464**	.056	-.289	.247	.367*	.327	-.144	.218	-.055
	Sig. (2-tailed)	.146	.884	.334	.004	.047	.014	.101	.146	.010	.767	.122	.188	.046	.077	.447	.247	.775
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal28	Pearson Correlation	-.346	-.198	.031	.234	.402*	.484**	.226	.346	.259	.005	-.196	.312	.426*	.397*	-.196	.018	.018
	Sig. (2-tailed)	.061	.295	.871	.212	.028	.007	.230	.061	.167	.980	.300	.094	.019	.030	.300	.923	.923
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal29	Pearson Correlation	-.200	-.272	-.089	-.079	.268	.333	.000	.200	.000	.069	.000	-.067	.346	.000	.000	.267	.267
	Sig. (2-tailed)	.289	.146	.638	.679	.152	.072	1.000	.289	1.000	.716	1.000	.724	.061	1.000	1.000	.153	.153
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal30	Pearson Correlation	.069	.198	-.031	.093	-.031	-.138	.056	.069	.018	-.148	-.098	.247	-.282	-.120	-.391*	.259	-.296
	Sig. (2-tailed)	.716	.295	.871	.626	.871	.466	.767	.716	.923	.434	.607	.189	.131	.527	.032	.167	.113
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal31	Pearson Correlation	-.509**	.089	-.098	.189	.098	.327	.238	.364*	.321	-.045	.000	.279	.045	.175	-.309	-.029	-.175
	Sig. (2-tailed)	.004	.640	.608	.317	.608	.077	.206	.048	.084	.812	1.000	.136	.812	.355	.097	.878	.355
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal32	Pearson Correlation	-.336	-.165	.150	-.005	.150	.235	.110	.067	.126	.247	-.095	.186	.312	.261	.048	.009	.009
	Sig. (2-tailed)	.069	.384	.428	.978	.428	.210	.563	.724	.508	.189	.617	.326	.094	.164	.803	.962	.962
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal33	Pearson Correlation	-.079	-.193	.035	.118	.035	.079	-.032	-.236	.200	.234	.111	.164	.093	.200	-.056	.116	.116
	Sig. (2-tailed)	.679	.307	.853	.535	.853	.679	.866	.208	.289	.212	.558	.385	.626	.289	.770	.542	.542
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal34	Pearson Correlation	-.200	.000	-.089	.079	-.089	.333	.000	.067	.401*	.346	.283	.202	.208	.134	.283	.134	-.134
	Sig. (2-tailed)	.289	1.000	.638	.679	.638	.072	1.000	.726	.028	.061	.130	.285	.271	.481	.130	.481	.481
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal35	Pearson Correlation	.208	.056	.155	-.071	-.031	.035	.056	-.208	.018	-.148	-.098	.247	-.139	.018	.049	-.018	-.296
	Sig. (2-tailed)	.271	.767	.414	.710	.871	.856	.767	.271	.923	.434	.607	.189	.465	.923	.797	.923	.113
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
SkorTotal	Pearson Correlation	-.085	.095	.361*	.370*	.575**	.630**	.432*	.489**	.521**	.411*	.117	.395*	.549**	.447*	.173	.214	.043
	Sig. (2-tailed)	.655	.616	.050	.044	.001	.000	.017	.006	.003	.024	.540	.031	.002	.013	.361	.257	.820
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

		Soal18	Soal19	Soal20	Soal21	Soal22	Soal23	Soal24	Soal25	Soal26	Soal27	Soal28	Soal29	Soal30	Soal31	Soal32	Soal33	Soal34	Soal35	SkorTotal
Soal01	Pearson Correlation	.267	-.218	-.236	-.067	-.424*	-.067	-.267	-.067	-.069	-.272	-.346	-.200	.069	-.509**	-.336	-.079	-.200	.208	-.085
	Sig. (2-tailed)	.153	.247	.208	.726	.019	.726	.153	.724	.716	.146	.061	.289	.716	.004	.069	.679	.289	.271	.655
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal02	Pearson Correlation	-.082	-.238	-.129	-.272	-.289	-.136	-.191	.110	-.056	.028	-.198	-.272	.198	.089	-.165	-.193	.000	.056	.095
	Sig. (2-tailed)	.667	.206	.498	.146	.122	.473	.312	.563	.767	.884	.295	.146	.295	.640	.384	.307	1.000	.767	.616
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal03	Pearson Correlation	.299	.098	.176	.268	-.126	.089	.239	.150	.217	.183	.031	-.089	-.031	-.098	.150	.035	-.089	.155	.361*
	Sig. (2-tailed)	.109	.608	.352	.152	.505	.638	.203	.428	.250	.334	.871	.638	.871	.608	.428	.853	.638	.414	.050
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal04	Pearson Correlation	.116	-.017	.068	-.236	-.056	.079	.042	.154	-.093	.515**	.234	-.079	.093	.189	-.005	.118	.079	-.071	.370*
	Sig. (2-tailed)	.542	.928	.720	.208	.770	.679	.825	.417	.626	.004	.212	.679	.626	.317	.978	.535	.679	.710	.044
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal05	Pearson Correlation	-.060	.098	.388*	.089	.253	.268	.418*	.331	.217	.365*	.402*	.268	-.031	.098	.150	.035	-.089	-.031	.575**
	Sig. (2-tailed)	.754	.608	.034	.638	.177	.152	.021	.074	.250	.047	.028	.152	.871	.608	.428	.853	.638	.871	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal06	Pearson Correlation	.033	.400*	.118	.167	.530**	.167	.301	.067	-.208	.442*	.484**	.333	-.138	.327	.235	.079	.333	.035	.630**
	Sig. (2-tailed)	.861	.028	.534	.379	.003	.379	.106	.724	.271	.014	.007	.072	.466	.077	.210	.679	.072	.856	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal07	Pearson Correlation	-.082	.059	.032	.000	.144	.000	.082	.110	-.056	.306	.226	.000	.056	.238	.110	-.032	.000	.056	.432*
	Sig. (2-tailed)	.667	.755	.866	1.000	.447	1.000	.667	.563	.767	.101	.230	1.000	.767	.206	.563	.866	1.000	.767	.017
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal08	Pearson Correlation	.267	.218	.079	.200	.000	-.067	.267	.067	-.069	.272	.346	.200	.069	.364*	.067	-.236	.067	-.208	.489**
	Sig. (2-tailed)	.153	.247	.679	.289	1.000	.726	.153	.724	.716	.146	.061	.289	.716	.048	.724	.208	.726	.271	.006
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal09	Pearson Correlation	-.071	.117	.274	.000	.189	.267	.205	.261	-.018	.464**	.259	.000	.018	.321	.126	.200	.401*	.018	.521**
	Sig. (2-tailed)	.708	.539	.143	1.000	.317	.153	.276	.164	.923	.010	.167	1.000	.923	.084	.508	.289	.028	.923	.003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal10	Pearson Correlation	.018	.196	.256	.208	.098	.346	.259	.107	.005	.056	.005	.069	-.148	-.045	.247	.234	.346	-.148	.411*
	Sig. (2-tailed)	.923	.299	.172	.271	.607	.061	.167	.574	.980	.767	.980	.716	.434	.812	.189	.212	.061	.434	.024
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal11	Pearson Correlation	.094	.309	.056	-.141	.050	.283	.047	.048	-.196	-.289	-.196	.000	-.098	.000	-.095	.111	.283	-.098	.117
	Sig. (2-tailed)	.619	.097	.770	.456	.793	.130	.804	.803	.300	.122	.300	1.000	.607	1.000	.617	.558	.130	.607	.540
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal12	Pearson Correlation	-.009	.015	-.164	.067	.095	-.067	.279	.186	-.107	.247	.312	-.067	.247	.279	.186	.164	.202	.247	.395*
	Sig. (2-tailed)	.962	.939	.385	.724	.617	.724	.136	.326	.574	.188	.094	.724	.189	.136	.326	.385	.285	.189	.031
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal13	Pearson Correlation	-.018	.257	.234	.208	.049	.208	.434*	.312	.282	.367*	.426*	.346	-.282	.045	.312	.093	.208	-.139	.549**
	Sig. (2-tailed)	.923	.171	.212	.271	.797	.271	.016	.094	.131	.046	.019	.061	.131	.812	.094	.626	.271	.465	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal14	Pearson Correlation	.330	-.029	.116	.134	.331	.000	.473**	.261	-.157	.327	.397*	.000	-.120	.175	.261	.200	.134	.018	.447*
	Sig. (2-tailed)	.075	.878	.542	.481	.074	1.000	.008	.164	.407	.077	.030	1.000	.527	.355	.164	.289	.481	.923	.013
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal15	Pearson Correlation	.094	.154	-.111	.141	-.100	.141	.331	.048	.098	-.144	-.196	.000	-.391*	-.309	.048	-.056	.283	.049	.173
	Sig. (2-tailed)	.619	.416	.558	.456	.599	.456	.074	.803	.607	.447	.300	1.000	.032	.097	.803	.770	.130	.797	.361
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal16	Pearson Correlation	.339	.175	.042	.134	-.047	.000	.196	.279	.018	.218	.018	.267	.259	-.029	.009	.116	.134	-.018	.214
	Sig. (2-tailed)	.067	.355	.825	.481	.804	1.000	.298	.136	.923	.247	.923	.153	.167	.878	.962	.542	.481	.923	.257
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal17	Pearson Correlation	.339	.029	.200	.134	.094	.134	.063	.009	.296	-.055	.018	.267	-.296	-.175	.009	.116	-.134	-.296	.043
	Sig. (2-tailed)	.067	.878	.289	.481	.619	.481	.743	.962	.113	.775	.923	.153	.113	.355	.962	.542	.481	.113	.820
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal18	Pearson Correlation	1	.117	.116	.267	.047	.000	.339	.261	-.018	.191	.120	.134	.157	.175	.261	.358	.134	-.120	.415*
	Sig. (2-tailed)		.539	.542	.153	.804	1.000	.067	.164	.923	.312	.527	.481	.407	.355	.164	.052	.481	.527	.023
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal19	Pearson Correlation	.117	1	.155	.218	.463**	.509**	.321	.015	-.045	.208	.257	.509**	-.106	.270	.308	.017	.364*	.045	.471**
	Sig. (2-tailed)	.539		.414	.247	.010	.004	.084	.939	.812	.270	.171	.004	.578	.149	.097	.928	.048	.812	.009
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal20	Pearson Correlation	.116	.155	1	.394*	.446*	.394*	.358	.472**	.234	.354	.398*	.236	-.071	.017	.313	.118	.079	-.234	.458*
	Sig. (2-tailed)	.542	.414		.031	.014	.031	.052	.008	.212	.055	.029	.208	.710	.928	.092	.535	.679	.212	.011
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal21	Pearson Correlation	.267	.218	.394*	1	.566**	.333	.401*	.067	.208	.272	.208	.200	-.208	.073	.605**	.236	.200	.208	.478**
	Sig. (2-tailed)	.153	.247	.031		.001	.072	.028	.724	.271	.146	.271	.289	.271	.702	.000	.208	.289	.271	.007
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal22	Pearson Correlation	.047	.463**	.446*	.566**	1	.424*	.378*	.238	.049	.433*	.342	.424*	-.049	.309	.523**	.223	.141	.098	.515**
	Sig. (2-tailed)	.804	.010	.014	.001		.019	.039	.206	.797	.017	.064	.019	.797	.097	.003	.236	.456	.607	.004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal23	Pearson Correlation	.000	.509**	.394*	.333	.424*	1	.134	.202	.208	.136	.069	.200	-.208	-.073	.202	.236	.333	.069	.436*
	Sig. (2-tailed)	1.000	.004	.031	.072	.019		.481	.285	.271	.473	.716	.289	.271	.702	.285	.208	.072	.716	.016
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal24	Pearson Correlation	.339	.321	.358	.401*	.378*	.134	1	.413*	.296	.355	.296	.267	-.157	.117	.413*	.116	.134	-.157	.619**
	Sig. (2-tailed)	.067	.084	.052	.028	.039	.481		.023	.113	.055	.113	.153	.407	.539	.023	.542	.481	.407	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal25	Pearson Correlation	.261	.015	.472**	.067	.238	.202	.413*	1	.172	.384*	.172	.067	.247	-.015	.186	.005	-.067	-.312	.449*
	Sig. (2-tailed)	.164	.939	.008	.724	.206	.285	.023		.363	.036	.363	.724	.189	.939	.326	.978	.724	.094	.013
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal26	Pearson Correlation	-.018	-.045	.234	.208	.049	.208	.296	.172	1	-.056	.139	.208	-.426*	-.106	.172	.256	-.069	-.139	.163
	Sig. (2-tailed)	.923	.812	.212	.271	.797	.271	.113	.363		.767	.465	.271	.019	.578	.363	.172	.716	.465	.391
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal27	Pearson Correlation	.191	.208	.354	.272	.433*	.136	.355	.384*	-.056	1	.649**	.408*	.198	.386*	.384*	.129	.408*	-.085	.660**
	Sig. (2-tailed)	.312	.270	.055	.146	.017	.473	.055	.036	.767		.000	.025	.295	.035	.036	.498	.025	.656	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal28	Pearson Correlation	.120	.257	.398*	.208	.342	.069	.296	.172	.139	.649**	1	.623**	.005	.347	.451*	.256	.346	.005	.593**
	Sig. (2-tailed)	.527	.171	.029	.271	.064	.716	.113	.363	.465	.000		.000	.980	.060	.012	.172	.061	.980	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal29	Pearson Correlation	.134	.509**	.236	.200	.424*	.200	.267	.067	.208	.408*	.623**	1	-.069	.218	.336	.236	.200	-.069	.468**
	Sig. (2-tailed)	.481	.004	.208	.289	.019	.289	.153	.724	.271	.025	.000		.716	.247	.069	.208	.289	.716	.009
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal30	Pearson Correlation	.157	-.106	-.071	-.208	-.049	-.208	-.157	.247	-.426*	.198	.005	-.069	1	.257	-.033	.071	-.069	.139	.014
	Sig. (2-tailed)	.407	.578	.710	.271	.797	.271	.407	.189	.019	.295	.980	.716		.171	.864	.710	.716	.465	.942
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal31	Pearson Correlation	.175	.270	.017	.073	.309	-.073	.117	-.015	-.106	.386*	.347	.218	.257	1	.279	.155	.218	-.196	.329
	Sig. (2-tailed)	.355	.149	.928	.702	.097	.702	.539	.939	.578	.035	.060	.247	.171		.136	.414	.247	.299	.075
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal32	Pearson Correlation	.261	.308	.313	.605**	.523**	.202	.413*	.186	.172	.384*	.451*	.336	-.033	.279	1	.323	.202	.247	.567**
	Sig. (2-tailed)	.164	.097	.092	.000	.003	.285	.023	.326	.363	.036	.012	.069	.864	.136		.081	.285	.189	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal33	Pearson Correlation	.358	.017	.118	.236	.223	.236	.116	.005	.256	.129	.256	.236	.071	.155	.323	1	.394*	.398*	.409*
	Sig. (2-tailed)	.052	.928	.535	.208	.236	.208	.542	.978	.172	.498	.172	.208	.710	.414	.081		.031	.029	.025
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal34	Pearson Correlation	.134	.364*	.079	.200	.141	.333	.134	-.067	-.069	.408*	.346	.200	-.069	.218	.202	.394*	1	.208	.468**
	Sig. (2-tailed)	.481	.048	.679	.289	.456	.072	.481	.724	.716	.025	.061	.289	.716	.247	.285	.031		.271	.009
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Soal35	Pearson Correlation	-.120	.045	-.234	.208	.098	.069	-.157	-.312	-.139	-.085	.005	-.069	.139	-.196	.247	.398*	.208	1	.069
	Sig. (2-tailed)	.527	.812	.212	.271	.607	.716	.407	.094	.465	.656	.980	.716	.465	.299	.189	.029	.271		.717
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
SkorTotal	Pearson Correlation	.415*	.471**	.458*	.478**	.515**	.436*	.619**	.449*	.163	.660**	.593**	.468**	.014	.329	.567**	.409*	.468**	.069	1
	Sig. (2-tailed)	.023	.009	.011	.007	.004	.016	.000	.013	.391	.000	.001	.009	.942	.075	.001	.025	.009	.717	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 13. Uji Reliabilitas Instrument Penelitian

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.875	25

Lampiran 14. Uji Indeks Kesukaran

Statistics

		Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07	Soal08	Soal09	Soal10	Soal12	Soal13	Soal14	Soal18	Soal19	Soal20	Soal21	Soal22	Soal23	Soal24	Soal25	Soal27	Soal28	Soal29	Soal32	Soal33	Soal34
N	Valid	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.83	.77	.83	.80	.60	.50	.53	.37	.57	.63	.53	.53	.70	.77	.50	.67	.50	.47	.57	.60	.63	.50	.57	.23	.50

Lampiran 15. Uji Daya Beda Instrument Penelitian

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal03	13.87	34.602	.284	.874
Soal04	13.93	34.064	.351	.873
Soal05	13.87	33.499	.540	.869
Soal06	13.90	32.921	.626	.866
Soal07	14.10	33.472	.397	.872
Soal08	14.20	33.407	.399	.872
Soal09	14.17	32.902	.490	.869
Soal10	14.33	33.954	.318	.874
Soal12	14.13	33.568	.375	.872
Soal13	14.07	32.823	.525	.868
Soal14	14.17	33.247	.428	.871
Soal18	14.17	34.213	.259	.876
Soal19	14.00	33.586	.409	.871
Soal20	13.93	33.582	.450	.870
Soal21	14.20	33.269	.423	.871
Soal22	14.03	32.930	.518	.868
Soal23	14.20	33.614	.363	.873
Soal24	14.23	32.392	.582	.866
Soal25	14.13	33.637	.363	.873
Soal27	14.10	32.024	.663	.864
Soal28	14.07	32.340	.615	.865
Soal29	14.20	33.407	.399	.872
Soal32	14.13	32.671	.535	.868
Soal33	14.47	34.326	.297	.874
Soal34	14.20	33.545	.375	.872

Lampiran 16. Nilai Pretest Dan Postest Kelas Eksperimen (VII.E)

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Postest
1	Afwan Indrawan	40	80
2	Alif Maulana	68	84
3	Anjelita Febrianti	64	72
4	Asyifa Nopriani	84	88
5	Azka Fazli Rahman	72	92
6	Brilian Herlando	64	92
7	Dinda Aisyah	72	88
8	Fadila Putri Endria	80	100
9	Farendra	64	84
10	Fauzan Al Zikra	48	64
11	Ilham Febrizal	52	60
12	Kasih Ramadhani	60	80
13	Keyla Putri Ramadhani	84	96
14	M. Aziz Thoriq	36	88
15	M. Rifaldo	64	88
16	M. Paris	60	88
17	Mutia Putri Yalsi	48	68
18	Nafyudi Khalil	68	80
19	Rania Udzah Hafizah	68	84
20	Rendi Dina Pratama	56	76
21	Sifa Urahmah	72	84
22	Saipul Andre	60	80
23	Vita Lia	68	88
24	Wulan Juni Era Gusti	68	72
25	Yudha Raditia Gusfandri	72	80

Lampiran 17. Nilai Pretest Dan Postest Kelas Kontrol (VII.F)

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Postest
1	Abil Prawidinata	44	52
2	Aditya Juniko Pratama	64	76
3	Affan Ariski	48	56
4	Aini Zahirah M.	36	52
5	Anggun Aprilia Putri	68	80
6	Asyifa Hara Utama	52	64
7	Fatinah Zafirah Aska	60	64
8	Habib Maulana	48	60
9	Ilham Yaszer	68	80
10	Mufti Anugrah Ilahi	76	80
11	Muhammad Bara Sadiq Ka'ab	68	84
12	Muhammad Ikbar	60	72
13	Muhammad Nugy	68	84
14	Muhammad Zainal	64	76
15	Nabila Alifatulinisa	56	68
16	Nahdiya Lil Husni	68	80
17	Najmi Zahirah Yazid	72	76
18	Noval Febriansyah	52	64
19	Randi Alviandra	72	88
20	Rania Khairunnisa	68	84
21	Raski Depandra	44	56
22	Revan Syakbana Anwar	76	80
23	Safira	60	72
24	SofiNada Salsabia	72	76
25	Triola Jessica	88	96

Lampiran 18. Output IBM SPSS STATISTICS V.26 Descriptive Statistics

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	25	48	36	84	63.68	12.106
Post-Test Eksperimen	25	40	60	100	82.08	9.530
Pre-Test Kontrol	25	52	36	88	62.08	12.172
Post-Test Kontrol	25	44	52	96	72.80	11.719
Valid N (listwise)	25					

Lampiran 18. Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A (Kontrol)	.167	25	.071	.964	25	.507
	Postest A (Kontrol)	.168	25	.068	.951	25	.270
	Pretest B (Eksperimen)	.151	25	.147	.951	25	.263
	Postest B (Eksperimen)	.174	25	.050	.959	25	.403

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 19. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1.889	1	48	.176
	Based on Median	1.238	1	48	.271
	Based on Median and with adjusted df	1.238	1	46.937	.272
	Based on trimmed mean	1.932	1	48	.171

Lampiran 20. Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.889	.176	-3.072	48	.003	-9.280	3.021	-15.354	-3.206
	Equal variances not assumed			-3.072	46.085	.004	-9.280	3.021	-15.361	-3.199

Lampiran 21. Modul Ajar

MODUL INFORMATIKA

KELAS EKSPERIMEN DAN KONTROL

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Intan Rahmayanti
Identitas Sekolah	: MTsN 9 Agam
Kelas / Semester	: VII / Genap
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit (Dua Kali Pertemuan)
Materi	: Dampak Sosial Informatika (Bab 8)

B. KOMPETENSI AWAL SISWA

Bab dampak sosial informatika memiliki fokus pada dampak positif dan negatif dari teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas, kemudahan berkolaborasi di dunia maya beserta etika dan praktik baiknya, berkolaborasi menggunakan media digital dan tempat penyimpanan Bersama, keterbukaan informasi, dan dampak positif/negatif dari keterbukaan informasi, menjaga keamanan data dirinya, dan memilah informasi (public, privat), dan hanya mempublikasi informasi yang sesuai. Untuk itu, terdapat pengetahuan yang perlu dimiliki peserta didik sebelum mempelajari topik ini, yaitu peserta didik diharapkan sudah memahami teknologi informasi dan komunikasi.

C. PROFIL PANCASILA

a. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
b. Mandiri,
c. Bergotong – royong,
d. Berkebhinekaan global,
e. Bernalar kritis, dan
f. Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

a. Alat dan Bahan: Spidol, papan tulis, dan media lainnya.
b. Buku Pelajaran Informatika kelas VII

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik yang menjadi sasaran pembelajaran adalah Peserta didik regular.

F. MODEL PEMBELAJARAN

Pembelajaran tatap muka dengan menggunakan strategi reciprocal teaching.

II. KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

a. Melalui pembelajaran reciprocal teaching, peserta didik dapat menjelaskan dampak positif dan negatif dari teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas
b. Melalui pembelajaran reciprocal teaching, peserta didik dapat menganalisis dan menyimpulkan dampak positif dan negatif teknologi informasi
c. Melalui strategi reciprocal teaching, peserta didik dapat menjelaskan kemudahan berkolaborasi di dunia maya beserta etika dan praktik baiknya
d. Melalui strategi reciprocal teaching, peserta didik dapat berkolaborasi menggunakan media digital dan tempat penyimpanan Bersama
e. Melalui strategi reciprocal teaching, peserta didik dapat menjelaskan keterbukaan informasi, dan dampak positif/negatif dari keterbukaan informasi
f. Melalui strategi reciprocal teaching, peserta didik dapat menjaga keamanan data dirinya
g. Melalui strategi reciprocal teaching, peserta didik dapat memilah informasi (public, privat), dan hanya mempublikasi informasi yang sesuai

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

a. Peserta didik mampu menjelaskan dampak positif dan negatif dari teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas
b. Peserta didik mampu menganalisis dan menyimpulkan dampak positif dan negatif teknologi informasi
c. Peserta didik mampu menjelaskan kemudahan berkolaborasi di dunia maya beserta etika dan praktik baiknya
d. Peserta didik mampu berkolaborasi menggunakan media digital dan tempat penyimpanan Bersama
e. Peserta didik mampu menjelaskan keterbukaan informasi, dan dampak positif/negatif dari keterbukaan informasi
f. Peserta didik mampu menjaga keamanan data dirinya
g. Peserta didik mampu memilah informasi (public, privat), dan hanya mempublikasi informasi yang sesuai

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Teknologi terbaru apa yang menarik perhatian kalian? Mobil tanpa sopir? Teknologi Internet of Things? Virtual Reality? Teknologi tersebut selain bermanfaat bagi kehidupan manusia juga memiliki dampak negatif. Apa dampak negatifnya?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

a. Guru membuka Pelajaran dengan mengucapkan salam.
b. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa, dan membaca Al-Quran surat / ayat pilihan.
c. Guru menyiapkan fisik dan mental peserta didik untuk belajar, dengan mengecek kehadiran, kerapian pakaian dan lain memberikan beberapa pertanyaan terkait kesiapan psikis mereka mengikuti pelajaran.
d. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan,
e. Kegiatan pembelajaran, serta lingkup dan teknik penilaian.

f. Guru mengaitkan dan mengulang sedikit materi pada pertemuan dengan memberikan beberapa pertanyaan sederhana. Mengkondisikan peserta didik untuk mencatat materi yang akan disampaikan guru.

B. Kegiatan inti

a. Guru meminta peserta didik untuk mengamati infografis bab 8 yakni Dampak Sosial Informatika. Guru memberikan penjelasan tambahan apabila peserta didik belum memahami infografis.

Strategi yang diterapkan untuk mencapai capaian pembelajaran pada bab 8 ada 1 strategi yang dibagi pada 4 pekan pertemuan yaitu:

❖ **KELAS EKSPERIMEN (7. E)**

A. Pertemuan pertama: menyebarkan soal (Pre Test)

Langkah-langkah menyebarkan soal (pre-test):

1. Pembelajaran dimulai dengan guru menerangkan bagaimana cara mengisian soal (pre-test) yang akan di berikan kepada siswa.
2. Lalu guru membagikan soal (pre-test) yang akan di isi oleh siswa.
3. Setelah itu soal (pre-test) dikumpulkan Kembali kepada guru.

❖ **KELAS KONTROL (7.F)**

A. Pertemuan pertama: menyebarkan soal (Pre Test)

Langkah-langkah menyebarkan soal (pre-test):

1. Pembelajaran dimulai dengan guru menerangkan bagaimana cara mengisian soal (pre-test) yang akan di berikan kepada siswa.
2. Lalu guru membagikan soal (pre-test) yang akan di isi oleh siswa.
3. Setelah itu soal (pre-test) dikumpulkan Kembali kepada guru.

B. Pertemuan Kedua: pembelajaran menggunakan strategi reciprocal teaching

- **KELAS EKSPERIMEN**

  Pertemuan 1: Kelompok 1

  A. Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi
  B. Kolaborasi di dunia maya

  Langkah-langkah pembelajaran menggunakan strategi Reciprocal Teaching sebagai berikut:

  1. Mengelompokan peserta didik dan diskusi kelompok, peserta didik dibagi menjadi beberapa bentuk kelompok kecil. Peserta didik dikelompokkan sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.
  2. Menyajikan hasil kerja kelompok, guru memberikan bagi setiap kelompok untuk dapat mewakili kelompoknya menjelaskan diskusi di depan temannya. Sedangkan kelompok lainnya menyimak, bertanya dan menanggapi presentasi teman-temannya
  3. Membuat pertanyaan, pertanyaan di buat oleh peserta didik tentang materi tersebut dan selanjutnya dilakukan penyampaiannya di depan teman-temannya.
  4. Mengklarifikasi, kesempatan juga diberikan kepada peserta didik agar dapat bertanya kepada guru jika terdapat materi yang dirasa sulit. Kemudian guru juga wajib menjelaskan apa yang menjadi pertanyaan peserta didiknya. Guru juga meakukan tanya jawab tentang materi yang telah di lakukan persentasi
  5. Kesimpulan, memberikan Kesimpulan terhadap materi yang dibahas dilakukan oleh peserta didik.

- **KELAS KONTROL**

Langkah-langkah pembelajaran Menggunakan Strategi Konvensional:

1. Pembelajaran dimulai dengan guru menjelaskan mengenai materi Dampak Sosial Informatika
2. Lalu guru membagi materi dibagi dalam sub materi
   Materi 1: Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi
   Materi 2: kolaborasi di dunia maya
3. Setiap peserta didik didalam kelas mendengarkan guru menjelaskan materi, dan kemudian menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Guru menyuruh siswa mencari pengaruh tik, dampak positif negatif tik, lalu menuliskannya kedepan masing2 siswa

C. Pertemuan ketiga: Pembelajaran menggunakan Strategi Reciprocal Teaching

❖ **KELAS EKSPERIMEN**

Pertemuan 2: Kelompok 3

A. Media sosial
B. Informasi pribadi dan hukum privasi

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan strategi Reciprocal Teaching sebagai berikut:

1. Mengelompokan peserta didik dan diskusi kelompok, peserta didik dibagi menjadi beberapa bentuk kelompok kecil. Peserta didik dikelompokkan sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.
2. Menyajikan hasil kerja kelompok, guru memberikan bagi setiap kelompok untuk dapat mewakili kelompoknya menjelaskan diskusi di depan temannya. Sedangkan kelompok lainnya menyimak, bertanya dan menanggapi presentasi teman-temannya

3. Membuat pertanyaan, pertanyaan di buat oleh peserta didik tentang materi tersebut dan selanjutnya dilakukan penyampaiannya di depan teman-temannya.
4. Mengklarifikasi, kesempatan juga diberikan kepada peserta didik agar dapat bertanya kepada guru jika terdapat materi yang dirasa sulit. Kemudian guru juga wajib menjelaskan apa yang menjadi pertanyaan peserta didiknya. Guru juga meakukan tanya jawab tentang materi yang telah di lakukan persentasi
5. Kesimpulan, memberikan Kesimpulan terhadap materi yang dibahas dilakukan oleh peserta didik.

❖ **KELAS KONTROL**

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan strategi konvensional:

1. Pembelajaran dimulai dengan guru menjelaskan mengenai materi Dampak Sosial Informatika.
2. Lalu guru membagi materi dibagi dalam sub materi
   Materi 1: media sosial
   Materi 2: informasi Pribadi dan Hukum Privasi
3. Setiap peserta didik di dalam kelas mendengarkan guru menjelaskan materi, dan kemudian menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Guru menyuruh siswa mencari dampak positif negatif sosial media, lalu menuliskannya kedepan perkelompok.

D. Pertemuan keempat: Menyebarkan soal (post-test)

❖ **KELAS EKSPERIMEN**

Langkah-langkah menyebarkan soal (post-test):

1. Pembelajaran dimulai dengan guru menerangkan bagaimana cara mengisian soal (pos-test) yang akan di berikan kepada siswa.

2. Lalu guru membagikan soal (pos-test) yang akan di isi oleh siswa.
3. Pengisian soal (pos-test) di isi selama
4. Setelah itu soal (pos-test) dikumpulkan Kembali kepada guru

❖ **KELAS KONTROL**

C. Penutup

a. Refleksi

Peserta didik dan guru secara Bersama-sama melakukan refleksi terhadap materi dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan guna menemukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik.

Guru dan peserta didik menutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a dan salam.

D. ASESMEN

1. Diagnostic

   Dilakukan bersamaan dengan apersepsi untuk mengetahu pengetahuan dasar yang dimiliki peserta didik.

2. Formatif

   Dilakukan pada proses pembelajaran secara terencana ataupun yang bersifat sepontan

3. Sumatif

   Dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran

E. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

a) Pengayaan

   Pengayaan adalah kegiatan pembelajaran yang diberikan pada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Materi pengayaan (terlampir)

b) Remedial

Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang. Saat merancang kegiatan pengayaan, dilakukan diferensiasi contohnya lembar belajar/kegiatan yang berbeda dengan kelas.

F. REFLEKSI

Peserta didik dan guru secara Bersama-sama melakukan refleksi terhadap materi dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan guna menemukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Mahasiswa

Intan Rahmayanti
NIM 2521004

III. LAMPIRAN

1. Asesmen Awal

Untuk mengetahui pengetahuan awal dan keterampilan peserta didik sebelum belajar

2. Asesmen Formatif

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung seperti saat melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.

3. Asesmen Sumatif

Jenis penilaian yang dilakukan pada akhir periode pembelajaran untuk mengevaluasi sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

a. **Kompetensi Yang Dinilai**

1) Kompetensi sikap yang menunjukkan beriman dan bertaqwa berakhlak mulia, kemandirian, dan bernalar kritis

2) Kompetensi pengetahuan: kemampuan untuk menguasai materi

3) Kompetensi keterampilan: Kemampuan untuk menjawab pertanyaan dan berfikir tepat dalam menjawab pertanyaan

b. **Bagaimana Asesmen Dilakukan**

1) Penilaian sikap dilakukan dengan teknik observasi/ mengamati sikap peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
2) Penilaian pengetahuan melalui tes tertulis berupa kuis
3) Penilaian keterampilan melalui kinerja di dalam pengerjaan kuis interaktif.

c. **Kriterian penilaian**

1) Penilaian sikap

No	Nama Siswa	Kriteria sikap			Skor			
		Beriman, bertaqwa kepada allah dan berakhlak mulia	Mandiri	Bernalar kritis	1	2	3	4
1								
2								
3								
4								
5								

Pedoman penskoran:

4= sangat baik

3=baik

2=cukup

1=kurang

2) Penilaian pengetahuan

Bila jawaban sangat sempurna diberi skor 4

Bila jawaban sempurna diberi skor 3

Bila jawaban kurang sempurna diberi skor 2

Bila jawaban tidak sempurna diberi skor 1

3) **Penilaian Keterampilan**

No	Nama	Kriteria penilaian		Rata-rata nilai
		Penguasaan materi	Kemampuan untuk menjawab atau berfikir cepat	

Pedoman penskoran:

4= sangat baik

3= baik

2= cukup

1= kurang

Lampiran 22. Materi Pembelajaran

KEMENTERIAN PENDIDIKAN,
KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Informatika untuk SMP Kelas VII
Penulis: Irya Wisnubhadra
ISBN: 978-602-244-628-2

Bab 8
Dampak Sosial Informatika



Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, kalian mampu memahami dampak positif dan negatif teknologi informasi, keamanan data pribadi, dan berkolaborasi di dunia maya.

Pertanyaan Pemantik

Teknologi terbaru apa yang menarik perhatian kalian? Mobil tanpa sopir? Teknologi Internet of Things? Virtual Reality? Teknologi tersebut selain bermanfaat bagi kehidupan manusia juga memiliki dampak negatif. Apa dampak negatifnya?

A. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi (TI) adalah teknologi yang menggunakan komputer untuk menyimpan, mengambil, dan mentransmisikan (mengirimkan) data atau informasi. TI secara umum adalah sistem informasi dan sistem komunikasi atau sistem komputer yang terdiri atas perangkat keras, perangkat lunak, dan peralatan *peripheral* yang digunakan oleh pengguna tertentu. Agar dapat berinteraksi dengan perangkat lain, TI dapat ditambah dengan peralatan komunikasi, seperti jaringan komputer, telekomunikasi, dan internet. Dengan tambahan peralatan komunikasi tersebut, penggunanya dapat berkomunikasi dan mentransmisikan informasi tanpa dibatasi ruang dan waktu. TI yang ditambah peralatan komunikasi ini disebut Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Manusia sebenarnya telah melakukan pekerjaan menyimpan, mengambil, memanipulasi, dan mentransmisikan informasi sejak zaman bangsa Sumeria di Mesopotamia mengembangkan tulisan pada sekitar 3.000 SM. Istilah TI dalam pengertian modern dikenalkan dengan definisi: teknik pemrosesan, penerapan metode statistik dan matematika untuk pengambilan keputusan, dan simulasi pemikiran tingkat tinggi melalui program komputer. Pengertian tersebut muncul pada tahun 1958 sebagai artikel di *Harvard Business Review* yang dikarang oleh Harold J Leavitt dan Thomas L. Whistler.



Gambar 8.1 Revolusi Komputer

Saat ini, masyarakat dapat melihat revolusi TIK yang sangat maju. Segala aspek kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dengan teknologi baru era digital ini yang memberikan manfaat besar. TIK telah memberikan cara baru dalam berkehidupan untuk menggantikan aktivitas di rumah, pekerjaan, pendidikan, perdagangan, kesehatan, perbankan, dan bersosialisasi. Masyarakat saat ini telah menjadikan TIK sebagai kebutuhan penting dalam bentuk berbagai perangkat seperti Komputer, laptop, *smartphone*, tablet, internet, dan lainnya yang sering disebut gawai (*gadget*). Gambar 8.1

menunjukkan revolusi komputer dari perangkat yang besar sampai menjadi sebesar genggaman tangan manusia.



Perkembangan komputer dari awal kemunculannya hingga sekarang menjadi *cell phones* (ponsel) atau telepon pintar (*smartphone*) adalah suatu revolusi. Ukuran komputer menjadi makin kecil, tetapi memiliki kemampuan yang makin besar. Dahulu, komputer berukuran sebesar ruangan kelas, tetapi saat ini, komputer hanya sebesar genggaman tangan. Gambar 8.2 menunjukkan perkembangan komputer dan telepon yang merupakan komponen utama TIK.



Gambar 8.2 Perkembangan Komputer dan Telepon

Saat ini, *smartphone* telah dapat menggantikan berbagai macam peralatan. *Smartphone* dapat digunakan untuk mendengarkan lagu yang berarti telah menggantikan *CD player* atau radio, menulis surat berarti menggantikan mesin tik, membuat video berarti menggantikan kamera video, membaca berita yang berarti menggantikan koran, dan masih banyak hal yang lain. Gambar 8.3 ialah contoh peralatan yang dapat diganti dengan *smartphone*.

1. Pengaruh TIK terhadap Kehidupan Masyarakat



Gambar 8.3 Peralatan yang Diganti dengan Smartphone

Manusia merupakan makhluk sosial yang akan selalu berhubungan dengan orang lain. Dengan menggunakan gawai yang terhubung dengan orang lain, memungkinkan kontak sosial yang makin intensif. Dua puluh tahun yang lalu, orang berkomunikasi dengan saudara yang tinggal di pulau lain mungkin hanya dilakukan sebulan sekali. Namun saat ini, kita bisa berkomunikasi dengan sahabat kita di luar negeri setiap saat. Aktivitas keseharian kita juga menjadi sangat efisien, sebagai contoh, pekerjaan suatu perusahaan untuk berkorespondensi dengan pelanggan yang dahulu berbiaya mahal saat ini sangat mudah dan murah yang dilakukan menggunakan surel atau aplikasi *chat*. TIK juga memungkinkan kita membaca informasi terkini dari berbagai media besar dan koran terkemuka dengan hanya sekali klik pada gadget kita. Saat ini, TIK sangat membantu kita dalam melaksanakan aktivitas keseharian kita. Contoh pengaruh TIK dalam kehidupan kita ialah sebagai berikut.

a. **Aktivitas keseharian**: Saat ini, kita dapat mengerjakan aktivitas keseharian kita dengan mudah. Kita dapat berbelanja seperti berbelanja di *mall*/pasar dengan *online-shopping* pada *virtual mall* seperti: Tokopedia, Bukalapak, Shopee dan lainnya. Pembayaran dapat dilakukan secara elektronik dengan *electronic-payment* (e-payment) seperti: *electronic-banking* (e-banking) atau *mobile-banking* (m-banking), atau *electronic-wallet* (e-wallet). Saat ini, kita juga dapat dengan mudah membaca koran secara *online*, bertemu dengan saudara secara virtual dengan *video conference*, berkirim surat melalui surel, dan masih banyak yang lain. Dengan teknologi *Internet of Things* (IoT), kita juga bisa mengatur suhu

kulkas, mematikan dan menghidupkan kompor listrik, dan mengatur peralatan lain di rumah dengan *smartphone* kita dari jauh.

b. **Pendidikan/*e-learning***: Saat pandemi Covid-19 tahun 2020, proses pembelajaran di kelas digantikan dengan pembelajaran daring menggunakan media *e-learning*. *E-Learning* adalah pembelajaran yang dilaksanakan secara elektronik baik dalam hal interaksi antara siswa dan guru, materi, dan aktivitasnya. Dalam *e-learning*, interaksi siswa guru dilakukan dengan *video conference*, materi disajikan dalam bentuk video, *e-books*, dan *file*. Kegiatan pembelajaran bisa dilakukan dalam forum diskusi, kuis daring, dan tugas yang dikumpulkan secara daring. Interaksi antarsiswa dilakukan dengan forum diskusi, sedangkan kolaborasi antarsiswa dilakukan dalam bentuk berbagi dokumen/ papan bersama.



Gambar 8.4 Dampak TIK pada Berbagai Bidang

Tahukah kalian?

Electronic-payment (e-payment) adalah sistem pembayaran yang memfasilitasi pembayaran secara elektronik untuk transaksi *online*. Sistem pembayaran ini makin populer karena melusasnya penggunaan belanja dan perbankan yang dilakukan secara online berbasis internet. Sistem pembayaran pada e-payment saat ini didominasi oleh pembayaran melalui kartu kredit/debet (MasterCard, VISA, GPN) lewat internet banking. Pembayaran juga banyak dilakukan dengan *electronic-wallet* (e-wallet) atau dompet elektronik yang memungkinkan pembayaran tanpa lewat bank namun lewat aplikasi, seperti Gopay, Ovo, LinkAja, Dana, dan lainnya.

c. **Kesehatan**: Ketika kita sakit, saat ini, kita tidak perlu jauh-jauh pergi ke dokter. Kita bisa menggunakan *tele-medicine* dimana kita bisa bertemu dengan dokter secara *virtual* untuk berkonsultasi tentang sakit yang kita idap. Setelah melakukan diagnosis, dokter akan memberikan resep obat

secara *online* yang langsung terhubung dengan apotek. Apotek selanjutnya akan menyediakan obat dan mengirimkannya ke alamat rumah kita. Pembayaran akan dilaksanakan secara *online* melalui *e-payment* lewat kartu debit atau kartu kredit.

d. **Perdagangan**: Perdagangan secara *online* disebut *e-commerce*. Saat ini, negara kita memiliki situs *e-commerce* besar, seperti: Tokopedia, Bukalapak, dan lainnya. Situs ini seperti *mall* atau pasar yang dijalankan secara *virtual*. Seseorang bisa membeli barang yang dijual di situs ini. Para pedagang juga bisa menjual produknya di situs ini. Proses penjualan dan pembelian dilakukan melalui peramban atau aplikasi yang terpasang di *smartphone*. Barang dagangan pada *e-commerce* terdiri atas dua macam, yaitu barang fisik dan barang nonfisik seperti pulsa, *e-book*, lagu, dan lainnya. Pengiriman barang fisik membutuhkan transportasi, sedangkan pengiriman barang nonfisik tidak memerlukan transportasi. Pembayaran akan dilakukan dengan *e-payment* lewat kartu kredit/kartu debit atau dengan *e-wallet*. Untuk suatu daerah yang memiliki akses internet terbatas, bisa dikembangkan penyedia layanan jasa perdagangan dengan bekerja sama dengan penyedia layanan internet setempat.

e. **Pekerjaan**: Dengan berkembangnya TIK, terbuka lapangan pekerjaan yang memerlukan keahlian yang berkaitan dengan TIK. Pekerjaan tersebut bisa dilakukan dari rumah, di antaranya ialah: pengembang web, pengembang aplikasi, programmer, administrator jaringan TI, analis data, dan lainnya. Saat ini, banyak pekerjaan non-TI yang juga bisa dikerjakan dari rumah dengan bantuan TI, misalnya sales/penjual yang harus berkoordinasi dengan distributor, pengecer, dan pelanggan dapat dilakukan dengan *video conference* atau surel, pekerjaan memberikan suguhan musik bisa dilakukan secara *live streaming*, konsultasi dokter bisa dilakukan secara jarak jauh, dan lainnya. TIK juga telah membuka lapangan kerja wiraswasta yang dapat beroperasi dari berbagai lokasi tanpa batas geografis.

Tahukah kalian?

Live streaming adalah cara penyajian konten yang dipancarkan (*broadcast*) secara real time melalui internet, sedangkan *streaming* merujuk pada konten yang disajikan dan diputar secara bersamaan tanpa perlu sepenuhnya diunduh. Akses konten dari *vlog* (*video log*) atau Youtube secara teknis disebut dengan streaming.

2. Dampak Positif dan Negatif Teknologi Informasi dan Komunikasi

TIK telah berdampak pada kehidupan manusia, baik berupa dampak positif seperti meningkatnya produktivitas, efektivitas, dan efisiensi. Namun, di sisi

lain, TIK juga memiliki dampak negatif, seperti berkurangnya interaksi tatap muka langsung (*face-to-face*), dan banyak beredarnya berita bohong di internet.

a. Dampak Positif

1. **Pengelolaan kegiatan keseharian:** Saat ini, kegiatan keseharian kita dapat dikelola dengan bantuan TIK yang berdampak pada produktivitas yang meningkat. Jadwal harian kita dapat diatur dengan menggunakan aplikasi *calendar* pada *smartphone/gadget* sehingga tidak terlupa dan kita dapat melaksanakan aktivitas tepat waktu. Pembayaran tagihan bulanan dapat dilakukan secara otomatis dan periodik dengan *e-banking* sehingga tidak terlambat dan tidak kena denda. Pembelian barang kebutuhan sehari-hari, pakaian, makanan juga dapat dilakukan secara daring dengan mudah.

   Teknologi saat ini telah dapat mengendalikan peralatan rumah tangga yang kita miliki secara jarak jauh ketika terhubung dengan internet. Ketika semua peralatan terkoneksi dengan internet, seperti ponsel, komputer, kulkas, lampu, pintu garasi, mesin cuci, dan lainnya semua peralatan tersebut dapat dikendalikan menggunakan aplikasi di manapun pemiliknya berada. Teknologi ini disebut teknologi IOT (*Internet of Things*). Gambar 8.5 menunjukkan contoh berbagai peralatan yang dapat dikendalikan melalui internet.



Gambar 8.5 Peralatan yang Dapat Dikendalikan dari Internet

Saat ini, juga sudah banyak kamera tersembunyi yang merekam semua kejadian di sekitarnya. Di tempat umum, pemasangan kamera tersembunyi harus dinyatakan secara terbuka. IoT sekatang ibarat "mata" yang mengintai kita di mana-mana sehingga diharapkan dapat meminimalkan tindak kejahatan.

2. **Komunikasi dan hubungan sosial**: TIK menyediakan fasilitas yang memudahkan kita untuk berkomunikasi dan berhubungan dengan orang lain. Komunikasi dengan orang lain saat ini sudah tidak mengenal batas geografis maupun negara. Dengan aplikasi *e-mail*, *chat*, *video conference*, dan situs media sosial, kita dapat mengadakan komunikasi, baik untuk urusan pribadi maupun urusan pekerjaan dengan mudah dan cepat. Bahkan dengan aplikasi seperti Zoom, Google Meet, dan lainnya kita dapat bertemu muka, berkomunikasi dan berkolaborasi secara virtual.
3. **Pencarian informasi dan berbagi informasi**: Penggunaan TIK mempermudah kita mendapatkan informasi. Dengan menggunakan kecanggihan mesin pencari (*search engine*), kita dengan cepat mendapatkan informasi yang kita cari. Sejarah penemuan ilmu pengetahuan, pemenang Nobel, nama-nama orang terkenal, dan bahkan resep masakan atau solusi permasalahan sehari-hari dapat diperoleh dalam beberapa detik saja. Wikipedia adalah salah satu situs yang banyak dikunjungi untuk pencarian informasi. Situs ini memiliki informasi yang terbuka yang disajikan dalam berbagai bahasa, dalam bentuk ensiklopedia yang dibuat dan disunting oleh sukarelawan di seluruh dunia. Informasi juga dapat dibagikan melalui surel, grup diskusi, dan aplikasi *chat*. Informasi dapat disebarkan melalui grup pada aplikasi *chat* seperti Whatsapp, Telegram, maupun grup surel seperti Google Groups, dan Yahoo Groups. Dengan berbagi informasi, akan meningkatkan keterbukaan, sifat saling menghargai, dan membangun pemahaman bersama secara global.
4. **Hiburan**: Selain untuk kegiatan yang formal, TIK juga memberikan dampak positif untuk dunia hiburan (*entertainment*). TIK memberikan layanan untuk bermain *games*, memutar lagu, dan menonton video maupun film. Kita dapat menonton televisi dan mendengarkan radio di laptop/ponsel. Kita juga dapat membaca koran, majalah, dan komik melalui gawai kita.
5. **Pendidikan**: Inovasi dalam pendidikan berkembang dengan hadirnya TIK, media belajar makin menarik dengan hadirnya multimedia yang interaktif. Cara belajar berkembang dengan hadirnya *e-learning*, pembelajaran jarak jauh, materi *online*, dan *virtual learning*. Siswa dapat mengakses konten dari situs yang tersedia dari seluruh dunia. Untuk percobaan/eksperimen yang dinamis, berbahaya dan tidak dapat dilaksanakan secara langsung, tersedia laboratorium virtual dengan menggunakan simulasi atau *virtual reality*.
6. **Lingkungan tanpa kertas (paperless)**: Penggunaan TIK untuk berbagai kegiatan dengan menyimpan data, dan informasi dalam berbagai bentuk *file* menyebabkan menurunnya penggunaan kertas secara signifikan. Penurunan penggunaan kertas berdampak pada berkurangnya penebangan

pohon yang membuat lingkungan hidup kita menjadi lebih sehat dan mendukung keterawatan bumi dan *sustainable development goal* (SDG).

7. **Pengembangan kecakapan hidup sehari-hari**: Dengan akses informasi yang berkualitas, persoalan hidup yang dihadapi manusia akan dapat dibantu penyelesaiannya. Saat ini dengan berkembangnya aplikasi sosial media dan internet, berbagi konten menjadi makin mudah. Banyak tutorial "*how to*" seperti bagaimana mengisi tinta printer, bagaimana membetulkan mouse yang macet, bagaimana memasang roda sepeda, atau persoalan sehari-hari lainnya dapat dicari di internet. Dalam bidang kesehatan masyarakat, akses informasi kesehatan yang bermutu tinggi dapat membuat masyarakat terhindar dari penyakit, atau membantu penyembuhan penderita suatu penyakit. Akses informasi bimbingan konseling yang valid dapat juga membantu menyelesaikan persoalan hidup yang ditemui. Masih banyak contoh lain dalam hal kecakapan hidup sehari-hari yang dapat kita temukan di internet. Apa kunci dari belajar kecakapan sehari-hari? Untuk mendapatkan informasi yang benar-benar kita inginkan, kita perlu menentukan kata kunci (*keyword*) pencarian yang tepat, kemudian jeli memilah dan memilih informasi yang ditampilkan oleh mesin pencari. .

b. Dampak Negatif

Dampak negatif TIK antara lain seperti berikut.

1. **Penyebaran informasi yang salah**: Saat ini, dengan berkembangnya sosial media internet, penyebaran informasi menjadi sangat mudah dilakukan. Banyak orang yang tidak bertanggung jawab menggunakan kemudahan ini untuk menyebarkan berita bohong (*hoax*). Berita bohong sangat berbahaya karena berita ini bersifat menyesatkan dan dapat membuat pembacanya memandang sesuatu yang tidak benar (bohong) menjadi benar. Pandangan tersebut bisa memicu tindakan yang melanggar norma dan hukum. Oleh karena itu, kita perlu membaca dengan teliti dan cermat, mengecek kebenaran berita sebelum kita meneruskan atau menyebarkan ke orang lain. Ingat, bahwa sekali tersebar tidak mungkin ditarik kembali dan akan menjadi jejak digital penyebarnya yang tidak bisa dihapus. Jejak digital dapat memengaruhi kehidupan dan karir di masa depan.
2. **Kecanduan internet dan *game***: Penggunaan internet di kalangan anak muda dengan berbagai aplikasi media sosial dan *game* yang makin menarik dapat menyebabkan kecenderungan terjadinya kecanduan internet

dan *game*. Anak-anak akan cenderung individualis, *introvert*, dan tidak mampu bersosialisasi. Kecanduan internet dan *game* juga berdampak pada kesehatan, karena dengan menggunakan Komputer/*smartphone* secara terus menerus akan menyebabkan gangguan pada mata, sakit leher, dan bahkan bisa menimbulkan kelelahan fisik maupun mental.

3. ***Cyberbullying***: Fenomena lain dengan adanya media sosial ialah fenomena kekerasan dan ejekan (*bullying*) di internet. Asosiasi Pengusaha Jasa Internet Indonesia (APJII) di tahun 2018 mencatat 49% pengguna internet pernah mendapat ejekan di internet. Ejekan ini bisa membuat korban menjadi depresi dan bahkan bisa bunuh diri.

4. **Berkurangnya aktivitas sosial**: Survei APJII tahun 2018 tentang penggunaan internet di Indonesia menyebutkan bahwa kelompok terbesar pengguna internet (19.6%) menggunakan internet lebih dari 8 jam per hari. Hal ini berpengaruh pada aktivitas temu muka di dunia nyata. Makin sering aktivitas *online* dilakukan, akan makin jarang aktivitas pertemuan riil yang membuat kehidupan sosial kita terpengaruh. Di masa pandemi, kurangnya pertemuan temu muka sangat terasa namun hal itu harus dilakukan untuk menjaga kesehatan.

5. **Berkurangnya aktivitas fisik**: Makin sering kita beraktivitas *online*, aktivitas fisik kita makin berkurang. Kemudahan berbelanja dengan menggunakan *e-Commerce* dan *e-payment* membuat kita jarang bergerak dan lebih banyak tinggal di dalam rumah. Hal ini bisa menyebabkan gangguan kesehatan seperti pusing, dan kegemukan.

6. **Potensi kehilangan pekerjaan**: Sisi lain dari kemajuan teknologi khususnya TIK adalah kemampuan otomatisasi dari pekerjaan yang biasanya dikerjakan oleh manusia. Perkembangan teknologi terus mengarah ke otomatisasi ini sehingga berpotensi menghilangkan pekerjaan manusia. Namun demikian, akan timbul pekerjaan-pekerjaan baru yang tidak ada sebelumnya.

7. **Potensi korban kejahatan**: Kejahatan *cyber* makin meningkat dengan meningkatnya transaksi *online* dan kemudahan berkomunikasi lewat sosial media. Gawai yang kita gunakan dalam bertransaksi menggunakan *e-commerce*/*e-banking* akan mengirimkan dan menerima data dari sistem. Data yang dikirimkan/diterima berpotensi untuk dicuri, dimanipulasi dan digunakan oleh orang yang tidak bertanggung jawab. Perlindungan data dibutuhkan dalam hal ini untuk mencegah terjadinya kejahatan di internet. Perlindungan data dapat dilakukan dengan mengenkripsi data dan menjalankan prosedur untuk mencegah kehilangan data. Selain itu data juga harus dilindungi dari *virus* dan *malware*.

B. Kolaborasi di Dunia Maya

TIK memungkinkan manusia untuk berkomunikasi dan bekerja bersama dalam menyelesaikan berbagai persoalan dengan cara yang efektif dan efisien. Kolaborasi untuk melaksanakan pekerjaan menjadi lebih mudah dilakukan dengan TIK. Sebagai contoh, pekerjaan membuat rancangan bangunan/*software* dapat dilakukan oleh beberapa arsitek/*programmer* bersama-sama, para siswa dapat membuat *file* poster sebagai tugas mata pelajaran secara bersama dalam kelompok. Contoh tersebut merupakan bentuk aktivitas gotong-royong. Di dunia, pendidikan dikenal istilah pembelajaran kolaboratif. Dalam pembelajaran ini, dibutuhkan kolaborasi agar tumbuh kesadaran interaksi sosial dan mewujudkan pembelajaran bermakna.

Kolaborasi maya yang sering disebut juga kolaborasi *virtual*/daring adalah melakukan kerja bersama dengan orang yang berbeda tempat dan waktu untuk menyelesaikan tugas menggunakan perkakas tertentu. Pada masa pandemi, di mana aktivitas harus banyak dilakukan dari rumah, kolaborasi daring menjadi pilihan yang tepat karena pekerjaan dan belajar dapat berlangsung dengan efektif.

Praktik baik dalam kolaborasi maya sepereti berikut.

1. Menentukan tujuan dan fokus: Fokus pada tujuan kolaborasi dan *output* yang akan dihasilkan.
2. Menyepakati dokumentasi kegiatan kolaborasi: Dokumen berisi sasaran, langkah-langkah menuju sasaran, dan pembagian tugas.
3. Saling mengecek secara reguler: Saling mengecek dan memperhatikan satu sama lain adalah hal penting untuk membangun budaya kerja yang baik, apalagi ketika anggota tim tidak berada di lokasi yang sama. Saling mengecek adalah cara yang bagus untuk menunjukkan dukungan dan mendorong rasa tanggung jawab. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan surel, *chat*, dan *video conference*.
4. Mengadakan pertemuan reguler, menetapkan jam kerja, dan menghindari gangguan. Penetapan jadwal pertemuan reguler penting saat bekerja dari rumah, hal ini berkaitan dengan prioritas yang harus dikerjakan yang pada akhirnya mendorong produktivitas.
5. Menggunakan perkakas terbaik.
6. Bereksperimen untuk mendapatkan cara terbaik berkolaborasi. Jika kolaborasi maya adalah cara baru, tim sebaiknya bereksperimen untuk mendapatkan cara, waktu, dan perkakas terbaik yang digunakan.
7. Menjaga kesehatan. Karena kolaborasi maya banyak dilakukan dengan duduk dalam waktu lama yang tidak baik bagi kesehatan, pengaturan aktivitas yang baik perlu dilakukan untuk menjaga tetap sehat.

8. Bersosialisasi dengan anggota tim karena tim akan efektif jika sering bekerja sama.
9. Hindari *multitasking* (mengerjakan beberapa hal sekaligus saat sedang berkolaborasi daring).
10. Rayakan kesuksesan kecil untuk menambah kekompakan tim.

Tersedia banyak perkakas yang saat ini dapat digunakan untuk kolaborasi daring tersebut, di antaranya sebagai berikut.

1. Google: Google memiliki sekumpulan aplikasi yang dapat digunakan untuk kolaborasi, di antaranya Google Docs, Sheet, Calendar, Meet, Gmail, Jamboard, Drive, dan lainnya.
2. Microsoft: Microsoft juga memiliki sekumpulan aplikasi untuk kolaborasi, yaitu Teams, One Drive, Office 365, dan lainnya.
3. Slack: Merupakan *platform* kolaborasi untuk bisnis, dengan model IRC (*Internet Relay Chat*) yang berisi *chat room*, *private groups*, dan *messaging*.
4. Zoom: Kolaborasi dalam bentuk *tele-conferencing* dan *online chat*.
5. Github: Merupakan perkakas kolaborasi untuk mengembangkan perangkat lunak, termasuk di dalamnya untuk hosting dan pengendalian versi perangkat lunak tersebut.

Selain manfaat yang banyak dari kolaborasi maya, juga terdapat tantangan dan hambatan yang sering dihadapi ketika melaksanakan kolaborasi maya. Tantangan dan hambatan itu di antaranya seperti berikut.

1. Perbedaan waktu antarzona dari anggota tim dapat menjadi salah satu penghambat saat berkomunikasi.
2. Koneksi internet: Kolaborasi maya dengan bergantung pada koneksi internet menyebabkan perbedaan kecepatan akses internet menjadi salah satu hambatan. Lambatnya koneksi dari satu pengguna akan memengaruhi pengguna lainnya.



Ayo, Kita Diskusikan

Aktivitas DSI-K7-01-U: Eksplorasi Teknologi Terkini dengan Teknologi Kolaborasi

Kalian diharapkan melakukan eksplorasi dampak sosial atas penemuan teknologi pada beberapa tahun belakangan ini. Teknologi yang berkembang pada 3 tahun belakangan ini di dominasi oleh beberapa hal, di antaranya seperti berikut.

C. Media Sosial



Gambar 8.7 Logo-Logo Media Sosial

Media sosial ialah salah satu teknologi yang dihasilkan dari perkembangan revolusi Komputasi. Media sosial adalah media interaktif yang memungkinkan penggunanya untuk berkreasi, menuliskan ide dan ekspresi, serta membagikan informasi tersebut dalam komunitas virtual. Komunitas virtual tersebut berjalan di atas jaringan komputer atau internet. Media sosial sering disebut sebagai produk Web 2.0, di mana pengguna dapat menciptakan kontennya sendiri.

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten yang dibuat sendiri oleh pengguna".

Media sosial pertama kali ditemukan sejak dibuatnya GeoCities. GeoCities adalah aplikasi media sosial berbasis web yang dibuat tahun 1994 yang mengembangkan layanan *website hosting* di mana pengguna dapat membuat dan mempublikasikan situs *web* sesuai kreasi pengguna. Pada tahun 1995, aplikasi *classmates* dikembangkan. Aplikasi ini merupakan layanan jejaring sosial (*social network*) yang awalnya digunakan untuk membantu penggunanya mencari teman sekolah dan kuliah. Aplikasi ini selanjutnya berkembang dengan konten yang lebih menarik, yaitu pembuatan buku tahunan sekolah, berbagi trailer film, musik, dan foto.

Sosial media berkembang dengan kehadiran sixdegrees.com tahun 1997, yang saat itu telah memiliki fitur profil, daftar teman, dan afiliasi sekolah bagi penggunanya. Pengguna *sixdegrees* diharapkan menggunakan nama aslinya.

Aplikasi *chat* juga berkembang pada era ini dengan banyak digunakannya ICQ, AIM, IRC, dan iChat. *Open Diary* adalah aplikasi jejaring sosial berikutnya yang dikembangkan pada tahun 1998 yang merupakan komunitas buku

harian daring (*online diary*). Pada tahun 2008, Open Diary memiliki 561.000 *diary* dari 77 negara di 7 benua. Open Diary ini memiliki fitur yang menjadi fitur utama pada situs jejaring sosial sekarang, seperti komentar pembaca dan privasi konten yang hanya diperuntukkan bagi teman. Perkembangan terus berlanjut dengan dikembangkannya LiveJournal tahun 1999, Ryze tahun 2001, Friendster 2003. Menurut Alexa, friendster memiliki basis pengguna yang banyak di negara Asia Tenggara termasuk Indonesia. Di Indonesia sendiri Friendster masih digunakan sampai tahun 2012. LinkedIn selanjutnya dibangun tahun 2003 sebagai jejaring sosial untuk kalangan korporasi dan berorientasi pada pekerjaan.

Generasi berikutnya, ada hi5 yang dibangun di bulan Juni 2003, MySpace di bulan Agustus 2003, dan Orkut di Januari 2004. Tahun 2004 bulan Januari berkembanglah sebuah aplikasi jejaring sosial yang dikembangkan oleh Mark Zuckerberg yang diberi nama Facebook. Awalnya, Facebook digunakan terbatas di kalangan mahasiswa Harvard, tetapi dalam perkembangannya, digunakan oleh kalangan universitas di Amerika dan akhirnya digunakan oleh pengguna di seluruh dunia. Pada tahun 2006, Facebook dapat diakses oleh pengguna yang berumur di atas 13 tahun. Facebook pada tahun 2011 menjadi situs web yang paling banyak diakses bersama Google. Youtube selanjutnya muncul pada tahun 2005 sebagai platform berbagi video. Youtube memiliki fitur di mana penggunanya dapat mengunggah video, melihat video, memberikan rate pada video tertentu (*like*, *dislike*), *sharing* video, membuat *playlist*, mengomentari video (*comment*), dan berlangganan (*subscribe*) pada konten pengguna lain. Youtube sangat digemari oleh penggunanya. Di tahun 2017, tercatat lebih dari 400 jam konten yang diupload ke Youtube tiap menit.

Aplikasi sosial media berikutnya adalah Yahoo!360° yang dikembangkan pada bulan Maret 2005 dan Bebo pada bulan Juli 2005. Pada bulan Juli 2006 dikembangkan suatu media sosial baru yang diberi nama Twitter. Twitter awalnya merupakan layanan berbasis teks dengan batasan 140 karakter, di mana penggunanya memposting "*tweets*"/ twit. Twitter berkembang dengan konten posting sebanyak 280 karakter serta *audio* dan *video* dengan lama 140 detik. Twitter diklasifikasikan sebagai aplikasi jejaring sosial dengan *microblogging*. Media sosial berikutnya adalah Tumblr yang diciptakan tahun 2007, Instagram pada bulan Juli 2010 dan Google+ pada bulan Juli 2011, dan terus berkembang sampai saat ini.

Aplikasi media sosial yang memiliki banyak pengguna di antaranya adalah

No	Nama Aplikasi	Deskripsi Ringkas
1.	Facebook	Layanan *social networking*
2.	Youtube	Layanan berbagi video

No	Nama Aplikasi	Deskripsi Ringkas
3.	Whatsapp	Layanan *cross platform chat* dan VOIP
4.	TikTok	Layanan berbagi video
5.	WeChat	Layanan *multipurpose messaging*, media sosial, dan *mobile payment* berbasis di China
6.	Instagram	Layanan foto dan video *sharing*
7.	Twitter	Layanan *Microblogging* dan *social networking*
8.	QZone	Layanan *Social Networking* berbasis di China
9.	Sina Weibo	Layanan *Microblogging* berbasis di China
10.	LinkedIn	Layanan profesional *networking*
11.	QQ	Layanan *online social games, music, shopping, microblogging, movies, and group and voice chat software* berbasis di China
12.	Quora	Layanan Tanya Jawab
13.	Telegram	Layanan *instant-messaging, video call*, VOIP
14.	Snapchat	Layanan *multimedia messaging*
15.	Pinterest	Layanan berbagi gambar dan media sosial yang dirancang untuk menemukan ide

Media sosial saat ini berpengaruh besar pada budaya masyarakat. Makin banyaknya pengguna *smartphone* berdampak pada makin banyak pengguna media sosial. Riset dari *social media flagship 2019* menyebutkan bahwa sosial media digunakan selama rata rata 2 jam 23 menit per hari oleh penggunanya di seluruh dunia.

Penggunaan media sosial memiliki dampak positif dan negatif. Media sosial dimanfaatkan oleh banyak institusi dalam membantu pekerjaan mereka. Dampak positif media sosial di antaranya seperti berikut.

1. Kedekatan sosial antarpenggunanya. Kedekatan sosial akan membawa pengaruh baik dalam hal saling membantu antarkelompok dan saling berbagi konten yang berguna.
2. Mempermudah komunikasi. Media sosial dapat membantu mempermudah komunikasi, sehingga perusahaan besar, menengah, kecil atau mikro dapat memanfaatkannya untuk pemasaran produk ke pelanggan, pemerintah dapat memanfaatkan untuk memperbaiki layanan ke masyarakat, dan lainnya.
3. Proses rekrutmen karyawan. Media sosial dapat digunakan untuk melihat rekam jejak calon karyawan saat proses rekrutmen karyawan.
4. Penegakan hukum dan investigasi. Foto-foto pelanggaran hukum yang di-posting di media sosial dapat digunakan oleh pihak berwenang untuk menindaklanjuti dengan penangkapan pelanggar hukum.

5. Media sosial memiliki platform yang dapat diisi dengan *games*, *feedback*, *review*, dan program lain yang berhubungan dengan aktivitas daring. *Platform* ini memunculkan pertumbuhan aplikasi baru yang menambah lapangan pekerjaan.

Namun, di sisi lain, ada dampak negatif dari media sosial di antaranya seperti berikut.

1. Pengaruh terhadap kesehatan emosional. Sebenarnya, media sosial dapat berdampak positif dan negatif terhadap kesehatan emosional, tetapi sisi negatifnya sering muncul lebih banyak. Perasaan iri dan tidak puas dengan diri sendiri bisa muncul setelah melihat posting teman yang sedang berlibur di luar negeri, dan melihat kecantikan/ketampanan orang lain. Penelitian mengungkap, remaja tampak narsistis ketika ada di dalam media sosial, sedangkan orang dewasa muda tampak agresif dan bersifat antisosial. Media sosial juga mampu penggunanya menjadi *addicted* (ketagihan). Pada media sosial, juga bisa terjadi *cyberbullying*, yang menyebabkan korban paling parah menjadi depresi.
2. Berita bohong atau berita palsu, dan *hate speech*. Media sosial memungkinkan penggunanya untuk mengunggah berita. Karena dibuat sendiri, berita tersebut bisa salah, palsu, atau sengaja dipalsukan. Berita bohong bisa dimaksudkan untuk merusak reputasi orang atau reputasi golongan tertentu yang lebih luas. Berita bohong di media sosial bisa cepat tersebar atau menjadi viral. Serupa dengan berita bohong, konten di Internet bisa menjadi ujaran kebencian (*hate speech*). Ujaran kebencian bisa menjadi konten yang provokatif sehingga menyebabkan muncul agresivitas dan perilaku tidak terpuji dari pembacanya.
3. Pencurian data. Data-data profil dan aktivitas pengguna saat mengakses media sosial selalu terekam di *server* media sosial. Data-data tersebut bisa menjadi objek yang disalahgunakan oleh pemilik media sosial atau pencuri data. Data pada profil pengguna dapat digunakan untuk membuat pengguna baru sebagai akun palsu untuk melakukan kejahatan ke pengguna lain. Data pengguna dapat disalahgunakan dengan menjualnya ke pihak yang berkepentingan, misalnya untuk kepentingan politik.

D. Informasi Pribadi dan Hukum Privasi



Informasi pribadi adalah informasi tentang diri seseorang. Informasi pribadi dikenal dengan dua istilah yaitu informasi personal dan informasi privat. Informasi personal adalah informasi pribadi yang tidak dapat digunakan untuk mengidentifikasi seseorang, sedangkan informasi privat adalah informasi tentang seseorang yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi seseorang. Informasi privat adalah informasi yang berhubungan dengan privasi pribadi, yaitu informasi yang terkait dengan dapat dilacaknya seorang individu. Informasi privat sering juga disebut informasi sensitif. Contoh informasi privat di antaranya adalah: akun surel, nomor telepon, nomor identifikasi (KTP, SIM), dan lainnya termasuk foto dimana kita dapat diidentifikasi. Informasi pribadi harusnya dijaga dengan baik dan tidak boleh bocor karena jika bocor atau dicuri, bisa menyebabkan kerugian pada diri pemilik data tersebut. Informasi pribadi dilindungi hukum yang disebut dengan hukum privasi.

1. Hukum Privasi

Hukum privasi adalah hukum yang merujuk pada pengelolaan, penyimpanan, dan penggunaan informasi pribadi. Hukum privasi menjadi pertimbangan dalam hubungan dengan hak privasi individu atau perlindungan privasi dalam hukum. *The Universal Declaration of Human Rights* menyebutkan bahwa setiap orang memiliki hak atas privasi, tetapi interpretasi dari hak ini berbeda di tiap negara. Tiga aspek kunci privasi yang harus dijaga di antaranya seperti berikut.

1. Kebebasan dari gangguan. Kebebasan ini adalah kebebasan bagi setiap manusia untuk sendiri tanpa diganggu oleh orang lain.
2. Melindungi dan mengendalikan informasi tentang diri sendiri.
3. Bebas dari pengawasan (diikuti, dilacak, diawasi, disadap).

Kemajuan teknologi informasi memang memunculkan risiko baru di konteks privasi. Banyaknya data pribadi yang disetor ke pemerintah dan ke aplikasi yang kita pakai, memunculkan risiko baru pelanggaran privasi. Dengan menggunakan aplikasi, kebiasaan berbelanja, kata kunci yang sering kita gunakan, makanan kesukaan kita tersimpan di dalam basis data

perusahaan. Kita dengan senang hati meng-*upload* foto, video, dan data-data kita di media sosial kita, yang menimbulkan risiko untuk digunakan dengan tidak sah oleh orang lain. Data-data pribadi kita yang ada di basis data tersebut, juga rawan untuk dicuri atau disalahgunakan oleh perusahaan.

2. Persetujuan yang Diinformasikan

Setiap orang bisa jadi memiliki keinginan yang berbeda atas privasi informasi. Ada orang yang tidak terlalu memikirkan privasi data dengan mengungkap data rinci mereka di sosial media. Namun, ada juga orang yang enggan bertransaksi dengan *e-payment* dan memilih pembayaran tunai untuk menghindari data mereka diambil oleh aplikasi. Prinsip perlakuan yang etis atas informasi pribadi adalah persetujuan yang diinformasikan. Saat suatu organisasi/aplikasi menginformasikan bahwa ada proses pengumpulan data dan menerapkan kebijakan penggunaan tentang data tertentu, seseorang dapat memutuskan apakah akan berinteraksi/menggunakan dengan organisasi/aplikasi tersebut.

Pengumpulan informasi yang tidak terlihat adalah pengumpulan informasi pribadi tanpa sepengetahuan pemilik informasi. Sebagai contoh, misalnya sebuah perusahaan menawarkan aplikasi gratis yang mengubah kursor peramban web menjadi karakter kartun. Jutaan orang meng-*install* program tersebut, tetapi kemudian diketahui bahwa ternyata program tersebut mengambil data situs web yang dikunjungi penggunanya, bersama dengan nomor identifikasi pengguna dan mengirimkannya ke perusahaan. Hal ini tentu saja melanggar privasi informasi. Dalam hal ini, informasi mengenai persetujuan pengambilan data ini menjadi penting. Masalah privasi informasi sering muncul dari berbagai sumber, di antaranya seperti berikut.

1. Rekam medik kesehatan
2. Penyelidikan yang berkaitan dengan hukum dan kriminal
3. Transaksi dan institusi keuangan
4. Ciri biologis seperti materi genetik
5. Tempat tinggal dan informasi geografis
6. Pelanggaran privasi
7. Perilaku saat *browsing* di web
8. Riset akademik
9. Kebijakan untuk melindungi data pribadi

Bisnis, organisasi, dan lembaga pemerintah yang mengumpulkan dan menyimpan data pribadi memiliki tanggung jawab etis (dan bisa juga

Lampiran 23. Dokumentasi Penelitian

Uji Coba Instrumen Penelitian





Pretest Di Kelas Kontrol dan Eksperimen





Proses belajar mengajar di kelas kontol





Proses belajar mengajar di kelas eksperimen





Proses belajar mengajar di kelas kontol





Proses belajar mengajar di kelas eksperimen





Postest Di Kelas Kontrol dan Eksperimen




Lampiran 24. Biodata Penulis

BIODATA PENULIS

Nama	: Intan Rahmayanti
Panggilan	: Intan
NIM	: 2521004
Tempat/Tgl Lahir	: Lubuk Basung/19 September 2002
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Anak Ke	: Dua (2)
Orang Tua	
Ayah	: Sawal
Ibu	: Yanti
Alamat	: Pulai Kampung Pinang, Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam, Provinsi Sumatra Barat
E-Mail	: @rahmayantiintan13@gmail.com
No. HP	: 083151710955

Riwayat Pendidikan

1. SDN 08 Balai Selasa
2. MTsN 2 Lubuk Basung
3. SMAN 2 Lubuk Basung