BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi yang semakin berkembang menuntut kemampuan semua bangsa untuk ikut bersaing dengan negara lain. Kemampuan tersebut salah satunya terletak pada kesiapan sumber daya manusia yang harus disiapkan sejak dini untuk mengimbangi perkembangan zaman tersebut.

Jhon Naisbitt, seorang futuristik kenamaan dari Austria dalam bukunya *Megatrends 2000*, telah memprediksi bahwa milennium ke-2 akan didominasi sebagai era reformasi.[1] Ini berarti bahwa suatu bangsa atau Negara yang unggul dalam teknologi informasi, maka bangsa atau negara tersebut akan unggul pula dalam mendominasi dunia. Memasuki era globalisasi, prediksi tersebut menunjukkan kebenaran. Negara-negara yang unggul dalam penguasaan teknologi informasi menjadi negara yang unggul dalam perpolitikan dunia, yang tidak hanya untuk memenangkan peperangan tetapi juga untuk memperoleh devisa yang nantinya untuk menyejahterakan rakyatnya.

Dalam upaya untuk menghadapi tantangan global sekarang ini maka hal yang diperlukan adalah dengan menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sebab, walaupun sumber daya alamnya melimpah tanpa ada

---

[1] Isjoni, dkk. *ICT Untuk Sekolah Unggul Pengintegrasian Teknologi Informasi dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), h. 9.

tenaga ahli yang mengolah sumber daya alam tersebut maka hasilnya akan sama saja. Fakta ini terjadi di Negara Indonesia, walaupun kekayaan alam di Indonesia melimpah tetapi sumber daya manusiannya kurang berkualitas, maka yang terjadi adalah dikuasainya pusat sumber daya alam oleh pihak asing.

Dengan adanya fakta tersebut maka bangsa Indonesia dituntut untuk lebih meningkatkan kualitas sumber daya manusianya yang tidak lain adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan. Upaya penting untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan mengembangkan teknologi pendidikan dan pembelajaran.

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan pancasila dan UUD 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.[2] Implementasi akan adanya tanggapan perubahan zaman yaitu dengan pendayagunaan teknologi di sector pendidikan.

Pendayagunaan teknologi pendidikan (*Educatian Technology)* atau berbagai istilah yang mereka gunakan: Teknologi untuk Pendidikan (*Teacher for Education*), Teknologi Informasi (*Information Technology/IT*) atau Teknologi Komunikasi dan Informasi (*Information and Communication*

---

[2] *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), h. 3-4

Technology/ICT) diyakini sebagai salah satu cara strategis mengatasi masalah tersebut.[3]

Pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan juga ditekankan oleh Negara-negara Asia Tenggara. Hal ini seperti yang disampaikan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono saat membuka pertemuan ke-42 Organisasi Menteri–Menteri Pendidikan Asia Tenggara (SEAMEO) di Nusa Dua, Bali, "Kita harus mencari tahu bagaimana menguasai potensi berlimpah dari teknologi informasi dan komunikasi". SEAMEO adalah singkatan dari *South East Asia Ministry's of Education Organization* yang artinya Organisasi Menteri-Menteri Pendidikan Asia Tenggara.

Upaya peningkatan mutu pendidikan lebih difokuskan kepada aparat pendidikan (guru, kepala sekolah, tenaga administrasi) dan komite sekolah. Bentuk upaya yang dilakukan ini bisa melalui pendidikan pelatihan, TOT, workshop, seminar dan lokakarya pembinaan kelembagaan pendidikan.

Guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.[4] Dari pengertian tersebut, seorang guru bertanggung jawab atas keberhasilan dalam pembelajaran.

---

[3] Dewi Salma Pradwiradilaga, dkk. *Pendayagunaan Teknologi Pendidikan di Negara Tetangga, Mozaik Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), h. 83.

[4] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), h. 2.

Dalam upaya peningkatan mutu mengajar dan mutu pembelajaran di era globalisasi, guru sebaiknya menguasai program komputer, agar dapat memanfaatkan teknologi yang telah tersedia dan untuk memudahkan dalam mengajar. Guru hendaknya dapat menggunakan peralatan yang lebih ekonomis, efisien, dan mampu dimiliki oleh sekolah serta tidak menolak digunakannya peralatan teknologi modern yang relevan dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan zaman.[5] Seorang guru dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugasnya dalam mengajar. Salah satu keterampilan tersebut adalah bagaimana seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran.[6] Guru dapat membuat kreasi dan variasi media interaktif, pembuatan CD pembelajaran interaktif, *powerpoint*, dan dengan media komputer.

Menurut Burner, Sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad, ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).[7] Pengalaman langsung adalah mengerjakan sesuatu yang dipahami secara langsung. Pada tingkat kedua yang diberi label *iconic* atau gambar (*image*), jadi dapat dipelajari dari gambar, lukisan foto atau film. Selanjutnya pada tingkat ketiga yaitu pada tingkat simbol, siswa membaca atau mendengar

---

[5] Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 17.

[6] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h.164.

[7] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), h. 7.

sesuatu dan mencoba mencocokkan yang dibaca atau didengar dari gambar dan menghubungkan dengan pengalamannya.

Pemanfaatan teknologi informasi dihubungkan pada penumbuhan gairah belajar, agar siswa merasa senang dan semangat untuk belajar. Dalam hal ini, dapat dikatakan sebagai usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila tidak suka maka akan berusaha meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.[8] Tumbuhnya gairah belajar dan dorongan belajar tersebut merupakan motivasi dalam belajar, sehingga siswa benar-benar menjalankan apa yang harus dilakukan dalam pembelajaran.

Secara umum keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari efisiensi, keefektifan, relevansi dan produktivitas pembelajaran dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Efisiensi berkenaan dengan usaha yang relatif kecil dengan hasil yang optimal. Keefektifan berkenaan dengan jalan, upaya, teknik dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secara cepat dan tepat. Relevansi berkenaan dengan kesesuaian antara apa yang dilaksanakan dengan apa yang seharusnya dilaksanakan. Produktivitas berkenaan dengan pencapaian hasil baik secara kualitatif maupun kuantitatif.[9]

Dari tinjauan langsung dan wawancara penulis dengan beberapa orang guru PAI di beberapa SD di Kecamatan IV Koto, masih ditemui rendahnya

---

[8] Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2007), h. 75.

[9] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses belajar Mengajar,* (Bandung: P.T. Remaja Rosdakarya, 1994), h. 60

minat belajar siswa, yang berani menjawab pertanyaan-pertanyaan guru dan menjawab soal-soal yang diberikan guru dengan benar hanya lebih kurang 10 orang 35 orang siswa rata-rata di dalam satu kelas. Kondisi ini mempengaruhi terhadap hasil belajar PAI siswa. Begitu juga orang tua siswa, masih banyak latar belakang pendidikanya yang rendah, sehingga mereka belum mampu membimbing dan mengarahkan anaknya untuk memecahkan masalah yang timbul dari proses pekerjaan rumah yang dikerjakan. Di samping membimbing siswa mengerjakan latihan, guru selalu memberikan motivasi untuk giat mengerjakan latihan, selalu membahas PR yang dirasa sulit dan sering pula memberikan penguatan terhadap siswa, namun hasil yang diperoleh siswa masih saja di bawah KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70.

Di sisi lain, kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang diterapkan selama ini terkesan monoton dengan menggunakan ceramah, mencatat dan hanya menggunakan media papan tulis dan spidol saja sehingga siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan pelajaran dan cenderung mengabaikan seakan tidak ada minat untuk mengerti pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu dalam pembelajaran hanya menggunakan buku paket yang biasanya pinjam di perpustakaan sekolah dan tidak boleh dibawa pulang. Lebih parahnya lagi buku paket tidak tersedia sesuai jumlah siswa sehingga siswa menyimak satu buku untuk dua siswa sehingga menyebabkan kegiatan belajar kurang maksimal.

Berikut rata-rata hasil belajar pada salah satu SD, yaitu SDN 03 Koto Tuo Tahun Pelajaran 2015/2016:

Tabel I.1

Hasil Belajar Siswa Kelas IV, V & VI SDN 03 Koto Tuo
Tahun Pelajaran 2015/2016

No	Kelas	Nilai Rata-rata PAI	KKM
1	Kelas IV SDN 13 Guguk Randah	70	70
2	Kelas IV SDN 16 Guguk Tinggi	65	67
3	Kelas IV SDN 21 Koto Tuo	70	70
4	Kelas IV SDN 23 Guguak Randah	68	70
5	Kelas IV SDN 24 Guguk Tinggi	69	70

Sumber: *Data Daftar Nilai SDN Gugus 2 Kecamatan IV Koto Tahun Pelajaran 2015/2016*

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata nilai hasil belajar PAI masih di bawah rata, yaitu 70. Dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, hampir 90% tercapai.

Bidang studi PAI merupakan salah satu bidang studi yang memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang hukum syariat, ibadah dan muamalah untuk diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru PAI di SD Gugus 2 Kecamatan IV Koto telah melakukan berbagai inovasi di berbagai bidang, seperti inovasi di bidang metode dan media. Untuk mewujudkan kualitas *out put* pendidikan yang mampu menghadapi persaingan pada era kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, SD Gugus 2 Kecamatan IV Koto telah mulai mengemas pembelajaran yang efektif dan efesien dengan menggunakan teknologi yang berkembang saat sekarang, seperti menggunakan media komputer untuk mengganti suasana belajar yang lebih efektif dan menghasilkan suasana yang baru bagi siswa dan guru di dalam ruang kelas.

Dengan menggunakan komputer, diharapkan akan memberikan pencerahan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan bisa memberikan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

B. Identifikasi Masalah

Ketertarikan peneliti dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SD Gugus 2 Kecamatan IV Koto, berdasarkan realitas berikut ini:

1. Kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam terkesan monoton dengan menggunakan ceramah, mencatat dan hanya menggunakan media papan tulis dan spidol saja sehingga siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan pelajaran dan cenderung mengabaikan seakan tidak ada minat untuk mengerti pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu dalam pembelajaran hanya menggunakan buku paket yang biasanya pinjam di perpustakaan sekolah dan tidak boleh dibawa pulang. Lebih parahnya lagi buku paket tidak tersedia sesuai jumlah siswa sehingga siswa menyimak satu buku untuk dua siswa sehingga menyebabkan kegiatan belajar kurang maksimal.
2. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa disibukkan dengan kegiatannya sendiri, seperti bercerita dengan temannya, bercanda dan menggambar, bahkan siswa-siswi rotasi izin ke belakang.
3. Prestasi belajar Pendidikan Agama Islam yang rendah, hal ini terlihat dari siswa yang tidak tuntas KKM lebih banyak dibanding siswa yang tuntas KKM.

C. Batasan Masalah

Setelah dijelaskan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, maka penulis membatasi penulisan tesis ini sebagai berikut:

1. Pengaruh penggunaan media berbasis komputer terhadap hasil belajar PAI kelas IV.
2. Pengaruh interaksi pembelajaran terhadap hasil belajar PAI kelas IV.
3. Pengaruh penggunaan media berbasis komputer dan interaksi terhadap hasil belajar PAI kelas IV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pemikiran di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya menjadi:

1. Adakah pengaruh penggunaan media berbasis komputer terhadap hasil belajar PAI?
2. Adakah pengaruh interaksi pembelajaran terhadap hasil belajar PAI?
3. Adakah pengaruh penggunaan media berbasis komputer dan interaksi terhadap interaksi pembelajaran PAI ?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian
   a. Tujuan Umum

      Sesuai dengan permasalahan yang ditelusuri, tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dan interaksi terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam di SD Gugus 2

Kecamatan IV Koto Kabupaten Agam..

b. Tujuan khusus

Adapun secara khusus bertujuan untuk mengungkapkan dan menjelaskan tentang:

1) Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis komputer terhadap hasil belajar PAI .
2) Pengaruh interaksi pembelajaran terhadap hasil belajar PAI..
3) Pengaruh penggunaan media berbasis komputer dan interaksi pembelajaran terhadap hasil belajar PAI.

2. Kegunaan penelitian

a. Kegunaan secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menghasilkan/menemukan prinsip-prinsip/teori yang berhubungan dengan hasil belajar PAI dengan penggunaan media berbasis komputer di SD Gugus 2 Kecamatan IV Koto. Di samping itu, dapat memberikan informasi serta mengetahui konsep tentang hubungan penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dan interaksi dengan hasil belajar terutama pada pelajaran PAI di SD Gugus 2 Kecamatan IV Koto Kabupaten Agam.

b. Kegunaan secara praktis

1) Sebagai pengembangan dan pembinaan disiplin pendidikan agama Islam.
2) Bahan informasi bagi guru dan peserta didik tentang penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dalam belajar dengan hasil

belajar dalam mata pelajaran PAI di SD Gugus 2 Kecamatan IV Koto Kabupaten Agam.

3) Bagi sekolah tempat penulis meneliti, penulis berharap berguna sebagai masukan untuk kemajuan sekolahnya.

F. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami judul tesis di atas, maka penulis mengemukakan penjelasan tentang istilah-istilah yang terdapat pada judul:

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu cara/benda yang membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.[10]

Media pemeblajaran berbasis komputer meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.[11] Teknologi komputer, yang dikhususkan untuk mengolahan data menjadi informasi yang bermanfaat bagi organisasi.[12]

Interaksi disebut juga dengan interaksi edukatif, yaitu suatu gambaran hubungan aktif dua arah antara guru dan anak didik yang berlangsung dalam ikatan tujuan pendidikan.[13]

Hasil belajar adalah ukuran atau parameter perubahan yang diperoleh

---

[10] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1997), h. 523

[11] Budi Setyono, *Pengertian Teknologi Informasi*, 2006, p. http://pgri1amlapura.co.cc/

[12] Hapzi, Pembangunan Website "e-Univercity" pada Perguruan Tinggi di Indonesia: Studi Kasus pada Perguruan Tinggi Kpertis Wil. X, Sumbar-Riau, Jambi, *al-Ta'lim ed-15* (Th. 2004), h. 111

[13] Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 11

oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar tertentu. Maksudnya di sini adalah ukuran atau parameter hasil belajar mata pelajaran PAI peserta didik SD Gugus 2 Kecamatan IV Koto yang rata-rata peserta didik pada tahun ajaran 2015-2016.

PAI adalah bimbingan rohani dan jasmani berdasarkan hukum-hukum agama Islam mampu terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam.[14]

[14] Ahmad D Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: al Ma'arif, 1987), h. 23

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

a. Media belajar

1) Pengertian media

Menurut Susilana, kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Kemudian telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media.[1] Beberapa diantaranya mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut:

a) Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru.

b) *National Education Asociation* (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.

c) Briggs berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.

---

[1] Rudi Susilana, *Media pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009, h. 6

d) *Associciation for Educational Communication and Technology* (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.

e) Gagne berpendapat bahwa berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

f) Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru ke siswa atau sebaliknya. Penggunaan media akan memungkinkan terjadinya proses belajar pada diri siswa dan dapat digunakan untuk meningkatkan efektifitas kegiatan pembelajaran.

2) Makna pembelajaran

Beberapa Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun

meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Unsur material meliputi; buku-buku, papan tulis, kapur, fotografi, *slide*, *film*, *audio*, dan *radio tape*. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan *audio* visual, juga komputer (multimedia). Unsur prosedur meliputi; jadwal, metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya.[2]

Menurut Hamdani, pembelajaran merupakan usaha untuk membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus.[3] Sedangkan menurut Sugandi, pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.[4]

Dari beberapa pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menghubungkan sistem lingkungan sebagai proses belajar.

3) Kedudukan Media dalam Pembelajaran

Sebagaimana diketahui bahwa pembelajaran merupakan

---

[2] Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran,* (Jakarta: Rajawali 2010), h. 57
[3] Hamdani, *Strategi Belajar mengajar,* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2010), h. 23
[4] *Ibid*.

suatu sistem, karena di dalamnya mengandung komponen-komponen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Komponen-komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, media dan evalusi.

Usaha untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran dibantu oleh penggunaan alat bantu pembelajaran yang tepat dan sesuai karakteristik komponen penggunanya. Setelah itu guru menentukan alat dan melaksanakan evaluasi, hasil dari evaluasi dapat menjadi bahan masukan atau umpan balik kegiatan yang telah dilaksanakan, dan apabila ternyata hasil belajar siswa rendah, maka perlu mengidentifikasi bagian-bagian apa yang mengakibatkan. Khusus dalam penggunaan media, apakah media yang digunakan sudah dipandang tepat atau bahkan perlu ditinjau ulang sehingga tujuan pembelajaran benar-benar tercapai.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa keberadaan/kedudukan media dalam mendukung proses pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting apabila dapat dirancang dan dimanfaatkan dengan baik sesuai kebutuhan.

4) Hakekat Media Pembelajaran

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media

adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Sadiman, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.[5] Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu gabungan beberapa alat indera mereka.

Menurut Miarso, media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. [6]

---

[5] Arif Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h. 6

[6] Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan 2*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), h. 458

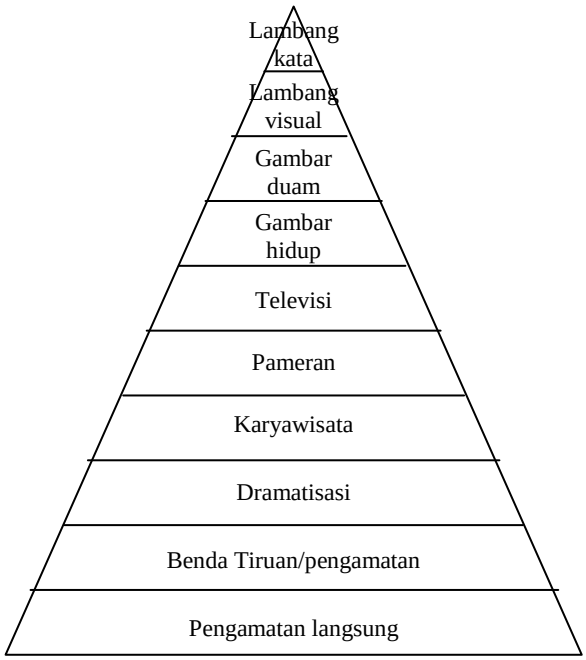
Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dipakai dalam proses pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber atau guru kepada penerima dalam hal ini peserta didik dan memungkinkan komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik. Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu atau gabungan beberapa alat indera mereka.

Media yang digunakan sebagai alat bantu belajar ada bermacam-macam jenis dari media grafis hingga media yang berbasis komputer. Dalam pengembangan media sebagai alat bantu Edgar Dale yang diadopsi dari Arsyad, mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut disebut kerucut pengalaman (*Cone of Experience*).[7]

Adapun gambar kerucut pengalaman Edgar Dale yang diadopsi dari, dapat dilihat seperti di bawah ini:[8]

---

[7] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali, 2007), h. 11
[8] *Ibid*.



Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale dapat disimpulkan bahwa pengalaman yang paling langsung adalah yang lebih efektif digunakan sebagai media pembelajaran, karena siswa akan lebih mudah menyerap suatu bahan ajar melalui pengalaman yang dialaminya. Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, maka pesan yang dikomunikasikan dalam bentuk materi pelajaran yang harus mudah dipahami oleh siswa, untuk itu pesan tersebut haruslah disampaikan melalui suatu media pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan media itu sendiri.

Miarso menyimpulkan bahwa ada berbagai kajian teoretik maupun empirik menunjukkan kegunaan media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut: mampu memberikan

rangsangan yang bervariasi kepada kita sehingga otak dapat berfungsi secara optimal, dapat membatasi keterbatasan pengalaman peserta didik, dapat melampaui batas ruang kelas, memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, menghasilkan keseragaman pengamatan, membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi untuk belajar, memberikan pengalaman *integral* atau menyeluruh dari sesuatu konkrit maupun abstrak, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri, meningkatkan keterbacaan baru, meningkatkan efek sosialisasi, serta dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri.[9]

5) Pemilihan Media

Ada beberapa faktor yang menjadi pertimbangan dalam memilih media antara lain: (1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran artinya media dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (2) dukungan terhadap bahan pembelajaran artinya bahan pembelajaran sifatnya prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar mudah dipahami siswa, (3) kemudahan memperoleh media, artinya media mudah diperoleh, (4) ketrampilan dalam menggunakan, (5) tersedia

---

[9] Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan 1*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2004), h. 458-460

waktu untuk menggunakannya, (6) sesuai dengan taraf berfikir siswa. Menurut

Sudjana dalam memilih media hendaknya mengacu pada kriteria sebagai berikut:

a) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran.
b) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran.
c) Kemudahan memperoleh media.
d) Ketrampilan guru dalam menggunakannya.
e) Tersedia waktu untuk menggunakannya.
f) Sesuai dengan taraf berfikir siswa.[10]

Menurut Aqib, ada beberapa prinsip umum yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran antara lain:

a) *Visible:* mudah dilihat.
b) *Interesting:* menarik.
c) *Simple:* sederhana.
d) *Useful:* bermanfaat bagi pelajar.
e) *Accurate:* benar dan tepat sasaran.
f) *Legitimate:* sah dan masuk akal.
g) *Structured:* tersusun secara baik, runtut.[11]

Salanjutnya Aqib menyatakan bahwa prinsip pemanfaatan media pembelajaran antara lain:

a) Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan.
b) Gunakan media seperlunya, jangan berlebihan.
c) Penggunaan media mampu mengaktifkan pelajar.
d) Pemanfaatan media harus terencana dalam program pembelajaran.
e) Hindari penggunaan media yang hanya sekedar mengisi waktu.
f) Perlu persiapan yang cukup sebelum menggunakan media.[12]

---

[10] Nana Sudjana, *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), h. 65

[11] Zainal Aqib, *Model-model, Media dan Stategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Jakarta: Hana Widya, 2013), h. 53

[12] *Ibid*.

6) Jenis dan Karakteristik Media

Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran, peraba, pengecapan, maupun penciuman, atau kesesuaiannya dengan tingkatan hierarki belajar seperti yang digarap oleh Gagne, dan sebagainya. Jadi, klasifikasi media, karakteristik media dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran.

Untuk tujuan-tujuan praktis, ada beberapa karakteristik media yang lazim dipakai dalam kegiatan pembelajaran khususnya di Indonesia, yaitu: media grafis, media audio, media proyeksi diam. Ada beberapa tokoh yang menggolongkan media pembelajaran/pendidikan:

Kemp & Dayton dalam Arsyad, mengelompokkan media ke dalam 8 jenis yaitu: (a) Media Cetakan, (b) Media Panjang, (c) *Overhead transparancie*, (d) Rekaman *Audiotape*, (e) Seri *slide* dan *film Strips*, (f) Penyajian *multi image*, (g) Rekaman video dan *film* hidup, (h) komputer.[13]

Sedangkan Leshin, Pollock & Reigeluth, mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok yaitu:

a) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, *field trip*).

---

[13] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali, 2011), h. 37

b) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja dan lembaran lepas).

c) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*).

d) Media berbasis *audio visual* (video, *film*, program *slide-tape*, televisi).

e) Media berbasis komputer (pengajaran dengan berbasis komputer, video interaktif, *hypertext*).[14]

7) Langkah-Langkah Membuat Media Pembelajaran

Dalam menganalisis sebuah kebutuhan media terdapat beberapa bagian yang harus diperhatikan, yaitu menganalisis kebutuhan media berdasarkan materi, user/pengguna, dan media itu sendiri. Agar media pelajaran yang dibuat dapat digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan maka sangat diperlukan enam langkah-langkah pengembangan program media. Ada beberapa pakar yang menyampaikan tentang langkah-langkah pembuatan media pembelajaran, dengan berbagai spesifikasinya masing-masing. Diantaranya menurut, merumuskan 12 langkah-langkah pengembangan program media sebagai berikut:

a) Membuat ide/gagasan/pemikiran.

Menurut Hernawan, dalam membuat ide/gagasan/

---

[14] *Ibid*., h. 36

pemikiran, harus memperhatikan tujuan, materi/bahan, strategi/ metode, dan media, serta evaluasi. Hal ini juga harus diikuti dengan kebutuhan siswa serta perkembangan intelektual dan emosional (psikologis) siswa. Rencana pembelajaran harus disusun secara sistematis, pendekatan sistem dan didasarkan pada proses belajar yang terjadi. [15]

b) Menganalisis keperluan dan karakteristik siswa.

Menurut Hernawan, keperluan dan karateristik siswa merupakan hal yang pertama kali yang perlu diperhatikan dalam merancang kegiatan pembelajaran, guru harus mengetahui terlebih dahulu pengetahuan awal siswa. Hal ini terkait dengan dengan penentuan strategi, metode, dan media yang akan diterapkan dalam pembelajaran.[16]

c) Merumuskan tujuan intruksional dan operasional.

Menurut Hernawan, komponen tujuan dalam kegiatan pembelajaran berperan sebagai arah untuk melaksanakan komponen lainnya. Untuk itu tujuan pembelajaran perlu dijadikan prioritas dalam merancang, artinya semua komponen yang dikembangkan dalam rancangan itu harus selalu mangacu dan ditujukan hasilnya untuk pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.[17]

---

[15] Asep Herry Hernawan, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 9.8

[16] *Ibid*., h. 11.8

[17] *Ibid*., h. 11.9

d) Menentukan kerangka isi bahan pelajaran.

Menurut Rahmina, pengemasan bahan pelajaran juga merupakan faktor yang perlu diperhatikan. Oleh karena harus sesuai dengan perumusan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, bahan pelajaran harus disusun dengan baik agar mudah dicerna dan dipahami siswa.[18]

e) Menentukan jenis media.

Menurut Hernawan, memperhatikan begitu banyak media yang dapat digunakan untuk kepentingan proses belajar pada diri siswa dan atau dapat digunakan meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran dengan mempertimbangkan materi yang akan disampaikan, karakter siswa, dan iklim pembelajaran. [19]

f) Menentukan treatmen dan partisipasi siswa.

Media yang dibuat harus disesuaikan sesuai kebutuhan, dimana media dirancang dengan diawali menentukan treatmen dan membuat siswa termotivasi agar berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga media yang digunakan tepat sasaran.

g) Membuat sketsa/*storyboard.*

Membuat sketsa bertujuan untuk mempermudah proses pembuatan dimana didalamnya terdapat poin-poin/kerangka isi dari media pembelajaran yang akan dibuat.

---

[18] *Ibid*.
[19] *Ibid*., h. 11.19

h) Menentukan bahan/alat yang digunakan.

Memilih media sesuai dengan kebutuhan dan materi yang akan diajarkan untuk dibuat dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan mempertimbangkan hasil analisis keperluan dan karakteristik siswa.

i) Pelaksanaan pembuatan media.

Pembuatan media yang baik diawali dengan merencanakan seperti apa media tersebut akan dibuat dan juga mempertimbangkan sesuai dengan materi ajar serta karateristik siswa, agar media yang dibuat dapat dipergunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

j) Penyuntingan.

Kesalahan dalam pembuatan seringkali terjadi maka untuk mengantisipasi hal tersebut sebaiknya dilakukan pengecekan ulang atau hanya memodifikasi isi media sesuai kebutuhan.

k) Uji coba (jika mungkin dilakukan).

Setelah media selesai dibuat dan telah melalui tahap penyuntingan maka media diujicobakan dulu sebelum digunakan. Hal ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauhmana kelayakan sebuah media tersebut dapat digunakan pada proses pembelajaran.

l) Pelaksanaan kegiatan.

Melakukan proses kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang telah dirancang, dibuat dan diujicobakan dengan baik, dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran yang berlangsung.

b. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia semakin populer terutama dengan seiring lahirnya kurikulum berbasis kopetensi dan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Pada kurikulum ini terdapat perubahan satu mata pelajaran baru yaitu mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

Kata teknologi berasal dari bahasa Latin *texere*, yang mengandung pengertian menjalin atau menyusun (*to construct*) dengan demikian istilah teknologi tidak seharusnya hanya dibatasi pada pengertian penggunaan mesin-mesin, meskipun pengertian yang sederhana ini banyak digunakan dalam pembicaraan sehari-hari.[20]

Teknologi merupakan suatu desain bagi tindakan instrumental yang dapat mengurangi ketidak pastian dalam suatu hubungan sebab akibat untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan. Suatu teknologi setidaknya memiliki dua aspek, yaitu piranti keras atau hardware yang terdiri dari fisik atau material. Serta aspek piranti lunak atau software,

---

[20] Tasyrif Yasin, *Pemanfaatan Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi Modern*, (Semarang: Undip Press 1997), h. 83

atau berupa informasi dasar bagi piranti keras. Sebagai misal, kita acapkali membedakan antara piranti keras computer yang terdiri dari CPU, Monitor, Keyboard, dan beberapa komponen lainnya, serta piranti lunak computer yang merupakan kode-kode instruksi untuk mengoprasikan piranti kerasnya. Keduanya, piranti keras atau piranti lunak, merupakan unsur-unsur esensial dalam penggunaan computer namun karena piranti keras lebih kasat mata, maka kita sering mengartikan teknologi dalam konteks piranti kerasnya.[21]

Salah satu jenis teknologi yang menjadi semakin penting dalam masyarakat modern adalah teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Keduanya sesungguhnya memiliki kesamaan pengertian atau dapat dipertukarkan satu dengan lainnya, karena proses mengalir, berpindah, atau dipertukarkannya informasi akan membentuk suatu kegiatan yang dinamakan komunikasi. Demikian pula sebaliknya, substansi dari komunikasi adalah dipertukarkannya informasi. Teknologi komunikasi atau teknologi informasi adalah piranti keras, struktur organisasi dan nilai-nalai sosial, di mana individu mengumpulkan, memproses dan mempertukarkan informasi dengan individu lainnya.[22]

Kemajuan di bidang teknologi komunikasi seperti yang

---

[21] Agus Sugiono, *Teknologi Informasi dan Penerapanya di Bidang Komunikasi,* (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1987), h. 35

[22] Tasyrif Yasin, *op. cit.*, h. 83

disaksikan dewasa ini pada dasarnya merupakan kelanjutan dari tehaptahap perkembangan yang berlangsung pada masa-masa sebelumnya. yang menamakan perkembangan teknologi komunikasi sebagai revolusi, menggolongkan empat revolusi dalam konteks hubungan antar manusia, yaitu berbicara, penemuan dan penggunaan tulisan, percetakan dan yang terakhir adalah dalam hubungan jarak jauh (telekomunikasi).

Istilah teknologi informasi (*information technogy*) pada masa sebelumnya istilah teknologi informasi dikenal dengan teknologi computer atau pengolahan data elektronik.[23]

Lucas menguraikan definisi teknologi informasi, yang dijelaskan sebagai berikut:

> Teknologi informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronis, mikro computer, computer mainframe, pembaca berkode, perangkat lunak memproses transaksi, perangkat lunak lembar kerja,(Worksheet) dan peralatan komunikasi dan jaringan merupakan contoh teknologi informasi.[24]

Dalam Kamus Oxford bahwa, teknologi informasi adalah study atau penggunaan peralatan elektronika, terutama computer untuk menyimpan, menganalisis dan mendistribusikan informasi apa saja, termasuk kata-kata, bilangan, dan gambar.[25]

---

[23] Munir, *E-learning Meembangun System Pendidikan Berbasis Dunia Maya*, (Bandung: UPI Pres 2004), h. 8

[24] *Ibid*., h. 9

[25] *Ibid*., h. 10

Wawan wardiana, mengemukakan bahwa teknologi informasi adalah teknologi yang digunakan untuk mengolah data, memproses, mendapatkan, menyusun, memanipulasi data berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas.[26]

Dapat digarisbawahi pengertian teknologi informasi dari pengertian diatas adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronis, mikro computer, computer mainframe, perangkat lunak memproses transaksi, dan peralatan komunikasi serta jaringan.

Teknologi komunikasi adalah perangkat-perangkat teknologi yang terdiri dari *hardware software*, proses dan sistem, yang digunakan untuk membantu proses komunikasi yang bertujuan agar komunikasi berhasil (komunikatif). Teknologi komunikasi lebih menekankan pada perangkat elektronik. Bahwa yang dimaksud teknologi komunikasi adalah mikro computer, teleconferencing, teleteks, videoteks, interaktifcable television dan *comunicatiaon satelite*.[27]

Effert M. Rogers mengemukakan bahwa: kata kunci dari teknologi komunikasi adalah electronic tecnology: "*Electronics technology these theist allows as to build virtually and kind of*

---

[26] *Ibid*., h. 12

[27] Munir. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi,* (Bandung: ALFABETA, 2008), 16

communication device that one migrate wish at price".[28] Komunikasi adalah bagian terpenting dalam kehidupan manusia, karena komunikasi merupakan pendapat, menyampaikan pesan dan informasi kepada pihak lain.

Dari pengertian teknologi informasi dan komunikasi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa ICT adalah sumber pembelajaran multimedia yang mampu menampilkan gambar dan suara. Gambarnya meliputi gambar bergerak dan berwarna, suara ditampilkan berupa suara verbal manusia, musik, dan suara non manusia seperti suara binatang, suara alam dan sebagainya. Sebagai contoh Media Audiovision yang dikembangkan oleh Combridge College.

Media Audio vision dimaksud berupa program media yang terdiri dari kaset audio, benda nyata, atau benda tiga dimensi, dan bahan cetak (modul). ICT merupakan sumberdaya informasi yang menjangkau untuk dunia pendidikan. Sumberdaya informasi yang diperoleh dari ICT ialah dapat mengetahui informasi tentang media pembelajaran dari luar sekolah lain.

ICT merupakan juga penciptaan, pemeliharaan dan penggunaan sistem informasi, manajemen dengan menyoroti penggunaan Teknologi Informasi Elektronika sebagai instrument utamanya, meskipun harus diakui bahwa pengolahan informasi dapat dilakukan

---

[28] *Ibid*.

dengan cara-cara lain yang tidak menggunakan Teknologi Elektronika seperti secara mekanis dan bahkan juga secara manual.[29]

Information, communication and technology yang disingkat dengan kata ICT merupakan sistem komunikasi yang berteknologi canggih untuk memperoleh informasi dengan jaringan computer maupun internet sehingga dapat bertukar informasi khususnya dalam pokok masalah ini adalah masalah pendidikan.[30]

Aplikasi pembelajaran berbasis ICT adalah pembelajaran di sekolah RSBI yang di dalamnya diterapkan metode pembelajaran berbasis ICT dengan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi

c. Peranan Media Berbasis Komputer

Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap manusia membutuhkan teknologi informasi dan komunikasi dalam menunjang aktifitas hidupnya, kemajuan ICT memiliki peranan besar dalam dunia pendidikan dan pembelajaran sekarang ini. Kemajuan ICT telah memungkinkan terjadinya pembelajaran di dalam kelas tetapi juga dapat dilakukan di luar kelas dengan menggunakan media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, dan email. Juga memungkinkan guru memberikan pelayanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Begitu juga halnya dengan siswa ia dapat memperoleh informasi dalam bentuk yang luas dari berbagai sumber melalui

---

[29] Sondang P. Saigian, *Sistem Informasi Manajemen,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h. 15
[30] Dariyanto, *Memahami Kerja Internet*, (Bandung; Urama Widya, 2005), h. 22

Cyberspace atau ruang maya dengan menggunakan computer atau internet.[31]

d. Pendekatan Media Berbasis Komputer

Peranan ICT di sekolah memerlukan pendekatan yang tepat dengan tujuan kondisi dan kemampuan sekolah, hal ini disebabkan karena penerapan ICT memerlukan dukungan tidak hanya dari sumber daya (*humanresources*) tetapi juga faktor sarana dan fasilitas pendukung. Setiap pendekatan ICT termasuk didalamnya visi, tujuan, pengembangan perencanaan, fasilitas yang dibutuhkan, metode pembelajaran dan sistem evaluasi. UNESCO menyatakan bahwa terdapat empat pendekatan dalam pengembangan ICT disekolah. Pendekatan tersebut meliputi: *emerging approach, applying approach, integrating approach, dan transforming approach.*[32]

1) *Emerging approach*.

Pendekatan ini merupakan langkah awal dalam mengembangkan langkah-langkah ICT disekolah. Sekolah mulai untuk menyediakan beberapa peralatan dan beberapa perangkat lunak (*software*). Pada tahap awal ini, pengelola sekolah (kepala sekolah dan wakil kepala sekolah) serta guru memulai untuk mengkaji konsekwensi dan berbagai kemungkinan penerapan ICT pada kurikulum sekolah. Pada tahap ini sekolah masih memegang

---

[31] Suprianto, *Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Galia Indonesia Printing: 2008), h. 28

[32] Munir, *op. cit*., h. 18

sistem pembelajaran *Teacher-centred* yang sifatnya tradisional. Sebagai contoh, para guru memberi materi dengan menyediakan materi dan para peserta didik mendengarkan dan mencatat materi yang telah ditentukan. Hanya sebagian kecil saja materi yang disediakan dapat diakses oleh peserta didik secara individu. Untuk menguraikan pendekatan ini ditinjau dariaspek visi, sudut pandang filosofis belajar dan ilmu pendidikan (*philosophy of learning and pedagogy*), pengembangan rencana dan kebijakan (*development plans and policies*), fasilitas dan sumber (*facilities and resources*), pandangan kurikulum (*understanding of the curriculum*), komunitas (*community*) dan penilaian (*assessment*).

a) Visi

Visi sekolah terhadap pembelajaran mulai berkembang. Penggunaan TIK dipusatkan pada penggunaan komputer di bawah tanggung jawab individu atau kelompok kecil dengan penggunaan yang sangat spesifik untuk mengajar atau untuk kepentingan administrasi berdasarkan keahlian dan pengetahuan mereka sendiri. Visi pendekatan ini adalah suatu respon pragmatis dengan cara mengakses sumber daya dan keahlian yang tersedia.

b) Philosophy of learning and pedagogy

Guru secara individu bertanggung jawab dalam pembelajaran dan pengembangan ICT dengan membantu

memberikan pengetahuan pokok terhadap peserta didik. Pengembanagn ICT melalui pendekatan ini dilihat daru ilmu mendidik masih terbatas pada lingkup individu dan kelompok kecil dalam organisasi sekolah dengan waktu yang masih terbatas.

c) *Development Plans and Policies*

Pengembangan ICT disekolah adaalah terpisah dari keseluruhan rencana pengembangan sekolah dan kebijakan mengenai kurikulum, personil, pengembangan profesional, keuangan, masyarakat, pengajaran, pelajaran dan penilaian. Dengan demikian para guru dan para peserta didik punya inisiatif sendiri untuk menggunakan komputer.

d) *Facilities and Resources*

Fasilitas dan sumberdaya ICT terdiri dari beberapa unit printer dan komputer yang berdiri sendiri (*stan-alone*) dan terisolasi dikantor sekolah dan beberapa kelas. Isi yang tersedia sangat terbatas, terdiri dari perangkat lunak management sekolah dan aplikasi jenis kantor umum dengan beberapa game yangg menyediakan penghargaan untuk para peserta didik. Isi ICT meliputi kebutuhan beberapa para guru untuk mereka mengajar.

e) *Understanding of Curricullum*

Mengajar ICT bermaksud untuk memaksakan para

peserta didik agar menjadikan ICT sebagai bahan pembelajaran. Dalam hal ini kurukulum disusun untuk mengajarkan para peserta didik suatu pemahaman dasar dan aplikasi perangkat lunak yang tersedia. Kurikulum direncanakan dan dikembangkan oleh para guru sendiri.

f) Community

Keterlibatan masyarakat pada pendekatan ini masih kurang dan tidak direncanakan. Bantuan seperti alat komputer sifatnya masih bantuan individual dan tidak terprogram. Masyarakat jarang dilibatkan untuk mengajar kecuali dalam memecahkan permasalahan.

g) Assessment

Strategi penilaian terkait dengan manajemen yang lain di sekolah termasuk dalam peralatan rutin dan operasional sekolah. Catatan/kertas dan pengujian pensil secara luas digunakan dalam kaitan dengan ICT pada sumberdaya yang terbatas. Penilaian pembelajaran dengan ICT pada model ini dilakukan sepenuhnya oleh guru. Penilaian ICT tidak terikat pada peserta didik dan penilaian sekolah.

2) *Applying approach*

Pendekatan ini berhubungan dengan sekolah dimana kontribusi ICT terhadap aspek pembelajaran telah berkembang.

Pada tahap ini para guru dan pengembang menggunakan ICT untuk berbagai tugas dalam hal manajemen sekolah dan pelaksanaan kurikulum. Sebagai contoh, guru memberikan pembelajaran dengan menerapkan ICT, seperti dengan melalui progaram presentasi dan Word-processed. Para peserta didik dapat mengakses teknologi menggunakan satu atau dua komputer dikelas atau di laboratorium komputer. Pada tahap ini penggunakan ICT belum terintegrasi dengan kurikulum.

a) Visi

Para pengelola ICT bertanggung jawab untuk menyelenggarakan visi sekolah berbasisi ICT, menekankan belajar dengan menggunakan ICT dan mengembangkan sumberdaya serta fasilitas ICT.

b) Philosophy of learning and pedagogy

Dalam kajian filosofis dan ilmu pendidikan seorang guru menggunakan pendekatan didaktis yang terkonsentrasi pada transmisi dan pengembangan keterampilan ICT serta pengetahuan dasarnya. Pada kajian pedagogis penyelenggara ICT memungkinkan pengajaran dan penggunakan ICT dengan materi terpisah.

c) Development plans and policies

Dilihat dari segi pengembangnya, penyelenggara

terkonsentrasi pada pengadaan fasilitas ICT dan sumber daya sebagai bagian dari kurikulum sekolah yang mengendalaikan pengembangan ICT. Tanggung jawab untuk pengembangan rencana ICT dan kebijakan didelegasikan kepada penyelenggara ICT. Rencana dan kebijakan terpusat pada akses keberbagai sumberdaya yang mendukung ICT. Pembiayaan disediakan untuk pengadaan perangkat lunak dan keras.

d) *Facilities and Resources*

Ada sejumlah laboratorium komputer yang berdiri sendiri didalam kelas untuk keperluan ICT yang dapat diakses dan sumberdaya yang tersedia yang diatur oleh penyelenggara ICT. Akses internet sudah mulai tersedia pada sejumlah komputer. Perangkat linak tersedia untuk keperluan pembelajaran sebagai implementasi kurikulum yang berhubungan dengan ICT. Aplikasi digunakan dalam konteks pengajaran yang diciptakan guru untuk menyediakan informasi bagi para peserta didik tentang hasil ujian. Internet dan digunakan secara terkontrol dengan akses yang direncanakan untuk mengetahui dan mengukur hasil belajar peserta didik.

e) Understanding of Curriculum

Pembelajaran melalui ICT menyediakan peluang bagi para peserta didik dalam menerapkan ICT. Guru mulai

menyadari pentingnyapenerapan kurikulum disusun untuk memberikan peluang pada para peserta didik untuk menerapkan ICT dalam rangka memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

f) Community

Penyelenggara ICT akan mencari penyumbang dan sumber dana untuk dapat mengembangkan fasilitas dan sumber daya ICT. Orang tua dan masyarakat memberikan dukungan terhadap kurikulum yang berbasis ICT.

g) Assesment

Guru melaporkan hasil penilaian peserta didik terhadap penguasaan materi dengan menggunakan fasilitas ICT sesuai dengan tingkatannya. Guru menerapkan estándar khusus dalam menetapkan penilaian. Dalam pendekatan ini penilaian menyediakan kesempatan pada guru untuk mengembangkan kurikulum sendiri. Strategi penilaian yang digunakan adalah tanggung jawab dari setiap individu.

3) *Integrating Approach*

Pendekatan ini ditandai dengan keadaan sekolah yang sudah dilengkapi perangkat teknologi yang menyatu dengan laboratoruim, kelas, dan kelas administratif. Pengembanagan ICT di sekolah mengembangkan cara baru produktif untuk

pengembangan ICT secara profesional. Kurikulum sudah menggabungkan mata pelajaran dalam sebuah aplikasi dunia nyata. Sebagai contoh, materi disajikan melalui berbagai sumber yang melibatkan masyarakat dan sumber daya global melalui internet. Para peserta didik mengakses teknologi dengan menggunakan dan menjadikannya sebagaai alat untuk menunjukkan pengetahuannya dalam penguasaan materi pelajaran. Para peserta didik bertanggungjawab untuk menguasai materi dan proses penilaiannya. Dalam model ini sekolah mulai melibatkan masyarakat dan lingkungann sebagai sumber belajar.

a) Visi

Visi pembelajaran dikembangkan bersama antara peserta didik dengan pengembang ICT agar hasil belajar meningkat secara optimal. Visi tersebut dibuat oleh peserta didik, staf, masyarakat local dan masyarakat global.

b) *Philosophy of learning and pedagogy*

Para peserta didik memusatkan pendekatan yang mendukung keberhasilan belajar dan menentukan gaya belajarnya. Para peserta didik juga dapat bekerjasama dengan peserta didik lain, mengintegrasikan materi pelajaran dan memanfaatkan sumber belajar yang sangat luas.

c) Development plans and policies

Materi inti pelajaran dengan rencana kebijakan ICT disatukan secara keseluruhan dalam rencana pengembangan sekolah. Proses perencanaan sekolah mendorong pendekatan kolaboratif dari staff dan parra peserta didik. Pembiayaan ICTdidasarkan pada pembiayaan tahunan, termasuk untuk pengembangan profesional.

d) *Facilities and Resources*

Dalam hal ini, semua fasilitas disekolah sudah dipastikan terkoneksi dengan sistem multimedia networking. Para peserta didik dapat mengaksesnya disekolah maupun diluar sekolah melalui internet. Sekolah memiliki laboratorium dengan kapasitas komputer yang sudah memadahi menggunakan spesifikasi yang tinggi. Video-conferencing termasuk yanng disajiakan dan terintegrasi kedalam kurikulum. Fasilitas presentasi kelompok kecil dan besar selalu siap tersedia.

e) *Understanding of Curriculum*

Kurikulum menyediakan kesempatan kepada para peserta didik untuk mengintegrasikan ICT kedalam pemecahan masalah dan menwarkan cara baru bagi para peserta didik untuk mempublikasikan hasil belajar mereka. Kurikulum menggunakan konteks nyata untuk belajar. ICT digunakan sebagai guru prifat untuk mendukung tujuan khusus

pembelajaran.

f) Profesional of Development of School Staff

Pengembangan staf/guru menekankan pada pengembangan yang profesional tentang kemampuan dan keterampilan pokok guru untuk menerapkan ICT.

g) Community

Staf ban para peserta didik menggunakan komunitas masyarakat local dan global untuk membantu secara spesifik penerapan kurikulum dengan menggunakan perangkat ICT, terutama internet dan video-conferencing. Sekolah mampu mempunyai suatu program acara reguler untuk menarik bantuan/hibah dari luar dalam menggembangkan kurikulum berbasis ICT.

h) Assesment

Penilaian peserta didik yang terintegrasi dengan kurikulum secara keseluruhan menggunakan hasil terr terhadap pencapaian kompetensi. Peserta didik di anjurkan untuk menyimpan forto polio pribadi, menunjukkan pencapaian mereka dari waktu ke waktu, menggunakan fasilitas TIK dan sumber belajar lain untuk melengkapi catatan prestasinya.

4) *Tranforming Approach.*

Pendekatan ini dihubungkan dengan sekolah yang menggunakan ICT secara kreatif untuk mengevaluasi dan

memperbaharui sekolah. Fokus kurukulum adalah *learnedcentred* dan mengintegrasikan materi pelajaran kedunia nyata. Sebagai contoh, para peserta didik dapat berpartisipasi bekerja dengan para pemimpin masyarakat untuk memecahkan permasalahan lokal dengan mengakses, menganalisa, melaporkan, dan mempresentasikan informasi menggunakan perangkat ICT Peserta didik mengakses teknologi secara tidak terbatas dan bertanggung jawab terhadap penilaian belajarnya sendiri. Pada pendekatan ini sekolah telah menjadi suatu pusat pembelajaran bagi masyarakat.[33]

Pendekatan-pendekatan diatas adalah pendekatan yang perlu dilakukan oleh sekolah dan guru RSBI dalam rangka memaksimalkan proses belalar mengajar yang berbasis teknologi.

e. Manfaat Media Berbasis Komputer

Menurut A. W. Bates (Bates, 1995) dan K. Wulf (Wulf, 1996) manfaat Pembelajaran Berbasis ICT itu terdiri atas 4 hal,[34] yaitu:

1) Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*)

Apabila dirancang secara cermat, pembelajaran elektronik dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran, baik antara peserta didik dengan guru/instruktur, antara sesama peserta didik,

---

[33] *Ibid*, h. 20-24

[34] Baisoeti. *Komputer dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1998), h. 38

maupun antara peserta didik dengan bahan belajar (*enhance interactivity*). Berbeda halnya dengan pembelajaran yang bersifat konvensional. Tidak semua peserta didik dalam kegiatan pembelajaran konvensional dapat, berani ataumempunyai kesempatan untuk mengajukan pertanyaan ataupun menyampaikan pendapatnya di dalam diskusi. Hal ini disebabkan karena pada pembelajaran yang bersifat konvensional, kesempatan yang ada atau yang disediakan dosen/guru/instruktur untuk berdiskusi atau bertanya jawab sangat terbatas.

2) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*)

Mengingat sumber belajar yang sudah dikemas secara elektronik dan tersedia untuk diakses oleh peserta didik melalui internet, maka peserta didik dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar ini kapan saja dan dari mana saja. Demikian juga dengan tugas-tugas kegiatan pembelajaran, dapat diserahkan kepada guru/dosen/instruktur begitu selesai dikerjakan. Tidak perlu menunggu sampai ada janji untuk bertemu dengan dosen/instruktur.

3) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach aglobal audience*)

Dengan fleksibilitas waktu dan tempat, maka jumlah

peserta didik yang dapat dijangkau melalui kegiatan pembelajaran elektronik semakin lebih banyakatau meluas. Ruang dan tempat serta waktu tidak lagi menjadi hambatan. Siapa saja, dimana saja, dan kapan saja, seseorang dapat belajar. Interaksi dengan sumber belajar dilakukan melalui internet. Kesempatan belajar benar-benar terbuka lebar bagi siapa saja yang membutuhkan.

4) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*)

Fasilitas yang tersedia dalam teknologi internet dan berbagai perangkat lunak (software) yang terus berkembang turut membantu mempermudah pengembangan bahan belajar elektronik. Demikian juga dengan penyempurnaan atau pemutakhiran bahan belajar sesuai dengan tuntutan perkembangan materi keilmuannya dapat dilakukan secara periodik dan mudah. Di samping itu,penyempurnaan metode penyajian materi pembelajaran dapat pula dilakukan, baik yang didasarkan atas umpan balik dari peserta didik maupun atas hasil penilaian guru/dosen/instruktur selaku penanggungjawab atau pembina materi pembelajaran itu sendiri.

2. Interaksi Pembelajaran

a. Pengertian interaksi pembelajaran

Hidup bersama antara manusia berlangsung di dalam berbagai bentuk perhubungan dan dalam berbagai jenis situasi. Tanpa adanya

proses interaksi di dalam hidup manusia, tidak mungkin mereka dapat hidup bersama. Proses interaksi itu mungkin terjadi, karena kenyataan bahwa manusia pada hakekatnya memiliki sifat sosial yang cukup besar. Setiap proses interaksi terjadi dalam ikatan suatu situasi, tidak di tempat atau ruang yang hampa. Dengan demikian, maka ada berbagai jenis situasi yang memberi kekhususan pada proses interaksi, misalnya interaksi belajar mengajar atau interaksi edukatif. Namun dalam uraian ini akan dibatasi penjelasan mengenai interaksi belajar mengajar, walaupun ada kaitannya dengan interaksi yang lainnya. Akan tetapi sebelum menganalisa tentang interaksi belajar mengajar, perlu kiranya terlebih dahulu diuraikan pengertian komunikasi. Di mana interaksi itu merupakan salah satu pengertian dan komunikasi.

Menurut Iwao Kushida, pengertian komunikasi adalah proses atau peristiwa terjadinya tukar menukar ide, pandangan, pemikiran, dan perasaan antara sesama pribadi yaitu antara komunikator dengan komunikan.

Di dalam dunia pendidikan, komunikasi seperti ini disebut interaksi edukatif, yaitu interaksi yang berlangsung dalam ikatan tujuan pendidikan. Interaksi tersebut juga disebut dengan interaksi belajar mengajar, karena di dalam interaksi terjadi proses belajar dan proses mengajar. Dalam interaksi semacam itu terjadi siswa belajar dan guru mengajar, keduanya untuk mencapai tujuan pendidikan.[35]

---

[35] Roestiyah N. K, *Masalah Pengajaran Sebagai Suatu Sistem*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1994), Cet. Ke-3, h. 35

Interaksi edukatif harus menggambarkan hubungan aktif dua arah dengan sejumlah pengetahuan sebagai mediumnya, sehingga interaksi itu merupakan hubungan yang bermakna dan kreatif. Semua unsur interaksi edukatif harus berproses dalam ikatan tujuan pendidikan. Oleh karena itu, interaksi edukatif adalah berlangsung dalam ikatan tujuan pendidikan.

Proses interaksi edukatif adalah suatu proses yang mengandung sejumlah norma. Semua norma itulah yang guru harus transfer kepada anak didik. Karena itu, wajarlah bila interaksi edukatif tidak berproses dalam kehampaan, tetapi penuh makna. Interaksi edukatif sebagai jembatan yang menghidupkan persenyawaan antara pengetahuan dan perbuatan, yang mengantarkan kepada tingkah laku sesuai dengan pengetahuan yang diterima anak didik.[36]

Dengan demikian dapat dikatakan, bahwa interaksi edukatif adalah hubungan dua arah antara guru dan anak didik dengan sejumlah norma sebagai mediumnya untuk mencapai tujuan pendidikan.

Interaksi edukatif juga dikatakan sebagai:

> "Peristiwa teguran yang dimaksudakan oleh seseorang untuk mendidik anak bertingkah laku yang sesuai dengan norma tertentu. Jadi pada saat di mana pendidik dengan sadar meletakkan satu tujuan pendidikan pada interaksi yang biasa, berubahlah interaksi itu menjadi interaksi edukatif.[37]

---

[36] Saiful Bahri Djamarah, *op. cit*., h. 11

[37] Winarno Surakhman, *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar*, (Bandung: Tarsito, 1982), Ed. 4, h. 13

Mudah dipahami sekarang, bahwa bukanlah bentuk interaksi itu yang merupakan dasar yang utama adalah tujuan dari interaksi itu sendiri. Sebab dapat diambil kesimpulan, seperti memukul seorang anak adalah perbuatan yang tidak baik, belum dapat dikatakan baik atau tidak. Apabila diketahui oleh orang dewasa perbedaan menghukum sebagai balas dendam dengan menghukum alat pendidikan, akan lebih jelas lagi perbedaan antara interaksi yang bukan edukatif dengan interaksi yang bersifat edukatif. Itulah sebabnya, tidak selalu dan tidak setiap bentuk kehidupan bersama, baik antara ayah dan anak atau antara guru dan siswa berlangsung secara edukatif. Bentuk kehidupan dan perhubungan itu harus lebih dahulu disesuaikan tingkatannya. Ditempatkan dan diikat dalam rangka tujuan pendidikan untuk dipandang edukatif.

> Interaksi harus bersifat edukatif, maksudnya bawah interaksi itu berlangsung dalam rangka untuk mencapai tujuan pendidikan. Jadi interaksi dalam hal ini bertujuan membantu pribadi anak mengembangkan potensi sepenuhnya, sesuai dengan cita-citanya serta hidupnya dapat bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, dan negara. Dalam interaksi harus ada perubahan tingkah laku dari siswa sebagai hasil belajar.[38]

Melaksanakan atau mengelola program belajar mengajar merupakan tahap pelaksanaan program yang telah dibuat. Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar kemampuan yang dituntut adalah keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan siswa

---

[38] Roestiyah N. K, *op. cit.*, h. 37

belajar sesuai dengan rencana yang telah disusun dalam perencanaan pengajaran. Guru harus dapat mengambil keputusan atas dasar penilaian yang tepat, apakah kegiatan belajar mengajar dihentikan atau diubah metodenya, dan apakah mesti mengulang dulu pelajaran yang lalu jika para siswa belum dapat mencapai tujuan pengajaran. Pada tahap ini, di samping pengetahuan teori tentang belajar mengajar, tentang pelajar, diperlukan pula kemahiran dan keterampilan teknik mengajar. Misalnya prinsip-prinsip mengajar, penggunaan alat bantu pengajaran, penggunaan metode mengajar, keterampilan menilai hasil belajar siswa, keterampilan memilih dan menggunakan strategi pendekatan mengajar.[39]

b. Ciri-ciri interaksi pembelajaran

Sebagai interaksi yang bersifat dan bernilai normatif, maka interaksi edukatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1) Interaksi edukatif mempunyai tujuan

Tujuan dalam interaksi edukatif adalah untuk membantu anak didik dalam suatu perkembangan tertentu. Inilah yang dimaksud interaksi edukatif sadar akan tujuan, dengan menempatkan anak didik sebagai pusat perhatian, sedangkan unsur lainnya sebagai pendukung dan pengantar.

2) Mempunyai prosedur yang direncanakan untuk mencapai tujuan

Agar dapat mencapai tujuan secara optimal, maka dalam

---

[39] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1995), Cet. Ke-3, h. 21

melakukan interaksi perlu ada prosedur atau langkah-langkah sistematik dan relevan. Dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran yang satu dan yang lain, mungkin akan membutuhkan prosedur dan desain yang berbeda-beda.

3) Ada bahan yang menjadi isi interaksi

Dalam hal ini, materi harus didesain sedemikian rupa, sehingga tepat untuk mencapai tujuan. Dalam hal ini perlu memperhatikan komponen-komponen pengajaran yang lain. Materi harus sudah didesain dan disiapkan sebelum berlangsungnya interaksi edukatif.

4) Ditandai dengan aktifitas anak didik

Siswalah yang terutama menentukan berhasil tidaknya suatu kegiatan belajar mengajar dalam interaksi tersebut.

5) Peranan guru

Peranan dan kedudukan guru yang tepat dalam interaksi belajar mengajar, akan menjamin tercapainya tujuan interaksi belajar mengajar.[40] Adapun peranan gum dalam interaksi belajar mengajar, antara lain:

a) Sebagai fasilitator, ialah menyediakan situasi-kondisi yang dibutuhkan oleh individu yang belajar.
b) Sebagai pembimbing, ialah memberikan bimbingan siswa dalam interaksi belajar agar siswa mampu belajar dengan lancar dan berhasil secara efektif dan efisien.
c) Sebagai motivator, ialah memberi dorongan semangat agar siswa mau dan giat belajar.
d) Sebagai organisator, ialah mengorganisasikan kegiatan

---

[40] Roestiyah N. K, *op. cit.*, h. 37

belajar mengajar siswa maupun guru.

e) Sebagai manusia sumber, di mana guru dapat memberikan informasi apa yang dibutuhkan oleh siswa, baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap.[41]

6) Interaksi edukatif membutuhkan disiplin

Disiplin dalan interaksi edukatif diartikan sebagai suatu pola tingkah laku yang diatur menurut ketentuan yang sudah ditaati dengan sadar oleh pihak guru, maupun pihak anak didik. Mekanisme kongkrit dan ketaatan pada ketentuan atau tata tertib itu akan terlihat dari pelaksanaan prosedur. Jadi langkah-langkah yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang sudah digariskan. Penyimpangan dan prosedur berarti suatu indikator pelanggaran disiplin.

7) Mempunyai batas waktu

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dalam sistem berkelas (kelompok anak didik), batas waktu menjadi salah satu ciri yang tidak bisa ditinggalkan. Setiap tujuan akan diberi waktu tertentu, kapan tujuan harus sudah dicapai.

8) Diakhiri dengan evaluasi

Dan seluruh kegiatan tersebut, masalah evaluasi merupakan salah satu kegiatan yang tidak bisa dipisahkan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pengajaran yang sudah ditetapkan atau ditentukan.

---

[41] *Ibid*., h. 38

Edi Suardi Seperti dikutip Sardiman A. M. dalam bukunya "Pedagogik" (1980) merinci ciri-ciri interaksi belajar mengajar sebagai berikut:

a) Interaksi belajar mengajar memiliki tujuan
b) Ada suatu prosedur (jalannya interaksi) yang direncanakan, didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan
c) Interaksi belajar mengajar ditandai dengan suatu penggarapan materi yang khusus
d) Ditandai dengan adanya aktivitas anak didik
e) Dalam interaksi belajar mengajar, guru berperan sebagai pembimbing
f) Di dalam interaksi belajar mengajar membutuhkan disiplin
g) Ada batas waktu
h) Ada penilaian.[42]

c. Komponen-komponen interaksi pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar di sekolah sebagai suatu sistem interaksi, maka kita akan dihadapkan kepada sejumlah komponen-komponen yang mau tidak mau harus ada, tanpa adanya komponen-komponen tersebut sebenarnya tidak akan terjadi proses interaksi edukatif antara guru dengan peserta didik (murid).

Proses interaksi edukatif setidaknya mempunyai komponen sebagai berikut:

1) Ada tujuan yang jelas yang akan dicapai
2) Ada bahan yang menjadi isi interaksi
3) Ada pelajar yang aktif mengalami
4) Ada guru yang melaksanakan
5) Ada metoda tertentu untuk mencapai tujuan
6) Ada situasi ruang subur, yang memungkinkan proses interaksi berlangsung dengan baik

---

[42] Saiful Bahri Djamarah, *op. cit*., h. 101-103

7) Dan bahwa ada penilaian terhadap interaksi.[43]

Lebih lanjut Syaiful Bahri Djamarah mengemukakan komponen-komponen interaksi edukatif yang terjadi antara guru dan anak didik. Sebagai suatu sistem tentu saja interaksi edukatif mengandung sejumlah komponen yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat, sumber, dan evaluasi.[44] Untuk lebih jelasnya berikut akan diuraikan satu persatu:

1) Tujuan

Tujuan pengajaran merupakan komponen utama yang terlebih dahulu dirumuskan guru dalam proses belajar mengajar. Peranan tujuan ini sangat penting, karena merupakan sasaran dari proses belajar mengajar. Karena itu, tujuan pengajaran atau tujuan instruksional sering dinamakan juga sasaran belajar.

Tujuan pengajaran diartikan sebagai:

> "Prilaku hasil belajar yang diharapkan dimiliki siswa-siswa setelah mereka menempuh proses belajar mengajar, seperti siswa memiliki kemampuan membaca yang lebih baik, menguasai keterampilan tangan yang memadai, bersikap disipliri dan percaya diri dapat memecahkan persamaan kuadrat, gemar membuat kerajinan tangan dan lain sebagainya".[45]

Dengan berpusat kepada tujuan pengajaran pada siswa keberhasilan proses belajar mengajar lebih banyak dinilai dari seberapa jauh perubahan-perubahan prilaku yang diinginkan telah terjadi pada diri siswa. Di samping itu tujuan pengajaran yang

---

[43] Winarno Surakhman, *op. cit*., h. 16
[44] Saiful Bahri Djamarah, *op. cit*., h. 16
[45] R. Ibrahim dan Nana Syaodih S, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1996), h. 69

berpusat pada siswa dirasakan dapat memberikan petunjuk yang terarah bagi perkembangan alat evaluasi, pemilihan materi dan kegiatan belajar mengajar, serta penempatan media dan alat pengajaran.

Kegiatan interaksi edukatif tidaldah dilakukan secara serampangan dan di luar kesadaran. Kegiatan interaksi edukatif adalah suatu kegiatan yang secara sadar dilakukan oleh guru. Atas dasar kesadaran itulah guru melakukan kegiatan pembuatan program pengajaran, dengan prosedur dan langkah-langkah yang sistematik.

Kegiatan yang tidak pemah dan tidak boleh tinggal adalah pembuatan tujuan. Fungsi pembuatan tujuan itu adalah agar jelas di dalam menjalankan proses belajar mengajar. Dengan berpedoman kepada tujuan guru dapat menyeleksi tindakan mana yang harus dilakukan dan tindakan mana yang harus ditinggalkan.

Di dalam tujuan pembelajaran terhimpun sejumlah norma yang akan ditanamkan ke dalam setiap diri anak didik. Tercapai tidaknya tujuan pembelajaran dapat diketahui dari penguasaan anak didik terhadap bahan yang diberikan.

Dilihat dari jenjangnya, tujuan-tujuan pendidikan dapat dibagi kepada:

a) Tujuan institusional

Tujuan institusional adalah tujuan yang diharapkan dicapai oleh lembaga atau jenis tingkatan sekolah sebagai

tujuan antara untuk sampai pada tujuan umum.[46] Tujuan ini telah terkandung dalam Undang-Undang dan GBHN yang sudah ditetapkan oleh pemerintah.

b) Tujuan kurikuler

Tujuan kunikuler adalah tujuan-tujuan yang pencapaiannya dibebankan kepada masing-masing mata pelajaran.[47] Tujuan ini telah tercantum dalam Garis-Garis Pokok Pembelajaran (GBPP).

c) Tujuan instruksional

Adapun yang dimaksud dengan tujuan instruksional adalah tujuan yang terbawah dari jenjang-jenjang tujuan yang dikenal. Tujuan ini merupakan tujuan yang hendak dicapai dalam setiap bagian dari mata pelajaran apa yang akan diajarkan pada suatu sekolah tertentu.[48] Tujuan instruksional ini akan menjawab pertanyaan apa yang harus dicapai oleh siswa dalam mata pelajaran tertentu pada satuan bahan/waktu tertentu. Pencapaian tujuan instruksional ini akan menunjang pencapaian tujuan kurikuler suatu mata pelajaran. Dalam pengembangan kurikulum dan perencanaan pengajaran, dibedakan antara Tujuan Instruksional Umum (TIU) dan

---

[46] Nana Sudjana, *op. cit*., h. 58
[47] R. Ibrahim dan Nana Syaodih S, *op. cit*., h. 71
[48] *Ibid*.

Tujuan Instruksional Khusus (TIK). Dalam tujuan ini perlu bagi para guru untuk memperhatikan jenis mata pelajaran.

Langkah pertama dalam proses pengembangan sistem instruksional mengenai topik yang akan diajarkan adalah merumuskan tujuan-tujuan instruksional yang ingin dicapai dalam pengajaran tersebut. Dengan tujuan instruksional dimaksudkan adalah:

> "Perumusan tentang tingkah laku atau kemampuan-kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh para murid setelah mereka mengikuti pengajaran yang diberikan. Kemampuan-kemampuan yang diharapkan itu dirumuskan secara "spesifik" atau khusus dan operasional sehingga nantinya dapat diukur (nilai)".[49]

Dalam merumuskan tujuan, ada tiga syarat yang harus diperhatikan, yaitu:

(1) Memusatkan tujuan

Memusatkan tujuan berarti mempersempit lapangan tujuan umum dalam bentuk yang nampak pada tingkah laku murid. Tujuan yang dipusatkan itu dapat saja berpusat pada guru, dapat pada mata pelajaran, tetapi dapat pula berpusat pada murid. Tujuan guru yakni tentang apa yang akan diajarkan kepada murid-murid.[50]

(2) Mengkhususkan tujuan

---

[49] Roestiyah N. K, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, [t. th]), h. 99
[50] Winarno Surakhman, *op. cit*., h. 48

(3) Menfungsionalkan tujuan

Memfungsionalkan tujuan itu maksudnya bahwa tujuan itu riil berguna bagi perkembangan anak.[51]

Perumusan TIK harus jelas dan menyatakan penampilan tingkah laku atau kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh anak didik setelah mengikuti pengajaran yang diberikan guru.

Ada beberapa syarat (kriteria) yang patut diperhatikan oleh guru dalam merumuskan TIK, yaitu:

a) Menggunakan istilah-istilah yang operasional (kata kerja yang dapat diukur dan tidak ada penafsiran lainnya).
b) Harus dalam bentuk hasil (produk) belajar (tekanannya pada perubahan tingkah laku anak didik).
c) Harus berbentuk tingkah laku anak didik.
d) Hanya meliputi satujenis tingkah laku.
e) Harus jelas batas atau tingkatan kemampuan/tingkah laku yang dituntut dan anak didik.[52]

Lebih lanjut dia mengemukakan syarat dalam merumuskan tujuan instruksional. Ada beberapa syarat yang harus dipenuhi dalam merumuskan tujuan pengajaran khusus, yaitu:

> Pertama, rumusan tujuan harus berpusat pada perubahan tingkah laku sasaran didik/siswa. Hal ini disebabkan, tujuan pengajaran pada dasarnya untuk siswa bukan untuk guru. Teknik perumusannya didahului dengan kalimat "siswa … dapat …". Kedua, rumusan tujuan berisikan makna dan pokok bahasan yang akan diajarkan saat itu.[53]

Lain lagi halnya dengan apa yang dikemukakan oleh

---

[51] *Ibid*., h. 51-54
[52] Syaiful Bahri Djamarah, *op. cit*., h. 27
[53] Nana Sudjana, *op. cit*., h. 64

Winarno Surakhinad, dia menyatakan, bahwa syarat merumuskan tujuan ada tiga macam, yaitu:

(1) Berpusat pada perubahan tingkah laku murid.

(2) Mengkhususkan dalam bentuk-bentuk yang terbatas.

(3) Realistik bagi kebutuhan perkembangan pelajar tersebut.[54]

2) Bahan atau materi pelajaran

Bahan atau materi pelajaran merupakan suatu yang disajikan guru untuk diolah dan kemudian dipahami oleh siswa, dalam rangka pencapaian tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, materi pelajaran merupakan salah satu unsur atau komponen yang penting artinya untuk mencapai tujuan-tujuan pengajaran.[55]

Bahan pengajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam interaksi edukatif, tanpa bahan pelajaran proses interaksi edukatif tidak akan berjalan. Karena itu, guru yang akan mengajar pasti mempelajari dan mempersiapkan bahan pelajaran yang akan disampaikan kepada anak didik. Namun pada hakekatnya bahan pengajaran adalah isi dan mata pelajaran atau bidang studi yang diberikan kepada siswa sesuai dengan kurikulum yang digunakannya.[56]

Ada dua bahan pelajaran yang harus dikuasai oleh guru,

---

[54] Winarno Surakhman, *op. cit*., h. 46
[55] R. Ibrahim dan Nana Syaodih S, *op. cit*., h. 100
[56] Nana Sudjana, *op. cit*., h. 67

yaitu bahan pelajaran pokok dan bahan pelajaran pelengkap atau penunjang. Bahan pelajaran pokok adalah pelajaran yang menyangkut mata pelajaran yang dipegang guru sesuai dengan profesinya. Sedangkan bahan pelajaran pelengkap atau penunjang adalah bahan pelajaran yang dapat membuka wawasan guru agar dalam mengajar dapat menunjang penyampaian bahan pelajaran pokok. Pemakaian bahan pelajaran penunjang ini harus sesuai dengan bahan pelajaran pokok agar dapat memberikan motivasi kepada sebahagian atau semua anak didik.[57]

Secara umum sifat bahan pelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa kategori, yakni fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan. Fakta adalah sifat dari suatu gejala, peristiwa, benda yang wujudnya dapat ditangkap oleh panca indra manusia. Fakta juga dikatakan sebagai suatu informasi yang dikenal oleh banyak orang yang mempunyai latar belakang kebudayaan yang sama dan juga bahwa informasi itu diterima sebagai sesuatu yang betul dan semestinya.[58] Fakta dapat dipelajari melalui informasi dalam bentuk lambang, kata-kata, istilah-istilah, pemyataan sikap dan lain-lain. Fakta biasanya dipelajari secara hafalan.

Tidak semua bahan ada dalam teks book, apalagi bila untuk

---

[57] Syaiful Bahri Djamarah, *op. cit.*, h. 17

[58] Slameto, *Proses Belajar Mengajar dalam Sistem Kredit (SKA)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), h. 132

suatu bidang studi tertentu semua ada buku teksnya. Dalam hal ini guru dituntut untuk mencari sendiri dari berbagai sumber. Misalnya surat kabar, majalah ilmiah, dan sebagainya.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menetapkan bahan pengajaran:

a) Bahan harus sesuai dan menunjang tercapainya tujuan
b) Bahan yang ditulis dalam perencanaan mengajar terbatas pada konsep saja, atau berbentuk garis-garis besar, bahan tidak pula diuraikan secara terperinci.
c) Menetapkan bahan pengajaran harus serasi dengan urutan tujuan. Artinya, bahan yang ditulis pertama bersumber dan tujuan yang pertama, bahan yang ditulis kedua, bersumber dan tujuan kedua dan seterusnya. Bila untuk satu tujuan dimungkinkan adanya beberapa bahan, maka penetapan bahan dipecah menjadi sub-sub bahan, akan tetapi ada dalam sath konsep bahan.
d) Urutan bahan hendaknya memperlihatkan kesinambungan (kontinuitas). Kesinambungan berarti bahwa antara bahan yang satu dengan bahan yang berikutnya ada hubungan fiingsional, bahan yang satu menjadi bahan dasar bagi bahan berikutnya.
e) Bahan disusun dan yang sederhana menuju yang kompleks. Dan yang mudah menuju yang sulit, dan yang kongkrit menuju yang abstrak. Dengan cara ini siswa akan mudah memahaminiya.
f) Sifat bahan ada yang faktual dan ada yang konseptual. Bahan yang faktual sifatnya kongkrit dan mudah diingat. Sedangkan bahan yang sifatnya konseptual berisikan konsep-konsep abstrak dan memerlukan pemahaman. Mempelajari bahan faktual lebih mudah dan pada bahan yang bersifat konseptual.[59]

Menguasai bahan yang akan diajarkan adalah mutlak oleh guru. Tanpa penguasaan bahan sebenarnya guru tidak dapat mengajar dengan baik. Contoh guru yang tidak menguasai bahan

[59] Nana Sudjana, *op. cit*., h. 69-70

adalah guru yang mendikte siswa, menyuruh siswa menyalin dan buku, membacakan bahan dan buku sumber.

Hal lain yang diperlukan dalam menetapkan bahan pengajaran ialah kepandaian atau kemampuan guru memilih atau menyeleksi bahan yang akan diberikan pada siswa. Karena tidak semua bahan yang ada pada buku sumber harus diajarkan seluruhnya, mengingat terbatasnya waktu yang tersedia.[60]

Dengan mengacu pada uraian di atas, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih atau menetapkan materi pelajaran:

a) Tujuan pengajaran

Materi plajaran hendaknya ditetapkan dengan mengacu pada tujuan instruksional yang ingin dicapai.

b) Pentingnya bahan

Materi yang diberikan hendaknya merupakan bahan yang betulbetul penting, baik dilihat dan tujuan yang ingin dicapai.

c) Nilai praktis

Materi yang dipilih bermakna bagi siswa, dalam artian mengandung nilai praktis atau bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

d) Tingkat perkembangan peserta didik

Kedalaman materi yang dipilih hendaknya ditetapkan

---

[60] *Ibid*., h. 71

dengan memperhitungkan tingkat perkembangan berpikir siswa yang bersangkutan. Dalam hal ini, biasanya telah dipertimbangkan dalam kurikulum sekolah yang bersangkutan.

e) Tata urutan

Materi yang diberikan hendaknya ditata dalam urutan yang memudahkan dipelajarinya keseluruhan materi oleh peserta didik atau siswa.[61]

Tugas utama guru dalam pengembangan materi adalah memilih, mengorganisasikan materi dari berbagai sumber serta menyusunnya dalam bentuk yang sederhana agar materi itu dapat ditenima, dicerna atau dipelajani siswa sesuai dengan tujuan atau kemampuan yang dituntut.[62] Untuk itu perlu dipertimbangkan hal-hal berikut ini dalam memilih materi:

a) Kemanfaatan. Apakah materi yang dipilih memang bermanfaat bagi pencapai tujuan pengajaran siswa.
b) Kesesuaian. Apakah bahan yang dipilih itu sesuai dengan kepentingan dan taraf kemampuan psikis dan fisik siswa yang akan dipelajarinya.
c) Ketepatan. Apakah bahan yang dipilih itu sudah tepat waktunya untuk diajarkan, baik ditinjau dan segi ketentuan kurikulum, seperti urutan penyampaiannya maupun ditinjau dari situasi lingkungan.
d) Situasi dan kondisi lingkungan masyarakat. Apakah bahan pelajaran yang dipilih itu tidak bertentangan dengan situasi, kondisi, dan kepentingan masyarakat.
e) Kemampuan guru. Apakah pelajaran tersebut dikuasai dan dipahami guru.[63]

---

[61] R. Ibrahim dan Nana Syaodah, *op. cit*., h. 104
[62] Slameto, *op. cit*., h. 148
[63] *Ibid*., h. 149

Dalam mengorgansisasikan dan menyusun pelajaran, guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

a) Keseimbangan, baik mengenai sumber maupun kemampuan siswa.
b) Keterpaduan, baik secara horizontal yang menyangkut kaitan antara satuan bahasan, mata pelajaran yang diajarkan, maupun keterpaduan vertikal yang menyangkut kaitan susunan bidang studi antar semester.
c) Fleksibilitas
d) Kemudahan. Ini merupakan tujuan pokok pengorganisasian bahan pelajaran, yaitu agar siswa mudah menangkap, memahami, dan mencerna bahan tersebut untuk mencapai tujuan instruksional berupa perubahan prilaku siswa.
e) Kesederhanaan. Sekalipun materi itu sulit dipelajari tetapi jika disusun dengan disederhanakan, diberi contoh-contoh, diilustrasikan dalam diagram, ada detail, dengari bahasa yang mudah akan sangat membantu siswa dalam mempelajarinya.

3) Kegiatan belajar mengajar

Kegiatan belajar mengajar adalah inti kegiatan dalam dunia pendidikan, segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dapat dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar. Semua komponen pengajaran akan diproses di dalamnya. Komponen inti yaitu manusiawi, guru, dan anak didik yang melakukan kegiatan dengan tugas dan tanggung jawab di dalam kebersamaan berlandaskan

interaksi normatif untuk bersama-sama mencapai tujuan pembelajaran.

> Dalam pengelolaan pengajaran dan pengelolaan kelas yang perlu diperhatikan oleh guru adalah perbedaan anak didik pada aspek biologis, intelektual, dan psikologis. Interaksi edukatif yang terjadi juga dipengaruhi oleh cara guru memahanii perbedaan individual anak didik. Aktivitas normal belajar anak didik sangat menentukan kualitas iriteraksi yang terjadi di dalam kelas. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar apapun bentuknya sangat ditentukan dari baik atau tidaknya program pengajaran yang telah direncanakan dan akan mempenganthi tujuan pembelajaran yang akan dicapai.[64]

Kegiatan belajar mengajar terdiri dari dua kata, yaitu kegiatan belajar dan kegiatan mengajar. Kegiatan belajar mengacu kepada hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan siswa dalam mempelajari bahan yang disampaikan guru. Sedangkan kegiatan mengajar berhubungan dengan cara guru menjelaskan bahan kepada siswa. Oleh karena itu, kegiatan belajar erat hubungarmya dengan metode mengajar.[65]

a) Tahap pra-instruksional

Tahap pra-instruksional adalah tahan yang ditempuh guru pada saat-saat ia masuk kelas untuk mengajar. Adapun yang harus dilakukan oleh guru pada saat ini adalah:

1) Guru menanyakan kehadiran siswa dan mencatat siapa yang tidak hadir.
2) Bertanya kepada siswa, sampai di mana pembahasan pelajaran sebelumnya. Hal ini bukan guru lupa, akan tetapi menguji atau mengecek

---

[64] Syaiful Bahri Djamarah, *op. cit*., h. 18
[65] Nana Sudjana, *op. cit*., h. 72

kembali ingatan siswa terhadap bahan yang telah dipelajarinya. Dengan demikian guru dapat mengetahui ada tidaknya kesiapan siswa menghadapi pelajaran di sekolah.

3) Mengajukan pertanyaan kepada siswa (kelas atau siswa tertentu) tentang bahan pelajaran yang sudah diberikan sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sampai di mana pemahaman materi yang telah diberikan. Apakah masih ada dalam memori ingatan mereka atau tidak.
4) Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai bahan pelajaran yang belum dikuasainya dan pelajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya.
5) Mengulang kembali bahan pelajaran yang lalu (pelajaran sebelumnya) secara singkat, tetapi mencakup semua aspek bahan yang telah dibahas.[66]

Tujuan tahapan ini pada hakekatnya adalah mengungkapkan kembali tanggapan siswa terhadap bahan yang telah diterimanya dan menumbuhkan kondisi belajar dalam hubungannya dengan bahan hari ini.

b) Tahan Instruksional

Tahap kedua adalah tahap pengajaran atau inti, yakni tahapan membahas bahan yang telah disusun oleh guru sebelumnya. Adapun kegiatan pada tahap ini adalah:

1) Menjelaskan kepada siswa tujuan pengajaran yang harus dicapai siswa
2) Menuliskan pokok-pokok materi yang akan dibahas hari itu.
3) Membahas pokok-pokok materi yang telah dituliskan tadi.
4) Pada setiap materi yang dibahas sebaiknya diberikan contoh yang kongkrit.
5) Penggunaan alat bantu pengajaran untuk memperjelas pembahasan setiap pokok materi

---

[66] Sriyono, dkk, *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1992), h. 92-93

sangat diperlukan. Seperti alat-alat peraga grafis, model, atau alat peraga yang diproyeksikan.

6) Menyimpulkan basil pembahasan dari semua pokok materi.[67]

c) Tahap tindak lanjut (tahap evaluasi)

Tahap terakhir dari strategi mengajar adalah tahap evaluasi atau penilaian dan tidak lanjut Tujuan tahapan ini adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan tahapan kedua. Kegiatan yang dilakukan pada tahap tahapan ini antara lain adalah sebagai berikut:

1) Mengajukan pertanyaan kepacia kelas atau kepada beberapa siswa mengenai semua pokok materi yang telah dibahas pada tahapan kedua. Pertanyaan yang diajukan bersumber dari materi pelajaran.
2) Apabila pertanyaan yang akan diajukan belum dapat dijawab oleh dari 70% di antara siswa, maka guru harus mengulang kembali pembahasan materi yang belum dikuasai siswa. Teknik pembahasan dapat ditempuh beberapa cara, petama dijelaskan oleh guru sendiri atau guru menyuruh siswa yang sudah dianggap menguasai untuk dijelaskan. Kedua, diadakan diskusi kelompok, ketiga, memberikan tugas pekerjaan rumah.
3) Untuk memperkaya pengetahuan siswa mengenai materi yang dibahas, guru dapat memberikan tugas pekerjaan rumah yang ada hubungannya dengan topik atau materi yang telah dibahas.[68]

4) Metode

Secara harfiah metode berasal dan bahasa Inggris, yaitu "method" yang dalam bahasa Indonesia disebut dengan metode. Metode berarti suatu cara kerja yang sistematik dan umum, seperti cara kerja ilmu pengetahuan. Ia merupakan jawaban atas

---

[67] *Ibid*., h. 95
[68] *Ibid*., h. 94-96

pertanyaan "bagaimana".[69] Meotde adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dalam proses belajar mengajar diperlukan beberapa metode yang dapat menunjang pencapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Metode yang dapat dipergunakan dalam penyampaian materi adalah:

a) Metode ceramah

Dalam metode ceramah ini, murid duduk, melihat, dan mendengarkan serta percaya bahwa apa yang diceramahkan guru itu adalah benar, murid mengutip ikhtisar ceramah semampu murid itu sendiri dan menghafalnya tanpa ada penyelidikan lebih lanjut oleh guru yang bersangkutan.

Untuk bidang studi agama, metode ceramah masih tepat untuk diterapkan, misalnya: untuk memberikan pengertian tauhid, maka satu-satunya metode yang dapat digunakan adalah metode ceramah, karena tauhid tidak dapat diperagakan, sukar didiskusikan, maka seorang guru akan memberikan uraian menurut caranya masing-masing dengan tujuan murid dapat mengikuti dapat mengikuti jalan pikiran guru, misalnya: guru menjelaskan dimulai dan sifat yang terkandung dalam kata tauhid. Tauhid berasal dan kata kerja "wahada (fi'il madhi)"

---

[69] Zakiyah Darajat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara. 2001), Cet. Ke- 2, h. 1

artinya menyatukan, “tauhidan (mashdar)” artinya benar-benar disatukan.[70]

b) Metode diskusi

Metode ini biasanya erat kaitannya dengan metode lainnya, misalnya metode ceramah, karya wisata dan lain-lain. Karena metode diskusi ini adalah bagian yang sangat penting dalam memecahkan suatu masalah (altematif terbaik).

Dalam metode diskusi ini peranan guru sangat penting dalam rangka menghidupkan gairah anak didik berdiskusi. Jelas diperlukan di antaranya:

1) Berusaha agar semua murid turut aktif dan berperan dalam diskusi tersebut.
2) Bijaksana dalam mengarahkan diskusi.
3) Membimbing diskusi agar sampai kepada kesimpulan dengan mengumpulkan hasil pembicaraan.

c) Metode eksperimen

Metode ini biasanya dilakukan dalam suatu pelajaran tertentu seperti ilmu alam, ilmu kimia dan sejenisnya. Penelitian biasanya menggunakan metode yang sifatnya objektif, baik dilakukan di dalam atau di luar kelas maupun dalam suatu laboratorium tertentu.

d) Metode demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode mengajar yang

---

[70] *Ibid*., h. 290

menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana melakukan suatu kepada anak didik. Mempeijelas pengertian tersebut dalam prakteknya dapat dilakukan oleh guru itu sendiri atau langsung oleh anak didik.[71] Dengan metode demonstrasi guru atau murid memperlihatkan pada seluruh anggota kelas suatu proses, misalnya, bagaimana cara shalat yang sesuai dengan ajaran atau contoh Rasulullah SAW.

Sebaiknya dalam mendemonstrasikan pelajaran tersebut guru lebih dahulu mendemonstrasikan yang sebaik-baiknya, lalu murid ikut mempraktekkan sesuai dengan petunjuk.

e) Metode pemberian tugas

Yang dimaksud dengan metode ini adalah suatu cara dalam proses belajar mengajar bilamana guru memberikan tugas tertentu dan murid mengerjakannya, kemudian tugas itu dipertanggungjawabkan kepada guru. Dengan cara demikian, murid akan belajar secara bebas, tapi bertanggung jawab dan murid-murid akan berpengalaman mengetahui berbagai kesulitan kemudian berusaha ikut mengatasi kesulitan-kesulitan itu.

f) Metode sosiodrama

Metode sosiodrama adalah juga semacam metode drama atau sandiwara, akan tetapi tidak disiapkan naskahnya

---

[71] *Ibid*., h. 296

Iebth dahulu. Tidak pula diadakan pembagian tugas yang harus mengalami latihan lebih dahulu.

Metode ini dilaksanakan terutama dalam bidang studi kesenian dan dapat juga dalam bidang studi sejarah. Metode sosiodrama ini dilakukan setelah guru menjelaskan tentang sesuatu hal yang menyangkut bidang studi agama.[72]

g) Metode drill (latihan)

Latihan dimaksudkan agar pengetahuan siswa dan kecakapan tertentu dapat menjadi milik anak didik dan dikuasai sepenulmya. Pengajaran yang dilakukan melalui metode ini selalu akan menghasilkan anak didik yang dapat mempergunakan daya pikirnya yang makin lama makin bertambah baik. Pengetahuan anak juga bertambah dari berbagai segi dan anak didik tersebut akan memperoleh paham lebih baik dan lebih mendalam.[73]

h) Metode kelompok kerja

Metode ini dapat dilakukan oleh anak didik yang menurutnya lebih dekat, namun ada juga yang dilakukan oleh guru atas pertimbangan pedagogis, di antaranya untuk membedakan anak didik yang cerdas, normal, dan yang lemah. Untuk kelompok yang bibagi berdasarkan kemampuan anak didik, tugas guru sebagai pembimbing lebih berat, karena harus

---

[72] *Ibid*., h. 302
[73] *Ibid*., h. 303

secara cermat memperhatikan anak didik yang lemah agar jangan terlalu dirugikan. Sedangkan bagi yang cerdas jangan sampai ada anggapan bahwa dengan adanya kelompok tidak memberikan manfaat baginya. Dalam hal ini guru harus memberikan tugas kepada anak yang lebih cerdas untuk membantu rekan-rekannya yang lemah.

i) Metode tanyajawab

Metode tanya jawab adalah salah satu teknik mengajar yang dapat membantu kekurangan-kekurangan yang terdapat pada metode ceramah. Ini disebabkan karena guru dapat memperoleh gambaran sejauhmana murid dapat mengerti dan dapat mengungkapkan apa yang telah diceramahkan.[74]

j) Metode proyek

Metode ini disebut dengan teknik pengajaran unit. Anak didik disuguhi bermacam-macam masalah dan anak didik bersama-bersama menghadapi masalah tersebut dengan mengikuti langkah-langkah tertentu secara ilmiah, logis dan sistematis. Cara demikian adalah teknik yang modern, karena murid tidak dapat begitu saja menghadapi persoalan tanpa pemikiran-pemikiran ilmiah.

Tujuan metode ini adalah untuk melatih anak didik agar berfikir secara ilmiah, logis, dan sistematis.

5) Alat

---

[74] *Ibid*., h. 307

Alat adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan, alat tidak hanya sebagai pelengkap, akan tetapi juga sebagai pembantu mempermudah usaha mencapai tujuan.

Dalam interaksi edukatif, biasanya dipergunakan non-material dan alat material. Alat non-material berupa suruhan, perintah, larangan, nasehat, dan sebagainya. Sedangkan alat material atau alat pembantu pengajaran berupa globe, papan tulis, batu kapur, gambar, diagram, lukisan, slide, video, dan sebagainya.

Alat material termasuk alat bantu audiovisual di dalamnya. Penggunaan alat bantu audiovisual dalam proses interaksi edukatif sangat didukung oleh Dwyer (1967) salah seorang tokoh aliran realisme aliran realisme berasumsi bahwa belajar yang sempuma hanya dapat tercapai jika digunakan bahan-bahan audiovisual yang mendekati realistis. Menurut Miller dan kawan-kawan (1957), lebih banyak sifat audiovisual yang menyerupai realitas, makin mudah terjadi belajar. Karenanya, ada kecenderungan dari pihak guru untuk memberikan bahan pelajaran sebanyak mungkin dengan memberikan penjelasan yang mendekati realitas kehidupan dan pengalaman anak didik.

6) Sumber Pelajaran

Interaksi edukatif tidaklah berproses dalam kehampaan, akan tetapi berada dalam kemaknaan. Di dalamnya ada sejumlah

nilai yang disampaikan kepada anak didik. Nilai-nilai itu tidak datang dengan sendirinya, tetapi ia diambil dan berbagai sumber untuk dipakai dalam interaksi edukatif.

Sumber belajar terdapat di mana-mana, seperti di sekolah, di rumah, di lingkungan masyarakat dan lain sebagainya. Sumber belajar juga dapat dikatakan adalah guru dan bahan pelajaran atau bahan pengajaran, baik berupa buku-buku bacaan atau semacamnya.[75] Maka dan itu segala daya yang dapat dipergunakan untuk kepentingan proses atau aktifitas pengajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung, di luar diri peserta didik (lingkungan) yang melengkapi diri mereka pada saat pengajaran berlangsung adalah disebut dengan sumber belajar.

7) Evaluasi

Pendidikan adalah usaha yang sengaja untuk memungkinkan seseorang mengalami peningkatan melalui proses belajar mengajar. Program pengajaran dirancang dan dilaksanakan untuk tujuan tertentu. Tujuan itu ialah upaya seseorang mengalami perubahan yang positif. Penelitian berarti usaha untuk mengetahui sejauhmana perubahan itu telah terjadi melalui kegiatan belajar mengajar.[76]

Sesuai dengan pengertian di atas, maka ciri pertama dari evaluasi adalah mengukur perubahan. Jika hal ini dihubungkan

---

[75] Ahmad Rohani HM dan Abu Ahmadi, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1995), h. 152

[76] Slameto, *op. cit*., h. 158

dengan tujuan pengajaran, maka perubahan yang diinginkan oleh program pengajaran ialah peningkatan kemampuan, baik kemampuan kognitif-intelektual, nilai sikap, maupun kemampuan keterampilan motorik.

Maka dan evaluasi dapat dikatakan sebagai berikut:

a) Evaluasi adalah proses memahami atau memberi arti, mendapatkan dan mengkomunikasikan suatu informasi bagi petunjuk pihak-pihak pengambilan keputusan.
b) Evalusi ialah kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya, yang bersangkutan dengan kapabilitas siswa, guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar siswa yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar.
c) Dalam rangka pengembangan suatu kegiatan untuk menilai seberapa jauh program telah berjalan seperti yang telah direncanakan.
d) Evaluasi adalah suatu alat bantu untuk menentukan apakah tujuan pendidikan dan apakah proses dalam pengembangan ilmu telah berada di jalan yang diharapkan.[77]

Bila dilihat dari jenisnya, maka evaluasi dapat dibagi beberapa macam, yaitu penilaian formatif penilaian sumatif, penilaian diagnostik, penilaian selektif, dan penilaian penempatan.[78]

Penilaian formatif adalah penilaian yang dilakukan pada akbir program belajar mengajar, untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri. Penilaian formatif berorientasi kepada proses belajar mengajar. Dengan demikian, guru dapat

---

[77] *Ibid*., h. 159-160

[78] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 1999), Cet. Ke-6, h. 5

memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya.

Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu catur wulan, akhir semester dan akhir tahun. Penilaian ini berorientasi kepada produk bukan kepada proses.

Penilaian diagnostik adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial (remedial teaching), menemukan kasus-kasus, dan lain-lain.

Penilaian selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.

Penilaian penempatan adalah penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan pra syarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar, seperti yang diprogranikan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu. Dengan kata lain, penilaian ini berorientasi kepada kesiapan siswa untuk menghadapi program baru dan kecocokan program belajar dengan kemampuan siswa.

Lain halnya lagi dengan B. Suryo Subroto, dia mengatakan bahwa komponen-komponen dasar dalam interaksi edukatif hanya mempunyai lima komponen, yaitu;

a) Tujuan instruksional
b) Bahan pelajaran (materi)

c) Metode dan alat dalam interaksi
d) Sarana, dan
e) Evaluasi (penilaian)[79]

d. Prinsip-prinsip interaksi pembelajaran

Kebanyakan anak didik hanya menerima informasi dan kurang dapat memahami hubungannya dengan dunia lingkungannya. Hal ini disebabkan oleh bahan pelajaran yang diberikan oleh guru dalam bentuk penjelasan kurang atau tidak dikaitkan dengan situasi lingkungan nyata. Sebanyak apapun bahan yang diberikan kepada anak didik, maka anak akan kurang mampu menerapkan perolehannya itu, bila guru menjelaskan bahan pelajaran tidak dikaitan dengan situasi nyata yang sedang dihadapi dan dirasakan oleh anak didik.

Dalam rangka menjangkau dan memenuhi sebagian besar kebutuhan anak didik, dikembangkanlah beberapa primsip-prinsip dalam interaksi edukatif. Prinsip itu diharapkan mampu menjembatani dan memecahkan masalah yang sedang guru hadapi dalam kegiatan interaksi edukatif. Untuk itu, hendaknya para guru memahami prinsip-prinsip berikut ini:

1) Prinsip motivasi

Dalam interaksi edukatif tidak semua anak didik yang termotivasi untuk belajar untuk bidang studi tertentu. Motivasi anak didik untuk menerima pelajaran tertentu berbeda-beda, ada anak didik yang memiliki motivasi yang tinggi, ada yang sedang,

---

[79] B. Suryo Subroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997). h. 157

dan ada pula yang memiliki sedikit motivasi. Maka dan itu, hal yang semacam ini perlu disadari oleh guru agar dapat memberi motivasi yang bervariasi kepada anak didik.

2) Prinsip berangkat dan persepsi yang dimiliki

Setiap anak didik yang ada dalam kelas memiliki latar belakang pengalaman dan pengetahuan yang sangat berbeda-beda. Hal tersebut harus dipahami oleh para guru yang hendak menyampaikan bahan pengajaran kepada anak didik. Guru jangan menyalahkan anak didik yang tidak dapat menguasai bahan pengajaran yang diberikan. Dan jangan pula mengatakan anak didik bodoh atau memarahinya. Koreksilah diri apakah guru mengabaikan bahan apersepsi yang dipunyai anak didik.

3) Prinsip mengarah kepada titik pusat perhatian tertentu atau fokus tertentu

Titik pusat dapat tercipta melalui upaya merumuskan masalah yang hendak dipecahkan, merumuskan pertanyaan yang hendak dijawab, atau merumuskan konsep yang hendak ditentukan. Titik pusat (fokus) akan membatasi keluasan dan kedalaman tujuan belajar serta akan memberikan arah kepada tujuannya.

4) Prinsip keterpaduan

Keterpaduan dalam pembahasan dan peninjauan ini akan membantu anak didik dalam memadukan perolehan belajar dalam

kegiatan interaksi edukatif. Salah satu sumbangan guru untuk membantu anak didik dalam upaya mengorganisasikan perolehan belajar adalah penjelasan yang mengaitkan antara suatu pokok bahasan dengan pokok bahasan yang lain dalam pelajaran yang berbeda. Misalnya, pendidikan moral pada mata pelajaran PPKN dengan mata pelajaran akhlak.

5) Prinsip pemecahan masalah yang dihadapi

Pemecahan masalah dapat mendorong anak didik untuk lebih tegar dalam menghadapi berbagai masalah belajar. Anak didik yang terbiasa dihadapkan pada suatu masalah dan berusaha memecahkannya akan cepat tanggap dan kreatif.

6) Prinsip mencari, menemukan, dan mengembangkan sendiri

7) Prinsip belajar sambil bekerja

8) Prinsip hubungan sosial

Konsep belajar seperti ini dimaksudkan untuk mendidik anak didik terbiasa bekerja sama dalam kebaikan.

9) Prinsip perbedaan individual

Sudut pandang untuk melihat aspek perbedaan anak didik itu adalah dan segi biologis, intelektual, dan psikologis. Semua perbedaan ini memudahkan guru melakukan pendekatan edukatif kepada setiap anak didik.[80]

---

[80] Sayiful Bahri Djamarah, *op. cit*., h. 64-69

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pembelajaran tersebut terjadi perubahan dalam diri individu atau siswa yang meliputi perubahan dalam pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik).

Istilah hasil belajar merupakan istilah yang terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Secara etimologi, merupakan istilah dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Secara etimologi hasil belajar berarti suatu yang diadakan (dibuat atau dijadikan) oleh usaha.[81]

Sementara itu, belajar menurut Slameto berarti suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[82]

Menurut Ernest. R Hilgard yang dikutip Soetomo mendefenisikan belajar sebagai berikut: “Suatu proses yang

---

[81] WJS. Poerwardaminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 1991), Cet. Ke-21, h. 250

[82] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1991), h. 193

melahirkan/mengubah suatu kegiatan mereka terhadap suatu keadaan (karena adanya latihan), perubahan itu tidak disebabkan karena proses pertumbuhan (kematangan) atau keadaan organisme yang sementara (misalnya karena mabuk)".[83]

Berdasarkan pengertian belajar di atas, dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk melahirkan perubahan pada diri individu, sebagai interaksi dengan lingkungannya. Dengan demikian, belajar dikatakan berhasil, apabila telah terjadi perubahan dalam diri individu. Sebaliknya, bila tidak terjadi perubahan, maka belajar dikatakan tidak berhasil.

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku yang menyangkut perubahan yang bersifat afektif, kognitif dan psikomotorik, di mana dalam melakukan penilaian harus berdasarkan pada tujuan instruksional yang berisi rumusan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai oleh siswa itu sendiri.

Menurut Roestiyah N.K., yang dikutip Syaiful Bahri Djamarah bahwa evaluasi penilaian adalah kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya, yang bersangkutan dengan kapasitas siswa guna mengetahui sebab akibat dari hasil belajar yang dapat mendorong

---

[83] Soetomo, *Dasar-dasar Interaksi Belajar mengajar*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1993), h. 193

dan mengembangkan kemampuan belajar.[84]

Dengan demikian dapat diketahui bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dapat dijadikan pedoman atas proses mengajar yang telah berlangsung.

b. Tujuan Hasil Belajar

Setiap proses apapun pasti memiliki tujuan, begitu juga dengan proses belajar. Pemahaman pada umumnya tujuan belajar adalah untuk mendapatkan pengetahuan atau ilmu. Dimana suatu ilmu itu nantinya akan digunakan sebagai bekal siswa dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari.[85]

Adapun tujuan belajar menurut Sardiman A.M, adalah:

1) Untuk Mendapatkan Pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berfikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan. Dengan fakta lain tidak dapat mengembangkan kemampuan berfikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan, tujuan inilah yang mempunyai kecenderungan lebih besar pengembangannya didalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peranan guru sebagai pengajar lebih menonjol.

---

[84] Zakiah Daradjat, *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam,* (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), Cet. ke-1, h. 263

[85] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999), h. 176

2) Penanaman Konsep Keterampilan

Peranan konsep atau perumusan konsep-konsep, juga memerlukan suatu keterampilan-keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani. Keterampilan jasmaniah adalah keterampilan yang dapat diamati, dilihat, sehingga akan menitik beratkan pada keterampilan gerak atau penampilan dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar. Sedangkan keterampilan rohani lebih rumit, karena tidak selalu berurusan dengan masalah-masalah keterampilan yang dapat dilihat ujung pangkalnya, tetapi lebih abstrak, menyangkut persoalan penghayatan, dan ketrampilan berfikir serta kreatifitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah atau konsep. Ketrampilan dapat di didik dengan banyak melatih kemampuan.

3) Pembentukan Sikap

Dalam menumbuhkan sikap mental, prilaku dan kepribadian anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Untuk itu dibutuhkan kecakapan pengarahan motivasi dan berfikir dengan tidak lupa menggunakan kepribadian guru itu sendiri sebagai contoh atau model.[86]

Jadi tujuan belajar merupakan sentral bagi setiap siswa tercapai

---

[86] Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar Pedoman bagi Guru dan Calon Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1992), Cet. Ke-3, h. 28-29

tidaknya tujuan tersebut pada siswa itu sendiri, bahkan dapat diketahui yang bertanggung jawab terhadap keberhasilan atau kegagalan kegiatan belajar itu banyak bertumpu pada siswa itu sendiri.

c. Teori-teori belajar

Karena belum adanya pendapat yang diakui mutlak benar tentang apa yang dimaksud dengan belajar, maka sudah tentu melahirkan beragam teori dan konsep belajar. Setiap teori yang dikemukakan adalah berdasarkan berbagai macam sudut pandang.

Mengenai belajar ada beberapa teori yang dikemukakan oleh para ahli, di antaranya adalah belajar menurut teori belajar ilmu jiwa daya, belajar menurut teori asosiasi, belajar menurut teori Gestalt dan belajar menurut teori kognitif.

a) Teori belajar ilmu jiwa daya

Teori ini menyatakan bahwa jiwa manusia terdiri dari daya dan masing-masing daya tersebut mempunyai daya tertentu, seperti mengingat, menghayati, berpikir dan lain-lain. Daya ini dapat dilatih untuk memenuhi fungsinya.

Menurut ilmu jiwa, daya usaha meraih daya yang ada agar berkembang. Inilah yang disebut dengan belajar, cara yang ditempuh untuk melatih daya itu adalah dengan menghafal, membaca soal-soal dan berbagai jenis lainnya.[87]

---

[87] S. Nasution, *Asas-asas Kurikulum*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1998), Cet. Ke-2, h. 60

b) Teori belajar menurut teori asosiasi

Menurut teori ini belajar terjadi dengan ulangan dan pembiasaan.[88] Jiwa manusia terdiri dari asosiasi berbagai tanggapan dalam jiwa. Asosiasi ini bisa terbentuk dengan adanya hubungan perangsang dengan reaksi. Jadi, belajar merupakan mengumpulkan ilmu.

Para ahli asosiasi berpendapat bahwa belajar dengan cara ini bersifat mekanisme di mana anak-anak dilatih bereaksi seperti mesin yang bergerak menurut cara tertentu dengan diberi stimulus tertentu.

c) Belajar menurut teori Gestalt

Teori ilmu jiwa Gestalt lebih menekankan belajar melalui pengalaman. Untuk itu, belajar lebih diarahkan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan sesuatu dan dengan melakukan sesuatu itu akan diperoleh suatu pengertian. Teori ini berpandangan bahwa keseluruhan lebih penting dari sebagian, sehingga kegiatan ini berawal pada suatu pengamatan.[89]

Ini berarti bahwa teori Gestalt mementingkan pengalaman, terutama dengan menggunakan seluruh panca indera akan mempermudah pemecahan masalah yang pada akhirnya akan melahirkan pengalaman.

---

[88] LL, Pasaribu dan B. Simanjuntak, *Proses Belajar mengajar*, (Bandung: Tarsito, 1985), h. 74

[89] Sadirman. AM., *Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 35

d) Belajar menurut teori kognitif

Pendekatan psikologi kognitif lebih menekankan arti penting proses internal, mental manusia. Dalam pandangan para ahli kognitif, tingkah laku manusia yang tampak dapat diukur dan diterangkan tanpa melibatkan proses mental, yakni motivasi, kesengajaan, keyakinan dan sebagainya.[90]

Ini berarti dalam pandangan teori kognitif, belajar pada asasnya adalah peristiwa mental, bukan peristiwa yang bersifat jasmaniah, meskipun hal-hal yang bersifat jasmaniah tampak lebih nyata dalam hampir setiap belajar siswa, secara lahiriah seorang anak yang sedang belajar membaca dan menulis misalnya, tentu menggunakan perangkat jasmaniah. Dalam hal ini mulut dan tangan untuk mengucapkan kata dan menggoreskan pena. Akan tetapi, perilaku mengucapkan kata-kata dan menggoreskan yang dilakukan anak tersebut bukan semata-mata respon atau stimulus yang ada, melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otaknya.

d. Prinsip-Prinsip Belajar

Proses belajar merupakan proses yang kompleks, tetapi dapat dianalisa dan diperinci dalam bentuk prinsip belajar. Yang dimaksud dengan prestasi adalah hasil yang dicapai, sedang yang dimaksud

---

[90] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru…*, h. 103

dengan prinsip belajar adalah hal-hal yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam proses belajar.

Adapun prinsip-prinsip secara mendasar menurut Slameto yaitu:

1) Dalam belajar siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional.
2) Belajar itu proses kontinue, jadi harus tahap demi tahap berdasarkan perkembangannya.
3) Belajar memerlukan sarana yang cukup sehingga siswa dapat belajar tenang.[91]

Sedangkan prinsip belajar menurut Oemar Hamalik adalah:

1) Belajar adalah proses aktif dimana terjadi hubungan timbal balik, saling mempengaruhi secara dinamis antara anak didik dan lingkungannya.
2) Belajar harus selalu bertujuan, terarah dan jelas bagi anak didik. Tujuan akan menuntunya dalam belajar untuk mencapai harapan-harapannya.
3) Belajar yang paling efektif adalah apabila didasari oleh dorongan motivasi yang murni dan bersumber dari dalam diri sendiri.
4) Belajar selalu menghadapi rintangan dan hambatan oleh karenanya anak didik harus sanggup mengatasinya secara tepat
5) Belajar memerlukan bimbingan. Bimbingan itu baik dari guru maupun dosen atau tuntunan dari buku pelajaran sendiri.
6) Jenis belajar yang paling utama adalah belajar untuk berfikir kritis, lebih baik dari pada pembentukan kebiasaan-kebiasaan mekanis.
7) Cara belajar yang paling efektif adalah dalam pemecahan masalah melalui kerja kelompok, asalkan masalah-masalah tersebut telah disadari bersama.
8) Belajar memerlukan pemahaman atas hal-hal yang dipelajari sehingga memperoleh pengertian-pengertian.

---

[91] Muhaimin, dkk, *Strategi Belajar mengajar*, (Surabaya: CV. Citra Media Karya Anak Bangsa, 1996), h. 48

9) Belajar memerlukan latihan-latihan dan ulangan agar apa yang dipelajari dan diperoleh dapat dikuasai.
10) Belajar harus disertai dengan keinginan dan kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan atau hasil.
11) Belajar dianggap berhasil apabila anak didik telah sanggup mentransferkan dan menerapkannya kedalam bidang sehari-hari.[92]

Dari beberapa pendapat di atas, mengenai prinsip-prinsip belajar tersebut di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa bersungguh-sungguh dan memiliki cita-cita dalam belajar merupakan tujuan utama karena belajar tanpa adanya kedisiplinan, kemauan, tujuan serta cita-cita yang tinggi tidak harus adanya hubungan dua arah yang antara siswa dan guru.

Selain itu dalam belajar harus memiliki keteraturan, dorongan yang murni, kebiasaan belajar yang baik, dan disiplin memiliki pemahaman dan pengertian, sarana dan prasarana yang cukup serta belajar itu harus terus menerus atau dengan kata lain belajar kontinue dan dinamis.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada diri siswa, yaitu perubahan tingkah laku baik pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Namun demikian, yang sedang belajar tidak selamanya dapat memahami itu juga sebaliknya ada seseorang atau siswa dengan mudah menyerap pelajaran yang dipelajarinya dengan sekali belajar. Hal ini akan mempengaruhi terhadap berhasil baik atau tidak proses

---

[92] Muhaimin, dkk, *Strategi Belajar mengajar…,* h. 50

pembelajaran. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi belajar dan hasil belajar. Yang dimaksud dengan faktor yang mempengaruhi adalah hal-hal yang dapat mendorong atau meningkatkan dan menghambat, mempengaruhi proses hasil belajar.

Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut M. Ngalim Purwanto terbagi kepada dua macam, yaitu:

> 1) Faktor yang bersumber dari dalam diri individu, diklasifikasikan menjadi dua, yaitu faktor biologis antara lain usia, kematangan, dan kesehatan, yang kedua faktor psikologis, adalah kelelahan, suasana hati, motivasi dan minat.
> 2) Faktor yang ada di luar diri individu yang disebut faktor sosial, antara lain keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat yang dipergunakan dalam belajar, lingkungan dan motivasi sosial.[93]

Dari pendapat di atas, dapat dipahami bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Namun secara garis besar digolongkan kepada dua, yaitu faktor yang berasal dari dalam individu (internal) dan faktor yang berasal dari luar individu (eksternal) siswa. Untuk lebih jelasnya, kedua faktor tersebut akan penulis coba menguraikan sebagai berikut:

1) Faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal)

   a) Kematangan

      Kematangan siswa harus diperhatikan dalam proses

---

[93] M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya , 2000), Cet. ke-16, h. 201

pembelajaran. Hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Guru haruslah memperhatikan kematangan siswa (dewasa) dalam memberikan pelajaran, baik kematangan potensi jasmani dan rohaninya. Jadi, kematangan siswa akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

b) Kecerdasan

Tingkat kecerdasan siswa tidak dapat diragukan lagi, sangat menentukan tingkat keberhasilan siswa. Kecerdasan disebut juga intelegensi, yaitu kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat.[94]

c) Kesehatan

Agar seseorang belajarnya dapat terlaksana dengan baik, haruslah diusahakan kesehatan tetap terjamin dengan cara memelihara kesehatannya. Dengan demikian sehat atau tidaknya jasmani dan rohani seseorang atau siswa akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

d) Motivasi

Pengertian dasar motivasi adalah keadaan internal organisme (manusia atau hewan) yang mendorong nya untuk berbuat sesuatu.[95] Motivasi merupakan suatu usaha untuk

---

[94] Kartini Kartono, *Bimbingan Belajar*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 1995), h. 1

[95] *Ibid*., h. 136

menyediakan kondisi-kondisi tertentu, dan mendorong seseorang atau siswa untuk melakukan sesuatu atau tindakan belajar. Namun yang terpenting sekali motivasi instrinsik siswa dibanding dengan motivasi ekstrinsik, karena ini lebih penting untuk keberhasilannya secara murni, tidak tergantung pada orang lain.

e) Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial seseorang untuk mencapai keberhasilan untuk masa yang akan datang. Dengan demikian, bakat dapat mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa, karena itu orang hendaknya menyekolahkan anaknya sesuai dengan bakatnya, dan dia harus mengetahui terlebih dahulu.

f) Minat

Minat juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa pada bidang studi tertentu. Apabila seorang siswa menaruh minat terhadap suatu mate pelajaran tertentu, maka biasanya lebih cenderung memusatkan perhatian terhadap pelajaran tersebut. Sebaliknya, bila kurang minat nya terhadap pelajaran tersebut, siswa akan malas dan berpengaruh terhadap proses belajar.

2) Faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal)

Menurut Slameto, faktor ekstern yang berpengaruh

terhadap hasil belajar dikelompokkan menjadi 3 (tiga), yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.[96]

a) Lingkungan keluarga

Faktor keluarga ini menyangkut kondisi rumah serta keadaan perekonomian orang tua yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Dengan adanya perhatian orang tua akan mendorong anak untuk bersemangat dalam belajar dan akan mencapai hasil yang diinginkan.

b) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang meliputi guru, karyawan, kepala sekolah, fasilitas, kurikulum dan metode dan sebagainya. Apabila semua unsur yang ada di lingkungan sekolah saling mendukung, maka secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil atau prestasi belajar siswa. Faktor guru sangat menentukan yaitu kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dengan demikian diperlukan kompetensi seorang guru, karena hal ini unsur yang sangat berperan terhadap keberhasilan siswa.

Sebagaimana diungkapkan oleh Moh. Surya, yang dikutip oleh Cece Wijaya dan Tabrani Rusyan, bahwa pengetahuan guru baik tentang subjek materi, mengenai siswa

---

[96] *Ibid*.

maupun mengenai proses pembelajaran secara keseluruhan menentukan hasil belajar siswa.[97]

Di sisi lain, alat pelajaran yang dipakai guru pada waktu mengajar dan letak sekolah yang strategis mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

c) Lingkungan masyarakat

Kehidupan masyarakat yang dapat mempengaruhi terhadap aktivitas belajar siswa adalah mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat atau kondisi masyarakat.

Kehidupan masyarakat sekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa, kondisi masyarakat di lingkungan kumuh dan serba kekurangan, seperti lingkungan yang tidak terpelajar, banyak pengangguran, akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sehingga aktivitas belajarnya akan terganggu. Masyarakat baik akan mendukung dalam pelaksanaan pendidikan.

Jadi, dapat dipahami bahwa agar hasil belajar siswa baik, semua faktor yang ada diusahakan dan saling mendukung dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan yang diinginkan tercapai secara optimal.

---

[97] Cece Wijaya dan A. Tabrani Rusyan, *Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Belajar mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1994), h. 4

f. Menentukan Hasil Belajar

Menurut Sukardi, penilaian prestasi belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara. Cara yang baik dalam menggunakan berbagai macam cara yang sesuai dengan situasi dan kondisi. Cara penilaian tersebut adalah:

1) Penilaian lisan

Penilaian secara lisan ini tujuannya adalah memperkenalkan pada pelajar, dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepadanya secara lisan, memperagakan pengetahuan dan pemahamannya, maupun kemampuan berpikir dan memecahkan masalah, mengenai subyek pelajarannya.

2) Penilaian secara tertulis

Tujuannya adalah siswa diperkenankan secara tertulis dan dengan kata-kata yang disusun sendiri tanggapan secara relative bebas dan luas akan situasi masalah, sehingga dapat diperoleh informasi mengenai proses mental calon.

3) Penilaian secara obyektif

Berbagai penilaian dimungkinkan secara terpisah memperoleh dan memberi hasil penilaian yang hampir sama untuk setiap pertanyaan. Secara garis besar, ujian obyektif dikelompokkam menjadi dua:

a) Pertanyaan pilihan ganda, terdiri atas pertanyaan, baik berbentuk pertanyaan langsung, maupun kalimat yang belum

lengkap, dan sejumlah tanggapan, salah satu tanggapan merupakan jawaban tertepat, sedangkan tanggapan lain menjadi distraktor.

b) Soal harus dilengkapi satu atau beberapa kata kunci harus diisikan pada kalimat yang diberikan.[98]

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai penggunaan media berbasis komputer memang telah banyak dikaji. Semenak dahulu telah banyak media pembelajaran yang berkembang, namun menurut hemat penulis belum ada penelitian yang membahas mengenai penggunaan media berbasis computer dan interaksi pembelajaran serta pengaruhnya terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian penulis, di antaranya adalah:

1. Mega Silviani, judul skripsi: "**Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Mengunakan Macromedia Flash terhadap Hasil Belajar TIK Siswa Kelas VII MTsN Kubang Putih**".
2. Dima' Syuhada, skripsi: "**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi di MTs Koto Tangah Keamatan Bukik Barisan Kabupaten Lima Puluh Kota**".
3. Restina Sari, judul skripsi: "**Pengaruh PEmanfaatan Media**

---

[98] Sukardi dan Maramis, *Penilaian Keberhasilan Belajar*, (Surabaya: Airlangga University Press, 1986), h. 98-99

Pembelajaran Multimedia terhadap Hasil Belajar SIswa pada Mata Pelajaran TIK di SMAN 1 Rao".

4. Nurma Yulita, judul skripsi: "**Pengaruh Penggunaan Komputer terhadap Hasil Belajar TIK Siswa di Madrasah Aliyah Swasta Lubuk Malako**".

Penelitian yang akan dilakukan ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya, di antara objek penelitian yang menfokuskan pada penggunaan media berbasis computer dan interaksi pembelajaran serta pengaruhnya terhadap hasil belajar PAI di SD Gugus 2 Kecamatan IV Koto. Perbeadaan berikutnya adalah tentang tempat penelitian, di mana penelitian ini dilaksanakan di SD Gugus 2 Kecamatan IV Koto.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran akan bermakna bagi peserta didik apabila guru mampu menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, pembelajaran merupakan proses pendewasaan kematangan berpikir peserta didik yang dilaksanakan secara terarah dan terencana. Pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila guru mampu menggunakan strategi, pendekatan maupun media pembelajaran.

Pelajaran PAI seringkali menjadi pelajaran yang membosankan bagi para sswa, hal ini tentunya akan mempengaruhi terhadap hasil peserta didik. Untuk terciptanya pembelajaran menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran PAI, guru dapat menggunakan media berbasis komputer. Dengan menggunakan media ini diharapkan akan meningkatkan motivasi dan

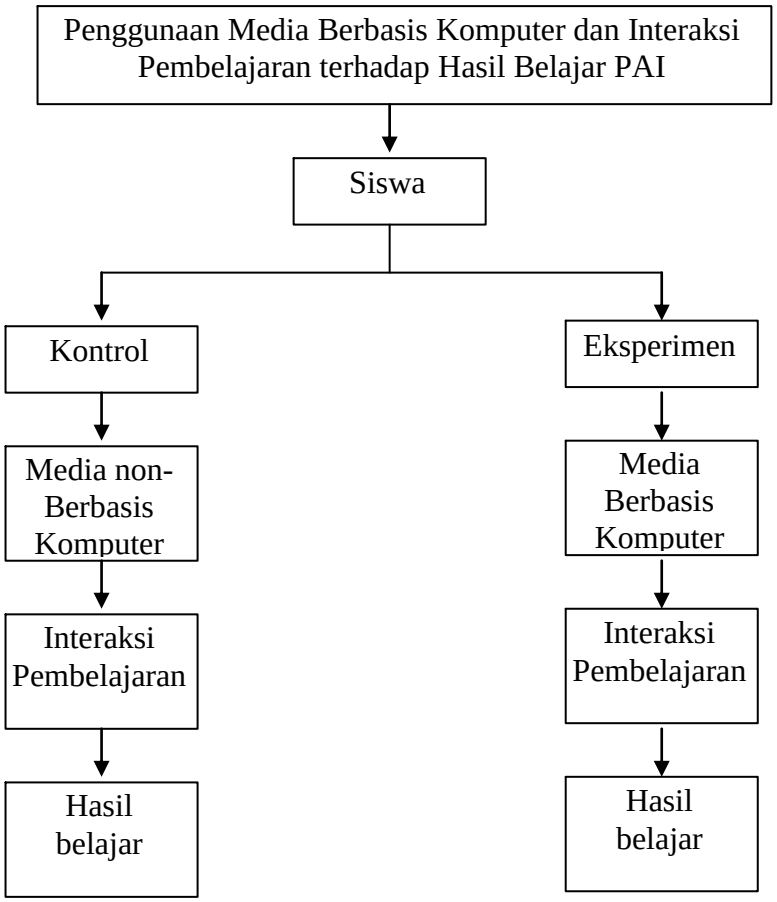
berminat peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media berbasis komputer seperti CD pembelajaran (film/video) akan memudahkan peserta didik di SD dalam menyerap materi pembelajaran PAIyang diberikan oleh guru. Peserta didik lebih termotivasi jika pelajaran yang diberikan membawa peserta didik ke dunia nyata dan konkrit sesuai dengan perkembangan kematangan peserta didik usia sekolah dasar. Hal ini senada dengan penjelasan dari Piaget yang menyatakan bahwa pada saat seorang anak berusia 7-12 tahun, mereka mengembangkan konsep dengan benda-benda konkrit untuk menyelidiki hubungan dan model-model media abstrak (tahap operasional konkrit).[99]

Penggunaan media berbasis komputer, khususnya film dan video pada pembelajaran PAI bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mengambil informasi serta menerapkan nilai-nilai yang didapatnya dari mengamati film atau video yang disajikan guru. Pada akhirnya, dengan menggunakan media berbasis komputer pada pembelajaran PAI khususnya di tingkat SD diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun dari aspek psikomotor. Adapun kerangka konseptual dari penelitian ini dapat disajikan sebagai berikut:

---

[99] Muchtar A. Karim, dkk, *Pendidikan Matematika I*, (Jakarta: Depdikbud, 1997), h. 20



Bagan 1 Kerangka Teori

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian.[100] Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini terdiri dari tiga hipotesis yaitu:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar PAI kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran media berbasis komputer
2. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar PAI kelompok

---

[100] Cholid Narbuko dan Abu Ahmad, *Metodologi Penelitian,* (Jakarta: Bumi Aksara, 1997), Cet. ke 1, h. 141

kontrol pada *pre-test dan post-test* tanpa diberikan pembelajaran media berbasis komputer

3. Terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar PAI antara siswa kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran media berbasis komputer, dengan siswa kelompok kontrol yang tidak diberikan pembelajaran media berbasis komputer.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Sehubungan dengan permasalahan yang akan diangkat oleh peneliti yaitu tentang "Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran Berbasis Komputer dan Interaks terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SD Gugus 2 Kecamatan IV Koto Kabupaten Agam" maka penelitian ini tergolong jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.[1]

Penelitian ini menggunakan desain pre test dan post test group design dengan pola:

Kelompok	Pre-Test	Treatment	Post-Test
E	O_1	X	O_2
K	O_1	-	O_2

Ket:
E : Eksperimen
K : Kontrol
X : Penggunaan media berbasis komputer
O_1 : Pres-test
O_2 : Post-Test[2]

---

[1] Suharsimi Arikunto, *Prosedut Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 3

[2] Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 79

O1 adalah tes awal (pre-test) sebelum mendapatkan perlakuan. X adalah perlakuan, sedangkan O2 adalah tes terakhir (post-test) yaitu sesudah perlakuan. Dalam design ini tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesuah diberikan perlakuan. Tes yang diberikan kepada siswa sebelum perlakuan (O1) disebut pre-test, dan tes yang dilakukan sesudah perlakuan (O2) disebut posttest. Perbedaan pre-test dan post-test diasumsikan sebagai efek dari perlakuan atau *treatmen*.[3] Jadi peneliti melakukan penelitian dengan melihat perbedaan antara pembelajaran sebelum menggunakan media berbasis komputer dan sesudah menggunakan media berbasis komputer.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif ialah penelitian yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui. Angka-angka yang terkumpul sebagai hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode statistika.

2. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini menempuh beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Menentukan obyek penelitian dengan cara memilih dua kelas dari delapan kelas IV yang ada di Gugus 2 Kecamatan IV Koto.
b. Menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dari beberapa kelas tersebut.

---

[3] Suharsimi Arikunto, *op. cit.*, h. 85

c. Memberikan pre-test kepada kedua kelas tersebut (kelas kontrol dan kelas eksperimen).
d. Memberikan treatmen kepada kelas eksperimen dengan menerapkan media berbasis komputer dalam PBM sementara, PMB adalah kelas control dibiarkan seperti biasa.
e. Memberikan post-test kepada kedua kelas tersebut.

B. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian.[4] Sedangkan menurut Ibnu Hadjar, bahwa populasi adalah kelompok besar yang terdiri dari individu dimana hasil penelitian akan diberlakukan.[5] Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah siswa kelas IV di SD Gugus 2 Kecamatan IV Koto dengan jumlah 8 sekolah. Namun yang menggunakan Kurikulum 2013 (Kurtilas) hanya 5 sekolah dengan jumlah populasi sebanyak 93 orang, dengan rata-rata nilai PAI. Yang menjadi pertimbangan penulis dalam pengambilan sampel pada kelas IV sekolah dasar adalah, karena pada kelas IV nilai anak banyak yang rendah. Hal ini disebabkan oleh pelajaran yang diikuti oleh siswa sudah mulai sulit. Adapun kelas V dan kelas VI, para siswa sudah diberikan dasar pelajaran pada kelas IV. Sehingga nilai mereka sudah mulai baik. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

---

[4] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 130

[5] Ibnu Hadjar, *Dasar-Dasar Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), h. 154

Tabel III.1
Daerah Bagian Siswa SD di Gugus 2 Kecamatan IV Koto Tahun Pelajaran 2015/2016

No	Populasi	Jumlah (Orang)	Nilai Rata-rata Peajaran PAI
1	Kelas IV SDN 13 Guguk Randah	19	7,10
2	Kelas IV SDN 16 Guguk Tinggi	11	7,20
3	Kelas IV SDN 21 Koto Tuo	20	6,99
4	Kelas IV SDN 23 Guguak Randah	23	6,89
5	Kelas IV SDN 24 Guguk Tinggi	20	6,90
	Jumlah	**93**	

Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi terjangkau yang memiliki sifat yang sama dengan populasi.[6] Dalam buku "*Prosedur Penelitian*" karangan Suharsimi Arikunto, disebutkan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti.[7] Menurut Suharsimi Arikunto, untuk sekedar ancer-ancer, maka apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Dan jika subyeknya besar maka dapat diambil antara 10 – 15% atau 20 – 25% atau lebih.

Karena populasi siswa hanya berjumlah 93 orang, maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 24 Guguk Tinggi yang memiliki nilai 6,90 dan menjadi kelas kontrol. Sedangkan untuk kelas eksperimen adalah siswa kelas IV SDN 21 Koto Tuo yang memiliki nilai di bawah KKM yaitu 6,99.

C. Jenis Data dan Sumber Data

1. Jenis Data

Data adalah kumpulan hasil pengukuran terhadap variable yang

---

[6] Nana Sudjana & Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru, 1989), h. 85

[7] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, op. cit.*, h. 131

berisi informasi tentang karakteristik variable.10 Menurut sifatnya, data digolongkan menjadi dua, yaitu:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang tidak berbentuk angka.[8] Data ini bisa tersusun dan langsung ditafsirkan untuk menyusun kesimpulan penelitian. Dalam penelitian ini yang termasuk kualitatif adalah gambaran umum sekolah diantaranya:

a. Sejarah berdirinya SDN 24 Guguk Tinggi dan SDN 21 Koto Tuo.
b. Letak geografis SDN 24 Guguk Tinggi dan SDN 21 Koto Tuo.
c. Visi dan misi SDN 24 Guguk Tinggi dan SDN 21 Koto Tuo.
d. Struktur organisasi SDN 24 Guguk Tinggi dan SDN 21 Koto Tuo.
e. Keadaan guru, karyawan dan siswa.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka.[9] Dalam penelitian ini yang termasuk data kuantitatif adalah:

1) Jumlah guru
2) Jumlah siswa
3) Jumlah karyawan
4) Sarana dan prasarana

2. Sumber Data

Sumber data adalah subyek atau tempat dari mana data diperoleh.[10]

Sumber data dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi:

---

[8] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian,* op. cit., h. 126
[9] *Ibid*., h. 126
[10] Saifudin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), h. 91

a. Data kepustakaan (*library research*), yaitu mencari data baik dari buku-buku, majalah, surat kabar maupun internet yang ada kaitannya dengan pembahasan tesis.

b. Data lapangan

Yaitu mencari data dengan cara terjun secara langsung pada obyek penelitian untuk memperoleh data yang konkrit dan akurat. Adapun yang menjadi data lapangan, yaitu:

1) Data primer

Yaitu data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian. Yang dimaksud dengan sumber data primer dalam penelitian ini adalah pendidik dan anak didik.[11]

2) Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh lewat pihak lain.[12] Data sekunder biasanya berwujud dokumentasi dan data laporan yang tersedia.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode.[13] Instrumen dalam penelitian ini yaitu:

1. Lembar pengamatan pelaksanaan model pembelajaran Treffinger sebagai instrumen metode observasi

---

[11] *Ibid*., h. 127
[12] *Ibid*., h. 127
[13] Sutrisno Hadi, *Metode Research II,* (Yogyakarta: Andi Offset, 1983), h. 136

2. Lembar aktivitas siswa sebagai instrumen metode observasi
3. Rencana pembelajaran (RPP) sebagai instrumen metode observasi
4. Tes kreativitas sebagai instrumen metode test

E. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang valid, maka kedua penelitian ini perlu ditentukan metode-metode pengambilan data yang relevan, metode yang penulis gunakan adalah:

1. Metode Observasi

   Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan.[14] Observasi dilakukan dengan memperhatikan sesuatu yang menggunakan mata.[15]

   Dalam hal ini peneliti menggunakan metode observasi untuk melakukan pengamatan pada saat guru memulai pembalajaran dan diakhiri pada saat guru mengakhiri pembelajaran. Lembar observasi ini terdiri dari:

   a. Lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer

      Lembar ini digunakan untuk mengukur kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran PAI dengan menggunakan meda

---

[14] P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 63

[15] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007), h. 9

berbasis komputer. Pengamatan dilakukan setiap pertemuan yang dibantu oleh guru mata pelajaran PAI.

b. Lembar pengamatan aktivitas siswa

Lembar ini digunakan untuk mengamati aktivitas-aktivitas siswa di kelas yang diberi pembelajaran PAI dengan menggunakan media berbasis komputer. Pengamatan dilakukan setiap pertemuan dengan dibantu oleh dua orang pengamat.

c. Rencana pembelajaran

Rencana pembelajaran disusun untuk setiap kali pertemuan. Dalam rencana pembelajaran tercantum kompetensi dasar, indikator penerapan, uraian materi, langkah-langkah pembelajaran, pendahuluan, kegiatan inti, penutup, dan strategi pembelajaran serta evaluasi.

2. Metode Interview

Metode interview ini merupakan suatu teknik penelitian untuk memperoleh keterangan secara lisan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada orang yang diinterview.[16] Dalam penelitian ini, metode interview digunakan untuk menggali data tentang situasi sekolah, sejarah berdirinya sekolah, kondisi siswa dalam proses belajar mengajar, kondisi guru, dan lain sebagainya.

3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data melalui

---

[16] S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 167

dokumen atau data-data tertulis yang berkaitan dengan skripsi ini. Metode ini digunakan sebagai pelengkap untuk keyakinan tentang hal-hal atau data yang diperoleh baik melalui observasi maupun wawancara. Adapun dalam penggunaan metode ini, penulis sesuaikan dengan data-data yang ingin dicari. Data-data tersebut adalah sebagai berikut gambaran umum obyek penelitian yang meliputi sejarah berdirinya, struktur organisasi sekolah, keadaan guru dan siswa, pelaksanaan program dan keadaan sarana dan prasarana.

4. Metode Test

Tes adalah serentetan pertanyaan/latihan/alat yang digunakan untuk mengukur ketrampilan pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.[17] Tes ini digunakan untuk mengetahui kreativitas siswa dalam memahami materi. Perangkat penelitian ini adalah pre-test dan post-test.

F. Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis Data Hasil Observasi

a. Analisis pengamatan pengelolaan pembelajaran model Treffinger

Data hasil pengamatan kemampuan guru mengelola pembelajaran menggunakan media berbasis komputer dianalisis dengan mencari data-data kemampuan guru mengelolah pembelajaran selama tiga kali pertemuan. Kategori kemampuan guru untuk setiap

---

[17] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, op. cit.,* h. 139

aspek dalam pengelolaan pembelajaran PAI dengan menggunakan media berbasis komputer ditetapkan peneliti sebagai berikut:

1) Skor 4 kategori sangat baik
2) Skor 3 kategori baik
3) Skor 2 kategori kurang baik
4) Skor 1 kategori tidak baik

Sedangkan untuk memberikan interpretasi terhadap rata-rata skor akhir yang diperoleh digunakan kategori sebagai berikut:

Tabel III.2
Pedoman Rata-rata Kategori

No	Skor X	Kategori
1	3,25 < x < 4,00	Sangat baik
2	2,50 < x < 3,25	Baik
3	1,75 < x < 2,50	Kurang baik
4	1,00 < x < 1,75	Tidak baik

Pengelolaan pembelajaran dikatakan efektif dan berjalan dengan baik jika kemampuan guru dalam mengelolah kegiatan belajar mengajar telah tercapai kriteria baik dan sangat baik.

b. Analisis data siswa

Data hasil pengamatan untuk aktivitas siswa selama pembelajaran dianalisis secara deskriptif dengan menentukan jumlah aktivitas siswa aktif dan jumlah aktifitas siswa pasif.

Klasifikasi aktivitas siswa dibagi dalam dua bagian yaitu:

1) Aktivitas aktif

Indikator aktivitas siswa yang termasuk dalam aktivitas aktif adalah:

a) Menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan memberikan penjelasan.
b) Rasa ingin tahu yang dalam
c) Berdiskusi atau bertanya antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru
d) Memberikan banyak gagasan, cepat tanggap
e) Suka humor
f) Mempunyai daya imajinasi

2) Aktivitas tidak aktif

Indikator kreativitas siswa yang termasuk dalam aktivitas siswa tidak aktif adalah:

a) Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru
b) Tidak berada dalam tugas, misalnya ngantuk, melamun, ngobrol, dan lain-lain

Selanjutnya dari pertemuan 1, 2 dan 3 jika jelas rata-rata aktivitas siswa lebih besar dari jumlah rata-rata aktivitas tidak aktif siswa, maka dalam pembelajaran PAI dengan menggunakan model pembelajaran Treffinger dikatakan aktif.

c. Analisis kreativitas siswa

Dari hasil post-test menunjukkan tingkat penguasaan tujuan pembelajaran. Setelah proses pengumpulan data, langkah selanjutnya adalah pengolahan data yang terkumpul. Pada pengumpulan data tersebut, penulis menggunakan prosentase sebagai berikut:

$$KBK = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Banyaknya siswa}} \times 100$$

Keterangan:

KBK = Ketuntasan belajar kreatif

KBK > 85% termasuk kreatif

KBK < 85% termasuk tidak kreatif

Siswa disebut mempunyai ketuntasan belajar kreatif (KBK) apabila:

$$KBS = \frac{\text{Skor tes}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

KBS = Ketuntasan belajar siswa

KBS > 65% termasuk tuntas

KBS < 65% termasuk tidak tuntas

2. Teknik Analisis Data Hasil Tes

Analisis ini bertujuan untuk menganalisis data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil post test. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t, dimana uji t digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak adanya pengaruh penggunaan media berbasis komputer terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PAI.

a. Jika kedua kelompok berdistribusi normal, tetapi variasinya tidak homogen, maka rumus yang digunakan adalah test t dengan rumus:

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{V_1}{n_1} + \frac{V_2}{n_2}}}$$

b. Jika salah satu atau dua kelompok berdistribusi tidak normal, maka rumus yang digunakan adalah tes Wilcoxon.

c. Jika kedua kelompok mempunyai varian yang sama (homogen) dan berdistribusi normal, maka rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{M_1 - M_2}{dsg\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Adapun langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

a. Uji normalitas

1) Menentukan taraf signifikansi x = 0,05
2) Menghitung rata-rata (M)
3) Menghitung standar deviasi (δ n – 1)
4) Menentukan daftar frekuensi observasi dan frekuensi harapan
    a) Menentukan rentang R, rumus R = skor tertinggi – skor terendah
    b) Menentukan banyaknya kelas interval (K), rumus K = 1 + 3,3log n
    c) Menentukan panjang kelas interval (P), rumus P = R/K
    d) Menentukan batas bawah dan batas atas pada tiap-tiap kelas interval
    e) Menentukan besarnya nilai bilangan baku (Z) tiap-tiap kelas interfal
    f) Menentukan luas tiap interval dengan menggunakan daftar Z

g) Menghitung frekuensi harapan (*f*h)

5) Menghitung nilai chi kuadrat ($\chi 2$)

$$x^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fn}$$

6) Menentukan derajat kebebasan (dk)

dk = K – 1

7) Menentukan nilai x dari daftar

8) Penentuan normalitas

$\chi 2$ hitung > $\chi 2$ tabel, artinya distribusi tidak normal

$\chi 2$ hitung < $\chi 2$ tabel, artinya data berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Langkah-langkah yang dilakukan dalam uji homogenitas sampel adalah sebagai berikut:

1) Menentukan hipotesis H_0: $\delta 1 = \delta 2$ kedua variasi homogen

H_1: $\delta 1 \neq \delta 2$ kedua variasi tidak homogen

2) Menentukan taraf signifikansi $\alpha = 0{,}01$

3) Mencari nilai F

$$F = \frac{Vb}{Vk}$$

Ket:

Vb= Variasi besar

Vk= Variasi kecil

4) Menentukan derajat kebebasan, rumus db = n – 1

5) Menentukan nilai F dari daftar tabel

6) Penentuan homogenitas, H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$

H_0 ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$

7) Menarik kesimpulan

c. Uji T

Langkah-langkah dalam menguji t adalah sebagai berikut:

1) Menentukan hipotesis

H0 = μ1 = μ2 tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran Treffinger dalam meningkatkan kreativitas siswa pada bidang studi PAI

H1 = μ1 = μ2 ada pengaruh penerapan model pembelajaran Treffinger dalam meningkatkan kreativitas siswa pada bidang studi PAI

2) Mencari deviasi standar

$$dsg = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)V_1^2 + (n_2 - 1)V_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Ket:
V1 = standar deviasi kelompok pertama
V2 = standar deviasi kelompok kedua
n1 = Jumlah siswa kelompok pertama
n2 = Jumlah siswa kelompok kedua

3) Mencari nilai t

$$t = \frac{M_1 - M_2}{dsg\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Ket:
M1 = Mean kelompok pertama
M2 = Mean kelompok kedua
n_1 = Jumlah siswa kelompok pertama
n_2 = Jumlah siswa kelompok kedua

4) Menentukan drajat kebebasan, rumus: db = $n_1 + n_2 - 2$

5) Menentukan nilai t dari daftar

6) Pengujian hipotesis Ho diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

Ho ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

7) Penarikan kesimpulan

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Dalam bab ini akan dijelaskan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di siswa kelas IV SDN 24 Guguk Tinggi yang memiliki nilai 6,90 dan menjadi kelas kontrol. Sedangkan untuk kelas eksperimen adalah siswa kelas IV SDN 21 Koto Tuo yang memiliki nilai di bawah KKM yaitu 6,99.

Data-data yang diperoleh adalah hasil *pretest* dan *posttest* berkaitan dengan hasil belajar PAI. Instrumen tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui kondisi hasil belajar siswa yang dikembangkan oleh peneliti sendiri.

Berdasarkan data yang peneliti peroleh, maka dapat dideskripsikan hasil penelitian sebelum dilakukan perlakuan (*Pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*Posttest*), dimana pengolahan data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 20,00 *for windows.*

1. Hasil *Pretest*

Sesuai dengan tujuan dilakukannya *pretest,* yaitu untuk mengetahui gambaran awal kondisi hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Adapun hasil *pretest* yang diperoleh pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak jauh berbeda. Hasil *pretest* tersebut dianalisis menggunakan pengolahan data SPSS versi 20.00. Berikut ini disajikan

kondisi *pretest* hasil belajar PAI masing-masing siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel IV.1. *Pretest* Kondisi Hasil Belajar PAI Siswa Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Hasil Belajar PAI					
Eksprerimen			Kontrol		
Kode	Nilai	Kategori	Kode	Nilai	Kategori
1	72	Tidak Tuntas	1	52	Tidak Tuntas
2	64	Tidak Tuntas	2	64	Tidak Tuntas
3	78	Tuntas	3	72	Tidak Tuntas
4	78	Tuntas	4	68	Tidak Tuntas
5	84	Tuntas	5	68	Tidak Tuntas
6	88	Tuntas	6	60	Tidak Tuntas
7	60	Tidak Tuntas	7	64	Tidak Tuntas
8	78	Tuntas	8	78	Tuntas
9	64	Tidak Tuntas	9	72	Tidak Tuntas
10	72	Tidak Tuntas	10	52	
11	72	Tidak Tuntas			
12	68	Tidak Tuntas			
13	60	Tidak Tuntas			
14	84	Tuntas			
15	60	Tidak Tuntas			
16	72	Tuntas			
17	78	Tuntas			
18	84	Tuntas			

Hasil dari pembagian kelompok berdasarkan data-data yang didapatkan tersebut, menghasilkan data rata-rata tiap-tiap kelompok sebagai berikut:

Tabel. VI.2. Distribusi Nilai Mean pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol pada Tahap *Pre-test*

Interval	Kategori	Frekuensi		Frekuensi	%
		Eksperimen	Kontrol		
75-100	Tuntas	9	1	10	35.7
≤74	Tidak Tuntas	9	9	18	64.3
Jumlah		18	10	28	100

Dari data di atas, dapat di lihat bahwa rata-rata skor *pre-test* hasil Belajar PAI siswa kelompok eksperimen sebesar 72.7 dan kelompok kontrol sebesar 65. Selanjutnya akan disajikan deskripsi data hasil pretest hasil belajar PAI sebagai berikut:

Deskripsi Data Hasil *Pretest* Hasil Belajar PAI

Berdasarkan hasil *pretest* diperoleh gambaran kondisi hasil belajar PAI pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel VI.3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar PAI

Sampel		N	*Mean*
Pretest	Eksperimen	18	72.7
	Kontrol	10	65
	Total	28	

Dari tabel 3 di atas diketahui dari 28 siswa pada kelompok eksperimen ataupun kontrol, siswa yang memiliki nilai tuntas sebanyak 35.7% (10 orang siswa) dan yang memiliki nilai tuntas sebanyak 64.3% (18 orang).

2. Hasil *Post-Test*

Setelah pemberian perlakuan kepada kelompok eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer, kemudian peneliti mengukur hasil belajar PAI pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun hasil belajar PAI pada kelompok eksperimen dan kontrol tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel IV. 4. *Post-Test* Hasil Belajar PAI Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Hasil Belajar PAI					
Eksprerimen			Kontrol		
Kode	Nilai	Kategori	Kode	Nilai	Kategori
1	88	Tuntas	1	60	Tidak Tuntas
2	88	Tuntas	2	68	Tidak Tuntas
3	84	Tuntas	3	84	Tuntas
4	84	Tuntas	4	72	Tidak Tuntas
5	96	Tuntas	5	70	Tidak Tuntas
6	100	Tuntas	6	64	Tidak Tuntas
7	84	Tuntas	7	68	Tidak Tuntas
8	96	Tuntas	8	84	Tuntas
9	80	Tuntas	9	78	Tuntas
10	92	Tuntas	10	68	
11	96	Tuntas			
12	84	Tuntas			
13	84	Tuntas			
14	96	Tuntas			
15	80	Tuntas			
16	96	Tuntas			
17	100	Tuntas			
18	96	Tuntas			

Dari tabel 4 di atas, maka dapat di lihat perbedaan nilai antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam kelompok eksperimen sebanyak 18 siswa mencapai nilai tuntas, sedangkan pada

kelompok kontrol terdapat 3 siswa yang mencapai nilai tuntas, sedangkan 7 siswa lagi mendapatkan nilai tidak tuntas. Apabila di lihat dari perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen setelah pemberian perlakuan dengan kelompok kontrol tanpa perlakuan adalah sebagai berikut:

Tabel IV. 5. Distribusi Nilai Mean pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol pada Tahap *Posttest*

Sampel		N	*Mean*
Post-Test	Eksperimen	18	90.2
	Kontrol	10	71.6
	Total	28	

Dari data tersebut di atas, dapat di lihat bahwa rata-rata pada kedua kelompok tidaklah sama, kelompok eksperimen nilai rata-rata *(mean)* hasil belajar PAI sebesar 90.2, sedangkan kelompok kontrol sebesar 71.6.

Berdasarkan hasil *posttest* diperoleh gambaran hasil belajar PAI baik pada kelompok kontrol maupun pada kelompok eksperimen. Data hasil *posttest* dapat di lihat pada distribusi frekuensi tabel 6 di bawah ini.

Tabel IV.6. Distribusi frekuensi Hasil Belajar PAI

Interval	Kategori	Frekuensi		Frekuensi	%
		Eksperimen	Kontrol		
75-100	Tuntas	18	3	21	75
≤74	Tidak Tuntas	0	7	7	25
Jumlah		18	10	28	100

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa sebesar 75% (21 siswa) mendapatkan nilai tuntas, sedangkan sebanyak 25% (7 siswa) mendapatkan nilai tidak tuntas pada mata pelajaran PAI.

B. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan uji non parametrik dengan rumus *Wilcoxon Signed Rank* dengan menggunakan SPSS. Uji Wilcoxon digunakan untuk menganalisis hasil-hasil pengamatan yang berpasangan dari dua data apakah berbeda atau tidak, sedangkan uji regresi ganda digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel X_1 dan X_2 terhadap variabel Y.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini terdiri dari tiga hipotesis yaitu:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar PAI kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran media berbasis komputer
2. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar PAI kelompok kontrol pada *pre-test dan post-test* tanpa diberikan pembelajaran media berbasis komputer
3. Terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar PAI antara siswa kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran media pembelajaran berbasis komputer, dengan siswa kelompok kontrol yang tidak diberikan media pembelajran berbasis komputer.

Berikut ini paparan hasil pengujian hipotesis:

1. Pengujian Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama yang diajukan dalam penelitian ini ialah "Terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar PAI kelompok

eksperimen sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran media berbasis komputer". Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan teknik analisis statistik *Wicoxon's Signed Ranks Test* melalui program komputer SPSS versi 20.00. Berdasarkan hal tersebut didapatkan hasil perhitungan seperti yang terangkum pada tabel 7 berikut ini.

Tabel IV.7 Hasil Analisis *Wicoxon's Signed Ranks Test* Perbedaan Hasil Belajar PAI pada *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Test Statistics[a]

	Post Test-Pretest
Z	-3.767[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan tabel 7 di atas di atas, terlihat bahwa angka probabilitas *Asmyp. Sig.(2-tailed)* hasil belajar PAI kelompok eksperimen sebesar 0,000, atau probabilitas dibawah alpha 0,05 (0,000 < 0,05), dari hasil tersebut maka Ho ditolak dan H_I diterima. Dengan demikian maka hipotesis pertama yang diuji dalam penelitian ini dapat diterima, yaitu "terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar PAI kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran media berbasis komputer."

Selanjutnya untuk melihat tentang arah perbedaan tersebut, apakah *pretest* atau *posttest* yang lebih tinggi, dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel. IV.8 Arah Perbedaan *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar PAI Kelompok Eksperimen

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test-Pretest	Negative Ranks	0[a]	0.00	0.00
	Positive Ranks	18[b]	9.50	171.00
	Total	18		
a. Post Test < Pretest				
b. Post Test > Pretest				
c. Post Test= Pretest				

Berdasarkan tabel 8 nilai 18[b] berarti bahwa dari 18 responden kelompok eksperimen yang dilibatkan dalam perhitungan, semua anggota kelompok mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttest.*

Berdasarkan hasil tersebut di atas dapat diartikan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar setelah mendapatkan pembelajaran berbasis komputer.

Sedangkan untuk melihat besarnya pengaruh media pembelajaran berbasis komputer dan interaksi terhadap hasil belajar PAI pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV.9 Pengaruh Variabel X_1 dan X_2 Terhadap Y pada Kelompok Eksperimen

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.345[a]	.119	.002	6.88390

Dari tabel 9 di atas dapat dilihat pada bagian R Square sebesar 0.119, berdasarkan data tersebut dapat dipahami bahwa pengaruh

pembelajaran berbasis media komputer dan interaksi terhadap hasil belajar PAI sebesar 11.9 %.

2. Pengujian Hipotesis Kedua

Pada hipotesis kedua yang diuji dalam penelitian ini adalah **"Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar PAI kelompok kontrol pada *pre-test dan post-test* tanpa diberikan pembelajaran media berbasis komputer".** Hipotesis kedua penelitian ini juga akan diuji menggunakan analisis statistik dengan teknik *Wicoxon's Signed Ranks Test* dengan program SPSS versi 20.00. Analisis ini dipilih karena teknik ini menggunakan data yang berpasangan dengan dua sampel yang berhubungan. Adapun hasil perhitungan terangkum pada tabel 10 berikut:

Tabel IV.10 Hasil Analisis *Wilcoxon signed rank test* Perbedaan Hasil Belajar PAI antara *pretest* dan *posttest* Kelompok Kontrol

Test Statistics[a]

	Post Test-Pretest
Z	-2.823[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan tabel 10 di atas menunjukkan nilai *Asymp. Sig.* sebesar 0.005. Dari hasil tersebut ditemukan bahwa nilai *asymp. Sig* hasil perhitungan lebih kecil daripada nilai *asymp Sig* pada tabel kritis (0,005< 0,05). Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perngaruh yang signifikan pada hasil belajar PAI kelompok kontrol pada *pre-test dan post-test* tanpa diberikan pembelajaran media berbasis komputer.

Selanjutnya untuk melihat tentang arah perbedaan tersebut, apakah *pretest* atau *posttest* yang lebih tinggi, dapat dilihat berdasarkan pada tabel berikut:

Tabel IV.11 Arah Perbedaaan *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar PAI pada Kelompok Kontrol

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test-Pretest	Negative Ranks	0[a]	0.00	0.00
	Positive Ranks	10[b]	5.50	55.00
	Total	10		
a. Post Test < Pretest				
b. Post Test > Pretest				
c. Post Test= Pretest				

Berdasarkan tabel 11 di atas, nilai 10[b] berarti bahwa dari 10 orang mengalami peningkatan dari *pretest* ke *posttest*. Namun peningkatan tersebut tidak signifikan antara *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol. Selain itu sebaran angka yang diperoleh pada kelompok kontrol masih berada pada kategori tidak tuntas.

Sedangkan untuk melihat besarnya pengaruh media berbasis komputer dan interaksi dalam pembelajaran terhadap hasil belajar PAI pada kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV.12 Pengaruh Variabel X_1 dan X_2 Terhadap Y pada Kelompok Eksperimen

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.421[a]	.177	-.058	8.27262

Dari tabel 12 di atas dapat di lihat pada bagian R Square sebesar 0.177, berdasarkan data tersebut dapat dipahami bahwa pengaruh pembelajaran berbasis media computer dan interaksi terhadap hasil belajar PAI pada kelompok control sebesar 17.7 %.

3. Pengujian Hipotesis Ketiga

Untuk menguji hipotesis ketiga ini digunakan teknik *Kolmogorov Smirnov 2 Independent Sampels,* yang menyatakan **"Terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar PAI antara siswa kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran media berbasis komputer, dengan siswa kelompok kontrol yang tidak diberikan pembelajaran media berbasis komputer.".** Berdasarkan hal tersebut didapatkan hasil pengujian seperti terangkum pada tabel 13 di bawah ini.

Tabel IV.13 Hasil Analisis *Kolmogorov-Smirnov 2 Independent Samples* Hasil Belajar PAI Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Test Statistics[a]		
		Hasil Belajar
Most Extreme Differences	Absolute	.539
	Positive	0.000
	Negative	-.539
Kolmogorov-Smirnov Z		1.932
Asymp. Sig. (2-tailed)		.001
a. Grouping Variable: Kelompok		

Berdasarkan tabel 13 di atas, dapat terlihat bahwa pada kolom Asymp.Sig. (2-*tailed)/significance* untuk uji dua sisi adalah 0.001, atau probabilitas di bawah 0.05 ($0.001 \leq 0.05$). Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil

belajar PAI antara siswa kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran media berbasis komputer, dengan siswa kelompok kontrol yang tidak diberikan pembelajaran media berbasis komputer. Jadi dapat disimpulkan bahwa "pembelajaran berbasis media computer efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI".

C. Pembahasan

Berikut ini akan diuraikan pembahasan untuk masing-masing rumusan dan tujuan dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pertama yang berbunyi **"Terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar PAI kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran berbasis komputer"** Pengujian dilakukan dengan *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan menggunakan program SPSS. Diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan skor hasil belajar PAI pada *pretest* dan *posttest.* Hal ini dibuktikan bahwa diperoleh Z sebesar -3.767, Asymp. Sig. (2-tailed) 0,000. Berdasarkan hasil tersebut di atas dapat diartikan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar PAI setelah mendapatkan pembelajaran berbasis komputer.

Hipotesis kedua yang berbunyi **"Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar PAI kelompok kontrol pada *pre-test dan post-test* tanpa diberikan media pembelajaran berbasis komputer**". Pengujian juga dilakukan dengan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil pengujian

membuktikan bahwa pada kelompok kontrol hasil *pretest* hasil belajar PAI berbeda dengan hasil *posttest,* hal ini ditandai dengan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,005 (0,005 < 0,05). Walaupun pada kelompok kontrol ada peningkatan hasil belajar PAI tanpa diberikan perlakuan, namun peningkatan tersebut tidak terlalu signifikan, hal ini dapat dilihat bahwa sebanyak 7 dari 10 siswa tidak mendapatkan nilai tuntas pada pelajaran PAI.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis ketiga yang berbunyi "Terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar PAI antara siswa kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran media berbasis komputer, dengan siswa kelompok kontrol yang tidak diberikan pembelajaran media berbasis komputer". Uji hipotesis yang ketiga menggunakan teknik *Kolmogorov Smirnov 2 Independent Sampels*. Dari hasil pengolahan data diperoleh Asymp.Sig. (2-tailed)/significance untuk uji dua sisi adalah 0.001, atau probabilitas di bawah 0.05 (0.001 < 0.05). Ini berarti bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar PAI antara siswa kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran media berbasis komputer, dengan siswa kelompok kontrol yang tidak diberikan pembelajaran media berbasis komputer. Adanya perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen diduga sebagai akibat dari perlakuan berupa media pembelajaran berbasis komputer yang diberikan. Menurut Sadiman, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,

perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu gabungan beberapa alat indera mereka.

Menurut Miarso, media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dipakai dalam proses pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber atau guru kepada penerima dalam hal ini peserta didik dan memungkinkan komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik. Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu atau gabungan beberapa alat indera mereka.

Salah satu media pemebalajaran yang digunakan adalah media berbasis computer. Media berbasis komputer seperti CD pembelajaran (film/video) akan memudahkan peserta didik di SD dalam menyerap materi pembelajaran PAIyang diberikan oleh guru. Peserta didik lebih termotivasi jika pelajaran yang diberikan membawa peserta didik ke dunia nyata dan konkrit sesuai

dengan perkembangan kematangan peserta didik usia sekolah dasar. Hal ini senada dengan penjelasan dari Piaget yang menyatakan bahwa pada saat seorang anak berusia 7-12 tahun, mereka mengembangkan konsep dengan benda-benda konkrit untuk menyelidiki hubungan dan model-model media abstrak (tahap operasional konkrit.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar PAI kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran media berbasis komputer. Pengujian dilakukan dengan *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan menggunakan program SPSS. Diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan skor hasil belajar PAI pada *pretest* dan *posttest.* Hal ini dibuktikan bahwa diperoleh Z sebesar -3.767, Asymp. Sig. (2-tailed) 0,000. Berdasarkan hasil tersebut di atas dapat diartikan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar PAI setelah mendapatkan pembelajaran berbasis komputer.
2. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar PAI kelompok kontrol pada *pre-test dan post-test* tanpa diberikan pembelajaran media berbasis komputer. Pengujian juga dilakukan dengan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil pengujian membuktikan bahwa pada kelompok kontrol hasil *pretest* hasil belajar PAI berbeda dengan hasil *posttest*, hal ini ditandai dengan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,005 (0,005 < 0,05).
3. Dari hasil pengolahan data diperoleh Asymp.Sig. (2-tailed)/significance untuk uji dua sisi adalah 0.001, atau probabilitas di bawah 0.05 (0.001 < 0.05). Ini berarti bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil

belajar PAI antara siswa kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran media berbasis komputer, dengan siswa kelompok kontrol yang tidak diberikan pembelajaran media berbasis komputer

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis komputer dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SD Gugus 2 Kecamatan IV Koto. Untuk guru mata pelajaran PAI khususnya, dan seluruh guru SD Gugus 2 Kecamatan IV Koto pada umumnya, penyusun menyarankan dalam pembelajaran pertemuan-pertemuan selanjutnya menggunakan media berbasis komputer agar interaksi belajar dan menghasilkan hasil belajar yang sesuai harapan.

Untuk para Kepala SD Gugus 2 Kecamatan IV Koto, pembelajaran menggunakan media berbasis komputer ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar tidak hanya kelas IV namun keseluruhan kelas sekaligus mewujudkan cita-cita menjadi sekolah berbasis teknologi.

Dan satu lagi untuk SD Gugus 2 Kecamatan IV Koto, harapan terwujudnya sekolah berbasis teknologi harus dibarengi pula oleh peningkatan fasilitas media pembelajaran. Jika sekarang telah terwujud tiap guru diwajibkan memiliki laptop, hendaknya tiap kelas juga dilengkapi LCD proyektor.

Dari keseluruhan pembelajaran yang telah diterapkan masih perlu banyak pengembangan, karena penggunaan media berbasis komputer tidak cukup sampai di situ saja. Masih banyak pengembangan yang lebih inovatif dan kreatif, dari sini guru dituntut untuk lebih aktif dalam pelatihan-pelatihan teknologi pendidikan, agar bisa lebih maksimal dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi informasi.