

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA CAI (*COMPUTER ASSISTED INSTRUCTIONAL*) TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS MATERI KEHIDUPAN MANUSIA MASA PRA-AKSARA DI INDONESIA PADA SISWA KELAS VII SMPN 2 SARONGGI KABUPATEN SUMENEP

Nur Aini Dwi Kurniyati
Soeprajitno
*Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
Kampus Lidah Wetan
nurainidwikurniyati@gmail.com*

ABSTRAK

Pemanfaatan media CAI (*Computer Assisted Instructional*) ini ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII di SMPN 2 Saronggi dan untuk membuktikan bahwa dengan pemanfaatan media CAI dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pemanfaatan media CAI (*Computer Assisted Instructional*) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena metode pengajaran lebih bervariasi sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru sehingga siswa tidak bosan.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subyek penelitian ini adalah kelas VII A sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII B sebagai kelompok kontrol. Teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan uji t terhadap perbedaan hasil belajar siswa, baik sebelum maupun setelah diberi perlakuan. dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes.

Siswa belajar mandiri dengan media CAI selama proses pembelajaran. Hasil analisis data dan penyajian menunjukkan kelas eksperimen (VII A) setelah diberi perlakuan dengan memanfaatkan media komputer pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil uji t antara kelas eksperimen (VII A) dengan kelas kontrol (VII B) menunjukkan probabilitas atau signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) sehingga pemanfaatan media komputer pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kegiatan pembelajaran IPS materi kehidupan manusia Pra Aksara di Indonesia.

Kunci : Pemanfaatan, CAI (Computer Assisted Instructional), IPS

ABSTRACT

The utilization of CAI (*Computer Assisted Instructional*) media is aimed to increase students' learning outcome on IPS course of VII grades in SMPN 2 Saronngi Sumenep and to prove that utilization of CAI (*Computer Assisted Instructional*) improve learning outcome because through this media teaching methods can be more variety therefore student will be more interesting than just listen teacher's explanation.

This research categorized in experimental research which use *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sample technique which use in this research is saturation sampling techniques where all of population used as samples, that is VII A and VII B grader. VII A as a experiment group and VII B as a control group. Data analysis technique in this research using test on learning outcome difference, whether before or after treatment. And the data collecting technique in this research use observation and test.

Students will become active learners with this CAI (*Computer Assisted Instructional*) media in teaching learning process. Data analysis result and presentation shows experiment class (VII A) react to the treatment by. Test results between experimental class (VII A) and control class shows the probability or significance 0,000 ($p < 0,05$), so that the utilization of learning computer media effect on students' learning outcome in Indonesian human life pre-letter content, IPS course.

Key: utilization, CAI (Computer Assisted Instructional), IPS

PENDAHULUAN

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan yang diharapkan dalam proses pembelajaran, maka diperlukan sebuah pembelajaran yang efektif, efisien, dan memiliki daya tarik. Upaya yang dapat digunakan agar pembelajaran memiliki daya tarik bagi siswa adalah dengan pemanfaatan media pendidikan sebagai komponen pembelajaran yang diharapkan dapat mempertinggi proses dan hasil belajar siswa sebagai generasi muda yang berkualitas, terampil, serta mampu berdedikasi untuk mengembangkan ide dan gagasannya untuk kemajuan bangsa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan bahwa “Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan mempertinggi hasil belajar yang dicapainya” (Sudjana, 2009:2).

Dalam pembelajaran media memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara guru dan siswa akan lebih baik dan efisien jika menggunakan media. Media dalam proses belajar mengajar memiliki dua peranan penting yaitu satu, media sebagai alat bantu mengajar karena posisi media di sini sebagai alat bantu (efektivitas) dan dua, media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri. Sumber belajar mandiri dirancang secara sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. (Hamalik, dalam Rusman, 2011:60)

Ilmu sosial atau ilmu pengetahuan sosial adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, “Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi pada SMP/MTs/SMPLB/Pakte B, atau bentuk lain yang sederajat dilaksanakan melalui muatan dan/atau kegiatan bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, keterampilan/kejuruan, dan/atau teknologi informasi dan komunikasi, serta muatan lokal yang relevan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMPN 2 Saronggi Sumenep pada kelas VII ditemukan masalah belajar pada mata pelajaran IPS materi kehidupan pra-aksara di Indonesia dengan standar kompetensi (SK) memahami lingkungan kehidupan manusia dan kompetensi dasar (KD) mendeskripsikan kehidupan pada masa pra-aksara di Indonesia. Perolehan nilai ulangan harian dari 27 orang siswa yang memperoleh nilai diatas 75 sebanyak 8 orang siswa dan 19 orang siswa memperoleh nilai dibawah nilai 74 padahal nilai ketuntasannya 75. Jika dirata-rata siswa yang mencapai nilai kriteria kelulusan minimal (KKM)

75 hanya 30%. Metode mengajar yang digunakan guru adalah metode ceramah dan tidak ada variasi mengajar dengan media dalam pembelajaran, hanya berpedoman pada buku paket dan LKS. Pemanfaatan LKS saja dalam proses pembelajaran kurang efektif karena siswa bisa mencontek hasil pekerjaan temannya sehingga siswa tidak bisa mengukur sendiri kemampuan dirinya.

Materi kehidupan manusia pada zaman Pra-Aksara yang terdiri dari zaman batu *Palaeolithikum*, *Mesolithikum*, *Neolithikum*, *Megalithikum*, dan zaman logam *Tembaga*, *Perunggu*, *Besi*, kurang cocok jika hanya menggunakan metode ceramah ketika proses belajar mengajar. Butuh visualisasi untuk bisa membedakan periode pada zaman Pra-Aksara agar siswa memahami materi. Dalam memvisualisasikan materi bisa dilakukan dengan adanya media pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar bisa berupa media video, komputer, audiovisual, grafis, tiga dimensi dan modul. Media komputer pembelajaran terdiri dari gabungan hampir seluruh media, yaitu teks, grafis, gambar, foto audio, video dan animasi dengan bersamaan dalam suatu program sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut, peneliti mencoba untuk memanfaatkan media komputer pembelajaran. Media difungsikan untuk mendemonstrasikan serta memvisualisasikan materi agar dapat merangsang perkembangan pikiran, pengamatan dan perhatian siswa.

Dalam model ASSURE pemilihan dalam pemanfaatan media haruslah berdasarkan pada:

1. Sesuai karakteristik sasaran yaitu siswa kelas VII SMP (13-14 tahun), anak berpikir lebih abstrak, logis, idealistis dan sistematis.
2. Tujuan instruksional yang ingin dicapai siswa yaitu mengidentifikasi kehidupan manusia pada masa pra-aksara di Indonesia.
3. Media yang sesuai dengan materi zaman Pra-Aksara.
4. Penggunaan media dalam proses pembelajaran untuk memperjelas penyampaian pesan.
5. Respon siswa setelah pembelajaran sebagai bentuk partisipasi siswa dalam proses pembelajaran
6. Evaluasi setelah proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mencoba untuk memanfaatkan media komputer pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi

kehidupan pra-aksara di Indonesia. Media komputer pembelajaran yang dikemas dalam bentuk media CAI terdiri dari gabungan hampir seluruh media, yaitu teks, grafis, gambar, foto audio, video dan animasi dengan bersamaan dalam suatu program sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penggunaan media komputer pembelajaran dirancang untuk meningkatkan pengetahuan siswa karena media ini memiliki karakteristik menarik, interaktif, inovatif dan variatif (Warsita, 2008:137). Dalam pembelajaran dengan media komputer pembelajaran ini, peserta didik berhadapan dan berinteraksi secara langsung dengan komputer. Komputer pembelajaran memungkinkan siswa menerima stimulus berupa informasi dan interaksi siswa dengan komputer yang memberikan respon kepada siswa sehingga komputer melakukan apa yang diinginkan siswa dengan segera. Sehingga media komputer pembelajaran dapat membantu siswa dalam pembelajaran mandiri.

Dalam proses pembelajaran IPS materi kehidupan pra-aksara di Indonesia, pemanfaatan media komputer pembelajaran dapat digunakan untuk memvisualisasikan keadaan kehidupan pada zaman pra-aksara di Indonesia. Karena kendala waktu pada zaman pra-aksara telah lewat, tidak memungkinkan siswa untuk menyaksikan langsung kehidupan zaman pra-aksara. Dengan media komputer pembelajaran wujud dari keadaan kehidupan pra-aksara dapat didemonstrasikan seimiring mungkin seperti kondisi sebenarnya melalui kelebihan video animasi dan gambar yang bisa ditampilkan oleh media komputer.

Siswa kelas VII biasanya berusia 13-14 tahun, menurut Piaget pada usia ini anak remaja berpikir dengan cara yang lebih abstrak dan logis. Pemikiran mereka lebih idealistis dan sistematis. Seorang remaja sudah mulai maju dalam memahami konsep proporsi dengan baik, sudah mampu menggunakan kombinasi dalam pemikirannya (Santrock, 2002:45-46).

Pemanfaatan media komputer pembelajaran dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS diharapkan dapat menjadi salah satu strategi pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian siswa kelas VII SMPN 2 Saronggi lebih termotivasi belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS meningkat.

SMPN 2 Saronggi memiliki sarana dan fasilitas laboratorium komputer berjumlah 30 unit yang dapat dioperasikan dengan baik dengan fasilitas akses internet. Pada pembelajaran tertentu siswa terbiasa menggunakan komputer di laboratorium seperti pelajaran TIK, Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia.

Media komputer pembelajaran yang dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah media yang dikembangkan oleh Azmier Adinda mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya angkatan 2009 dengan judul "CAI Mata Pelajaran IPS". Media ini dikembangkan untuk memenuhi tugas skripsi sehingga media ini sudah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi, media ini sudah layak untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

KAJIAN PUSTAKA

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah "Segala sesuatu yang dapat di pergunakan untuk menyampaikan pesan dari pembawa ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, minat dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi." (Sadiman, 2007:7).

AECT (Kustandi dan Sutjipto, 2011:8) menyatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran dan saluran yang di gunakan orang dalam menyalurkan pesan. Didalam Teknologi Pendidikan, pengertian media pembelajaran ialah sebuah proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia (AECT, 1994:1).

Media pembelajaran berbasis komputer atau biasa disebut pembelajaran berbantuan komputer (Computer Asisted Instructional / CAI) adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motifasi belajar peserta didik (Warsita, 2008:137)

Komputer Pembelajaran adalah suatu sistem penyampaian materi pelajaran yang berbasis mikroprosesor yang pelajarannya di rancang dan di program ke dalam sistem tersebut (Arsyad, 2011:35)

Association of Education Communication & Technology (AECT) pada Tahun 2008 yang dikemukakan oleh Januszewski & M. Molenda "Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological process and resources".

Penelitian yang berjudul "Pengaruh Pemanfaatan Media Komputer Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Kehidupan Manusia Masa Pra-Aksara Di Indonesia Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Saronggi Kabupaten Sumenep" termasuk dalam studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan

kinerja melalui *Using* (Pemanfaatan) komputer pembelajaran (*Computer Assited Instruction/ CAI*).

Belajar merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Belajar juga merupakan kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pebelajar dan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Hasil belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil belajar yang diperoleh melalui proses belajar dan dipengaruhi oleh faktor yang bersifat internal atau eksternal. Perubahan yang terjadi biasanya dapat dilihat dengan bertambah baiknya atau meningkatnya kemampuan yang dicapai seseorang. "Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia

dengan seni dan humaniora karena menekankan penggunaan metode ilmiah dalam mempelajari manusia, termasuk metoda kuantitatif dan kualitatif. Istilah ini juga termasuk menggambarkan penelitian dengan cakupan yang luas dalam berbagai lapangan meliputi perilaku dan interaksi manusia pada masa kini dan masa lalu. Berbeda dengan ilmu sosial secara umum, IPS tidak memusatkan diri pada satu topik secara mendalam melainkan memberikan tinjauan yang luas terhadap masyarakat (http://id.wikipedia.org/wiki/Ilmu_sosial)

Di Indonesia IPS dijadikan sebagai mata pelajaran untuk siswa sekolah dasar (SD), dan sekolah menengah tingkat pertama (SMP/SLTP). Sedangkan untuk tingkat di atasnya, mulai dari sekolah menengah tingkat atas (SMA) dan perguruan tinggi, ilmu sosial dipelajari berdasarkan cabang-cabang dalam ilmu tersebut khususnya jurusan atau fakultas yang memfokuskan diri dalam mempelajari hal tersebut.

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, "Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi pada SMP/MTs/SMPLB/Pakte B, atau bentuk lain yang sederajat dilaksanakan melalui muatan dan/atau kegiatan bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan social, keterampilan/kejuruan, dan/atau teknologi informasi dan komunikasi, serta muatan lokal yang relevan.

Di Indonesia IPS dijadikan sebagai mata pelajaran untuk siswa sekolah dasar (SD), dan sekolah menengah tingkat pertama (SMP/SLTP). Sedangkan untuk tingkat di atasnya, mulai dari sekolah menengah tingkat atas (SMA) dan perguruan tinggi, ilmu sosial dipelajari berdasarkan cabang-cabang dalam ilmu tersebut khususnya jurusan atau fakultas yang memfokuskan diri dalam mempelajari hal tersebut.

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, "Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi pada SMP/MTs/SMPLB/Pakte B, atau bentuk lain yang sederajat dilaksanakan melalui muatan dan/atau kegiatan bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan social, keterampilan/kejuruan, dan/atau teknologi informasi dan komunikasi, serta muatan lokal yang relevan.

Tabel 2.3

Kurikulum Mata Pelajaran IPS
(Kementrian Pendidikan Nasional, KTSP2006)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Memahami lingkungan kehidupan manusia	1.1 Mendeskripsikan keragaman bentuk muka bumi, proses pembentukan, dan dampaknya terhadap kehidupan 1.2 Mendeskripsikan kehidupan pada masa pra-aksara di Indonesia
2. Memahami kehidupan sosial manusia	2.1 Mendeskripsikan interaksi sebagai proses sosial 2.2 Mendeskripsikan sosialisasi sebagai proses pembentukan kepribadian 2.3 Mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi sosial 2.4 Menguraikan proses interaksi sosial
3. Memahami usaha manusia memenuhi kebutuhan	3.1 Mendeskripsikan manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi yang bermoral dalam memenuhi kebutuhan 3.2 Mengidentifikasi tindakan ekonomi berdasarkan motif dan prinsip ekonomi dalam berbagai kegiatan sehari-hari

menerima pengalaman belajar".

Ilmu sosial atau ilmu pengetahuan sosial adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Ilmu ini berbeda

METODE PENELITIAN

Ditinjau dari permasalahan yang sedang diteliti, penelitian ini termasuk penelitian percobaan

(*Experiment Research*). Danim dalam Siregar (2013:5) Penelitian percobaan (*Experiment Research*) adalah penelitian dengan melakukan sebuah studi yang objektif, sistematis dan terkontrol untuk memprediksi atau mengontrol fenomena. Penelitian eksperimen bertujuan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat (*cause and effect relationship*), dengan cara mengekspos satu atau lebih kelompok eksperimental dan satu atau lebih kondisi eksperimen. Hasilnya dibandingkan dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan. Penelitian percobaan ini termasuk metode kuantitatif.

Desain penelitian ini yang digunakan penelitian adalah *True Experimental Designs*, dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, berikut pola penelitian:

$$\begin{array}{l} R_E O_1 \times O_2 \\ R_K O_3 - O_4 \end{array}$$

Keterangan:

- R : kelompok yang dipilih secara random
 O_1 : perlakuan sebelum treatment pada kelompok eksperimen / Pretest
 O_2 : perlakuan sesudah treatment pada kelompok eksperimen/ Posttest
 O_3 : Pretest pada kelompok kontrol
 O_4 : Posttest pada kelompok kontrol
 X : Treatment/ pemanfaatan media CAI
 (Sugiyono, 2013:112)

Pada penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas VII A dan kelas VII B pada SMPN 2 Saronggi sebanyak 56 orang.

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu **variabel bebas** dan **variabel terikat**. Adapun variabel-variabel yang akan dikaji dalam kegiatan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Variabel bebas, variabel yang memberikan pengaruh kepada variabel lainnya. Sebagai variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media komputer pembelajaran yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa.
2. Variabel terikat, variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Sebagai variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa mata pelajaran IPS materi kehidupan manusia pra-aksara di Indonesia.

Untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media CAI (*Computer Assisted Instructional*) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Materi Kehidupan Manusia Masa Pra-Aksara Di Indonesia Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Saronggi Kabupaten Sumenep” maka data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, diperoleh dengan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi dan tes.

Metode analisis data merupakan suatu cara yang digunakan dalam pengelolaan data yang berhubungan erat dengan rumusan masalah yang telah diajukan, sehingga digunakan untuk menarik kesimpulan. Dalam menghitung hasil observasi proses pemanfaatan media komputer pembelajaran materi tata surya dan interaksi bumi. Maka rumus yang digunakan peneliti untuk menghitung analisis data tersebut menggunakan rumus presentase. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan *Independen Samples Test* atau *t-tes*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan ini akan membahas tentang pengaruh antara hasil belajar IPS materi kehidupan manusia masa pra aksara sebelum dan sesudah pemanfaatan media komputer pembelajaran pada siswa kelas VII SMPN 2 Saronggi Sumenep.

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan deskriptif dapat diketahui untuk kelompok kontrol memiliki rata-rata *pre-test* 59,5 sedangkan hasil rata-rata *post-test* 83. Sedangkan untuk kelompok eksperimen memiliki hasil rata-rata *pre-test* 60 dan rata-rata *post-test* 90,4. Dari hasil analisis beserta penjelasan di atas maka dapat diasumsikan bahwa nilai rata-rata yang dimiliki setiap kelompok baik kelompok eksperimen maupun kontrol, memiliki nilai yang berbeda antara rata-rata *pre-test* dan *post-test* dimana terjadi peningkatan skor belajar IPS setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan pemanfaatan media komputer pembelajaran pada siswa kelas VII SMPN 2 Saronggi.

Untuk mengetahui keberartian nilai koefisien uji beda dua rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan uji-t. Dari hasil uji-t pada perbandingan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai probabilitas atau signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) maka H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Sehingga dengan demikian maka H_a diterima dan H_0 ditolak yaitu pemanfaatan media komputer pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 2 Saronggi Sumenep.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil perhitungan data observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu observer (1) dan observer (2) terhadap kesesuaian tindakan guru dengan langkah-langkah pembelajaran pada RPP selama proses pemanfaatan media komputer pembelajaran diperoleh hasil rata-rata 87%, dan kesesuaian tindakan siswa dengan langkah-langkah pembelajaran pada RPP selama proses pemanfaatan media komputer pembelajaran diperoleh hasil rata-rata 87,5%. Jika hasil tersebut dikonsultasikan pada kriteria-kriteria presentasi data kuantitatif maka tergolong baik sekali.

Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dan memotivasi siswa belajar, guru memberikan arahan bagaimana belajar dengan menggunakan media CAI, guru membimbing siswa dalam belajar mandiri dengan media CAI. Kemudian guru menilai pencapaian siswa dengan memberikan posttest.

Hasil penghitungan dari analisis tes yang dilakukan terhadap siswa selama memanfaatkan media computer pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Saronggi Sumenep telah diketahui nilai t test posttest hasil belajar siswa kelompok eksperimen dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) maka ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pemanfaatan media komputer pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS.

Saran

Guru bukan satu-satunya sumber belajar, tetapi merupakan fasilitator dan motivator yang berpengaruh pada siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Agar pembelajaran tidak membosankan, maka guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa lebih termotivasi dan aktif, salah satunya dengan memanfaatkan media komputer pembelajaran.

Pemanfaatan media komputer pembelajaran dapat memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan: Satuan Tugas dan Terminologi AECT*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi.2002. *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktek*, edisi RevisiV. Jakarta: Rineneka Cipta
- Arikunto, Suharsimi.2010. *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktek*, edisi Revisi 2010. Jakarta: Rineneka Cipta
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Nurdin, M dkk. 2008. *Mari Belajar IPS 1*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Molenda, Michael. 2008. *Educational Technology: A Definion With Commentary*
- Rusman dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sadiman, Arief dkk. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Santrock, John W. 2001. *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup, Edisi 5, Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Seels, Barbara dan Richey, Rita.1994. *Teknologi Pembelajaran Devinisi dan Kawasanya*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru Aglesindo
- Sudrajat, Akhmad. 2011. *Karakteristik Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2011/03/12/karakteristik-mata-pelajaran-ilmu-pengetahuan-sosial-ips/> (diaksespadatanggal 20 Mei 2014)
- Sudijono, Anas (2009). *Statistik untuk Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Smaldino, E. Sharon, 2011. *Instructional Technology & Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- T.Nirmala, AndinidanA.Pratama, Aditya. 2006. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Prima Media
- Undang-undang SISDIKNAS Tahun 2003 Sitem Pendidikan Nasional
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wikipedia *Ensiklopedia Bebas*. http://id.wikipedia.org/wiki/Ilmu_sosial (diaksespadatanggal 20 Mei 2014)



UNESA

Universitas Negeri Surabaya