

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMPUTER MODEL DRILL
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMPN 3
BANTAENG**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

2020

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMPUTER MODEL DRILL
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMPN 3
BANTAENG**



07/06/2021

Yang
Smb. Alumni

R40035/TPD/2100

RAH

P³



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **SITTI RAHMA**, NIM **10531 2174 15**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 050/Tahun1441 H/2020 M, tanggal 19 Jumadil Akhir 1441 H/13 Februari 2020, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin tanggal 17 Februari 2020.

11 Jumadil Awal 1441 H
 Makassar, 17 Februari 2020 M

PANITIA UJIAN

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, S.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji : 1. Dr. H. Aadi Sukri Syamsuri, M.Hum. (.....)
 2. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd. (.....)
 3. Dr. H. M. Basri, M.Si. (.....)
 4. Nasir, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan oleh :
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
 NBM : 860 934



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Komputer Model *Drill* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 3 Bantaeng

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : SITTI RAHMA
 Stambuk : 10531 2174 15
 Jurusan : Teknologi Pendidikan
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah didiskusikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Februari 2020

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

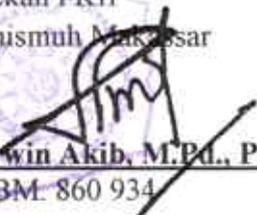
Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.

Nasir, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh

Dekan FKIP
 Unismuh Makassar

Ketua Jurusan
 Teknologi Pendidikan


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
 NBM. 860 934


Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.
 NBM. 991 323





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar/Telp: 0411-860837/Email : fkp@unismuh.ac.id/
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERYANTAAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sitti Rahma
Nim : 10531 2174 15
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Komputer Model Drill Terhadap Minat Belajar Siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Bantaeng

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Januari 2020
Yang Membuat Pernyataan


Sitti Rahma



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar/Telp: 0411-860837/Email : fkp@unismuh.ac.id/
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sitti Rahma
Nim : 10531 217415
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Januari 2020
Yang Membuat Pernyataan

Sitti Rahma

MOTTO

Niscaya Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.

QS. Al-Mujaadilah (58):11)

Ya Allah,
Mulikanlah Hidup Kedua Orang Tuaku,
Mulia di Dunia dan Mulia di Akhirat Kelak. Amin...

Kesempatan baik biasanya hanya datang sekali, pergunakanlah kesempatan itu
sebelum ia meninggalkanmu.

Tidak ada kesuksesan yang lahir dalam
Kesendirian. Bagaimanapun hebatnya seseorang, dia tetap
Membutuhkan sentuhan-sentuhan pihak lain sebagai tim kerja.



ABSTRAK

Sitti Rahma. 2020. *Pengaruh penggunaan media komputer model drill terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Bantaeng*. Prodi Teknologi pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing 1 Muhammad Nawir dan Pembimbing 2 Nasir.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu Apakah penggunaan media komputer *model drill* berpengaruh terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 3 Bantaeng Kelurahan Onto Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pangaruh penggunaan media komputer *model drill* terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Bantaeng.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan mengambil latar belakang SMP Negeri 3 Bantaeng, menggunakan pendekatan *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa yang ada dikelas VII SMP Negeri 3 Bantaeng sebanyak 55 siswa. Tehnik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah 25 siswa. Tehnik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis korelasi.

Berdasarkan hasil data analisis penelitian tentang pengaruh penggunaan media komputer *model drill* terhadap minat belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Bantaeng diperoleh kofisien korelasi r_{xy} sebesar 0,9697 dengan nilai tersebut diinterprestasikan ketabel interpretasi 0,800 sampai 1,000 yang menunjukkan ada hubungan yang sangat tinggi antara media komputer *model drill* dan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji r_{tabel} , diperoleh $r_{hitung} = 0,9697$. Dari tabel distribusi r_{tabel} pada taraf signifikan 5% (0,05) diperoleh $r_{tabel} = 0,3961$. Jadi karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,9697 > 0,3961$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H_a) yang berbunyi ada pengaruh penggunaan media komputer *model drill* terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Bantaeng diterima, sebaliknya hipotesis (H_o) yang berbunyi tidak ada pengaruh penggunaan media komputer *model drill* terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Bantaeng ditolak.

Kata Kunci : *Media Komputer Model Drill, Minat Belajar Siswa*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum wr.wb

Puji syukur kehadiran Allah Swt. Atas berkah rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa diperuntuhkan kepada hamba-hamba-Nya. Salawat dan salam kepada Rasulullah SAW, dan sahabat-sahabatnya serta orang-orang yang mengikuti risalahnya.

Dalam penyusunan skripsi ini yang berjudul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMPUTER MODEL DRILL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 3 BANTAENG", Penulis menghadapi berbagai kesulitan karena terbatasnya kemampuan penulis dan rumitnya objek pembahasan. Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil sehingga skripsi penelitian ini dapat selesai.

Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada kedua Orang Tua saya bapak Gabu, dan ibu Hj. Rabia atas segala pengorbanan dan doa restu yang telah berjuang mengasuh, membesarkan, mendidik dan membiayai dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan candanya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Muhammad Nawir, M.P.d, sebagai

pembimbing I dan Nasir, S.Pd, M.Pd. pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan skripsi hingga selesai. Dan Teman-temanku yang telah banyak memberi semangat dan dukungan selama proses penyusunan skripsi, Rara, Inha, Diana, Arma, Akhida

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M. Pd., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dr. Muhammad Nawir, M. Pd, selaku ketua program studi teknologi pendidikan. Nasir, S. Pd., M. Pd selaku sekretaris program studi teknologi pendidikan, serta seluruh dosen dan parastaf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulisan dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi penelitian ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa skripsi penelitian ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi penelitian ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi penelitian ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Makassar, Februari 2020



Sitti Rahma

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	8
A. Kajian Pustaka	8
1. Hasil Penelitian yang Relevan	8

2. Penggunaan media Komputer dalam Pembelajaran	9
3. <i>Model Drill</i>	16
4. Minat Belajar	23
B. Kerangka Pikir	32
C. Hipotesis	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Populasi dan Sampel.....	35
C. Definisi Operasional Variabel.....	37
D. Instrumen Penelitian.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan.....	50
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	53
A. Simpulan	53
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Keadaan Populasi	36
3.2 Keadaan Sampel.....	37
3.3 Interpretasi Koefisien Koreksi	41
4.1 Distribusi Jawaban Responden Terhadap Item pernyataan Media Komputer <i>Model Drill</i> (X)	42
4.2 Angket Media Komputer <i>Model Drill</i>	44
4.3 Distribusi Jawaban Responden Terhadap Item Minat Belajar Siswa (Y)	45
4.4 Angket Minat Belajar Siswa	46
4.5 Variabel X (Media Komputer <i>Model Drill</i>) dan Variabel Y (Minat Belajar Siswa)	47
4.6 Interpretasi Koefisien Korelasi	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir Penelitian.....	34
3.1 Variabel Penelitian.....	38



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan suatu bangsa. Di samping itu pendidikan adalah suatu wahana yang paling strategis untuk meningkatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) diberbagai bidang. Pendidikan dapat digunakan untuk menyertakan kemampuan bangsa terhadap kemampuan IPTEK yang telah dicapai negara maju.

Perkembangan IPTEK sering dikaitkan dengan majunya teknologi pendidikan, dengan perkembangan teknologi dapat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia. Maka teknologi pendidikan juga dapat ditafsirkan sebagai media yang lahir dari perkembangan alat komunikasi yang digunakan untuk tujuan pendidikan.

Pendidikan sangat diperlukan untuk menyiapkan para siswa memasuki masyarakat masa depan, di mana masyarakat masa depan tersebut ditandai dengan perubahan yang serba cepat dan karakteristik, seperti, kecenderungan globalisasi yang kuat, arus informasi yang semakin padat dan cepat, dan tuntutan peningkatan pelayanan profesional dalam berbagai segi kehidupan manusia.

Selanjutnya tujuan pendidikan nasional sebagaimana terkandung di dalam Undang-Undang (UU) No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional adalah :
"usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Kegiatan pembelajaran adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Dalam kegiatan dan proses belajar mengajar sangatlah penting untuk dikaji karena kegiatan ini merupakan proses betul-betul harus dikuasai oleh seorang guru menyampaikan suatu materi dengan maksud agar terjadi transfer pengetahuan dalam proses belajar mengajar kemampuan seorang guru dalam menyampaikan materi, ditentukan oleh kemampuan teoretis dan kemampuan pemilihan pendekatan, metode ataupun media. Kemampuan teoretis adalah kemampuan seorang guru dalam menguasai materi pelajaran disiplin ilmunya. Kemampuan menyampaikan materi pelajaran meliputi gaya dalam berbicara atau berdiri di depan kelas.

Sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan, bisa saja siswa bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, Maka masalah terbesar yang dihadapi para siswa sekarang adalah mereka belum bisa menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dan bagaimana pengetahuan itu akan digunakan. Tugas keseharian guru yang diungkapkan oleh Moh. Uzer (2007), dalam bukunya menjadi seorang guru profesional “Tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan pada siswa.”

Media pembelajaran memberikan pengaruh psikologi terhadap siswa. Dengan adanya minat dapat mendorong siswa untuk melakukan aktifitas belajar dengan sungguh-sungguh. Sehingga, diharapkan hasil belajarnya akan optimal. Oleh karena itu, agar siswa memiliki minat belajar yang tinggi terhadap suatu pembelajaran maka seorang guru sangat penting dalam memberikan stimulus untuk menumbuhkan minat tersebut.

Salah satu usaha untuk menumbuhkan hal itu adalah dengan kehadiran media pembelajaran secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar yang mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam media kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus, informasi, sikap dan lain-lain juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru juga dituntut mampu menggunakan alat media pembelajaran, guru dituntut juga mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan, karena media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar, demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar banyak sekali macamnya salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis komputer, dimana media pembelajaran berbasis komputer merupakan media yang menarik, dan interaktif. Komputer merupakan alat atau sarana yang membantu guru dalam proses pembelajaran, sehingga bukan diarahkan untuk menggeser perannya sebagai guru, melainkan membantu guru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer ini sebagai salah satu sumber belajar. Dengan adanya media ini guru dapat mengkondisikan siswa untuk belajar optimal.

Perhatian dan bimbingan secara individual dapat dilaksanakan oleh guru dengan baik sementara informasi dapat pula disajikan secara jelas, menarik, teliti, oleh media pembelajaran. Dengan ini diharapkan proses pembelajaran menjadi berkualitas, efektif dan pada akhirnya hasil belajar siswa optimal.

Dalam media pembelajaran berbasis komputer yang digunakan banyak macam model yang terdapat salah satunya yaitu *model drill*, dimana *model drill* ini yang dirancang dan dibuat berdasarkan silabus dan tujuan pembelajaran. *model drill* ini dapat disimpan oleh siswa untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang dipelajari.

Proses pembelajaran yang digunakan dikelas VII SMP Negeri 3 Bantaeng selama ini, berdasarkan observasi awal menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah, hal itu ditandai dengan banyaknya siswa yang main-main pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Peristiwa itu diduga karena metode/model yang disediakan oleh guru kurang menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka media pembelajaran berbasis komputer model drill dipilih sebagai solusi. Salah satu contoh permasalahan di SMP Negeri 3 Bantaeng kelas VII, kebiasaan umum guru dalam mengajar adalah menggunakan metode ceramah dan diskusi bahkan sering meninggalkan kelas pada saat jam pelajaran berlangsung. Dengan metode ceramah guru hanya mengaktifkan ingatan jangka pendek siswa, kurang melatih ketelitian siswa dan tidak memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga siswa tidak

memahami lebih mendalam apa yang telah diajarkan. Dengan metode diskusi hanya ditekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Cara ini terkadang mampu merespon memori siswa dalam jangka waktu panjang, tetapi cara pembelajaran menggunakan metode diskusi hanya sebagai variasi agar kelas menjadi lebih hidup. Kedua cara tersebut belum efektif dalam meningkatkan kualitas siswa untuk memahami materi yang telah diajarkan oleh guru, sehingga prestasi belajar siswa masih tergolong rendah.

Maka dari itu peneliti ingin memberikan media dan model pembelajaran dengan menggunakan media model drill pembelajaran lebih bermakna dan riil, lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena pembelajaran menganut aliran konstruktivisme, di mana seorang siswa dituntut untuk menemukan pengetahuannya sendiri.

Dari pandangan tersebut dipilih penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Media Komputer Model Drill Terhadap Minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Bantaeng**”. Melalui pembelajaran *model drill*, siswa akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan. Dengan latihan terus menerus maka akan tertanam dan menjadi kebiasaan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, maka peneliti merumuskan masalah menjadi pertanyaan berikut: “Apakah penggunaan media komputer *model drill* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Bantaeng ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada prinsipnya penelitian ini bertujuan untuk menjawab masalah yang telah dikemukakan di atas, secara operasional tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komputer *model drill* terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Bantaeng”

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan, memperluas pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas dan pengalaman latihan-latihan yang menyenangkan sehingga minat belajar siswa meningkat.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu/profesionalisme terutama dalam penguasaan media komputer *model drill* sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya pembuatan program ini dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Bantaeng dengan media komputer *model drill*.

d. Bagi Peneliti

Memperdalam pengetahuan dan wawasan mengenai pengaruh media komputer *model drill* serta mengetahui sejauh mana pengaruh pengguna komputer *model drill* terhadap minat belajar siswa. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan rujukan atau bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti yang berniat memilih dan memanfaatkan strategi pembelajaran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

- a. Lidia, 2017 dengan judul “Pengaruh pembelajaran berbasis komputer *model drill and practice* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri kota Jambi”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (80,62) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol (73,95). Artinya terdapat pengaruh pembelajaran berbasis komputer *model drill and practice* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri II Kota Jambi. Letak persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan kuantitatif. Letak perbedaannya adalah tempat penelitiannya.
- b. Mazlina, 2018 dengan judul “Pengaruh penggunaan *metode drill* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Min Sei Agul Kecamatan Medan Denai”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang diajarkan dengan metode drill lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas eksperimen IV.A metode drill rata-rata *pretest* yaitu 66,285, sedangkan hasil belajar

Bahasa Indonesia dikelas kontrol dengan metode konvensional diperoleh rata-rata *posttest* -62,286. Berdasarkan hasil belajar dengan pembelajaran metode drill lebih baik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Letak persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan kuantitatif. Letak perbedaannya adalah tempat penelitiannya yang berbeda.

2. Penggunaan Media Komputer Dalam Pembelajaran

a. Pengertian media

Kata "Media" berasal dari kata Latin yaitu *Medius* yang secara harfiah berarti "tengah" perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Di samping itu sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Flening (Arsyad, 1987) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.

Heinich, dan kawan-kawan mengemukakan istilah *medium* sebagai perantarayang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Ini diberikan pengertian media menurut para ahli sebagai berikut:

- 1) Brings (Sardiman, 1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.
- 2) Flening dan Arsyad, (2002) memberi batasan bahwa media adalah alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.

- 3) Latuheru, (1993). Memberikan sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai ke penerima yang dituju.

Dari beberapa pengertian media yang dikemukakan oleh para ahli tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dari diri siswa.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, khususnya kegiatan mengajar yang akan dilakukan oleh guru sangat ditentukan oleh metodologi pengajaran yang akan berkaitan dengan metode dan teknik yang akan digunakan oleh guru dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai kepada siswa. Metodologi pengajaran terdiri dari dua metode pengajaran dan media pengajaran.

Menurut Arsyad (2002) mengatakan bahwa penggunaan media pengajaran dimaksudkan untuk memperlancar dan mengefektifkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Secara singkat peranan media pengajaran dalam proses pengajaran adalah sebagai:

- 1) Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat penyampaian pelajaran.
- 2) Alat untuk mengangkat untuk menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih jauh oleh peserta didik dalam proses belajar mengajar.

- 3) Sumber belajar bagi siswa karena brisikan materi yang harus dipelajari baik secara individual maupun secara kelompok.

Media pengajaran dapat mengefektifkan proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Namun dalam hal menggunakan media pengajaran, seorang guru tidak memilih semauanya, tetapi hendaknya memperhatikan beberapa kriteria berikut:

- a) Tujuan Pengajaran

Media pengajaran yang dipilih atas dasar tujuan-tujuan pengajaran.

Tujuan pembelajaran merupakan target dalam setiap pembelajaran yang akan dicapai. Praktik pembelajaran dikenal beberapa istilah, seperti: model, pendekatan, strategi, metode, gaya, teknik dan prosedur. Dalam hal ini penulis hanya memberikan pengertian tentang model.

- b) Mendukung isi materi pelajaran

Bahan pengajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.

- c) Kemudahan memperoleh media

Media yang diperlukan mudah diperoleh, paling tidak mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.

- d) Keterampilan guru dalam menggunakannya

Apapun jenis media yang digunakan maka guru terampil menggunakannya dalam proses pengajaran. Penilaian dilakukan dengan tes atau kuis baik secara individual maupun kelompok. Tes individu

diharapkan intinya akan memberikan informasi kemampuan setiap peserta didik, sedangkan tes kelompok memberikan kemampuan setiap kelompok.

Sesuai dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

b. Eksistensi Penggunaan Media Komputer dalam Pembelajaran

Eksistensi penggunaan media komputer telah banyak diungkapkan oleh peneliti di negara barat. Media pembelajaran dapat diamsusikan sebagai alat atau bahan yang dapat menjadi pengantar atau perantara dalam menyampaikan pesan-pesan baik individu atau kelompok pada keberlangsungan proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Moldstad (Wilkinson, Gene L. 2000:26) mengatakan bahwa manfaat yang diperoleh dari pembelajaran penggunaan komputer adalah:

1. Siswa dapat belajar secara efektif, bahkan kerap kali lebih efektif
2. Seringkali siswa berhasil mempelajari beban yang sama banyaknya dengan waktu yang lebih sedikit.

Manfaat yang dapat dieksplorasi dari pemanfaatan komputer dalam pembelajaran matematika adalah membantu dalam memahami konsep-konsep matematika, membantu memperkuat keterampilan komputasi, mengembangkan keterampilan berfikir tingkat tinggi, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan membuat pemecahan masalah matematika menjadi lebih realistik (Suherman 2001:34).

Banyak penelitian yang menunjukkan keefektifan penggunaan komputer dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa. Hasil penelitian yang dilakukan

oleh Bitter dan Hatfield (Suherman 2001) bahwa komputer sangat bermanfaat. Dalam meningkatkan keterampilan memecahkan masalah, terutama untuk siswa yang memiliki kemampuan rendah dan tinggi, dan membuat siswa senang belajar.

Senada dengan hal di atas Sudjana (1989) mengemukakan keuntungan khususnya dalam pandayagunaan komputer dalam pelajaran yaitu:

- 1) Cara kerja baru dengan komputer akan membangkitkan motivasi kepada siswa dalam belajar.
- 2) Warna, musik dan grafis animasi dapat menambah kesan realisme dan manuntut latihan, kegiatan labolatorium, dan simulasi.
- 3) Respon pribadi yang cepat dalam kegiatan-kegiatan belajar siswa akan menghasilkan penguatan yang tinggi.
- 4) Kemampuan memori memungkinkan penampilan siswa yang telas lampau direkam dan dipakai dalam merencanakan langkah-langkah selanjutnya dikemudian hari.
- 5) kesabaran, kebiasaan pribadi yang dapat diprogram melengkapi suasana sikap yang lebih positif, terutama berguna sekali untuk siswa yang lamban dalam menerima materi.
- 6) Kemampuan daya rekamnya memungkinkan pengajaran individual bisa dilaksanakan, pemberian perintah secara individual dapat dipersiapkan bagi semua siswa. terutama siswa-siswa yang dikhususkan, dan kemajuan belajar mereka pun dapat diawasi terus.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa komputer merupakan salah satu perangkat yang dapat memberi manfaat dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat mentransferi ilmu pengetahuan dengan baik.

c. Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Komputer

Pada hakikat proses pembelajaran adalah proses komunikasi sedangkan kegiatan pembelajaran di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri di mana guru dan peserta didik bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain di sebabkan oleh adanya kecenderungan verbalisme ketidaksiapan peserta didik atau kurang minat atau kegairahan dan sebagainya.

Salah satu untuk mengatasi keadaan demikian ialah kreativitas guru dalam mengelolah dan menggunakan media pembelajaran secara terintegrasi pada setiap proses pembelajaran, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan nilai juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media jug berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik.

Hamalik (1995) mengemukakan, bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawah pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik, media pembelajaran juga memiliki fungsi ganda dalam mengelola pembelajaran, sebab

di samping berfungsi sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, juga berfungsi untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam menangkap pengertian yang diberikan guru, bukan semata-mata alat hiburan tetapi bersifat integral dengan tujuan dan isi pelajaran di mana peserta didik termotivasi untuk belajar (Nana sudjana dan Rival'i, 1990).

\media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok kecil, kelompok pendengar yang besar jumlahnya yaitu:

1) Memotivasi minat belajar atau tindakan

Motivasi minat berhubungan dengan banyak faktor, baik interen maupun eksteren berhubungan dengan keluarga, lingkungan, budaya, dan sebagainya.

2) Menyajikan informasi

Informasi merupakan salah satu penentu kemajuan suatu bangsa yang tidak hanya bermanfaat untuk pemenuhan kesejahteraan fisik, tetapi juga berpengaruh pada tercapainya kondisi kenyamanan, keamanan pada diri individu yang menghuni alam semesta (negara). kebutuhan primer akan hidup manusia, seperti makan, minum tidak lepas aka tersedianya sumber daya alam yang dimiliki dan yang diusahakannya.

3) Memberi instruksi, untuk memenuhi fungsi motivasi.

Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat atau merangsang

pendengar untuk bertindak dan turut memikul tanggung jawab, melayani secara suka rela, atau memberikan sumbangan material.

Guru dalam proses mengajar akan menghadap sejumlah siswa sekaligus dan akan lebih dahulu mengutamakan kepentingan seluruh kelas sebelum ia berusaha untuk memperhatikan kebutuhan setiap anak secara individual tak cukup waktu dan kemampuan untuk mendiagnosa kesulitan setiap anak walaupun ada keinginan untuk melakukannya. Proses belajar mengajar dalam kelas hanya terjadi satu kali dan tidak dapat direproduksi untuk keperluan orang lain.

Sedangkan proses belajar mengajar dengan menggunakan komputer, setiap siswa secara individual menghadapi komputer dalam mata pelajaran tertentu. Pelajaran telah diprogram secara cermat dan setiap siswa dibimbing langkah demi langkah sampai siswa menguasainya.

Dari beberap tinjauan diatas maka dapat dirumuskan bahwa pembelajaran menggunakan komputer adalah kegiatan belajar dengan menggunakan komputer baik keseluruhan maupun sebagian secara mandiri tanpa mengesampingkan fungsi guru sebagai pendamping dalam proses pembelajaran. (Arsyad Azhar, dkk: 2002).

3. Model Drill

a. Pengertian Model Drill

Sebelum mendefinisikan tentang *model drill*, ada baiknya terlebih dahulu mengetahui tentang model mengajar. Model mengajar adalah cara guru memberikan pelajaran dan cara murid menerima pelajaran pada waktu pelajaran berlangsung, baik dalam bentuk memberitahukan atau membangkitkan. Dengan model pembelajaran yang tepat diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar

siswa, dengan kata lain terciptalah interaksi pembelajaran yang baik antara guru dengan siswa. Dalam interaksi ini guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Proses interaksi ini akan berjalan dengan baik jika siswa lebih aktif dibandingkan dengan gurunya. Oleh karena itu model mengajar yang baik adalah model yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa dan sesuai dengan materi pembelajaran.

Dari uraian definisi model mengajar, dapat disimpulkan bahwa model mengajar adalah suatu cara mengajar siswa melakukan kegiatan-kegiatan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan atau ketrampilan yang lebih tinggi dari apa yang dipelajari. Model latihan yang disebut juga dengan model training yaitu merupakan suatu cara kebiasaan tertentu. Juga sarana untuk memelihara kebiasaan yang baik. Selain itu, model ini juga dapat digunakan untuk ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan keterampilan. pengertian *model drill* menurut beberapa pendapat memiliki arti sebagai berikut:

- 1) Roostiyah (2012), suatu teknik yang dapat diartikan sebagai suatu cara mengajar siswa melakukan kegiatan latihan, siswa memiliki ketangkasan dan keterampilan lebih tinggi dari apa yang dipelajari.
- 2) Shalahuddin (1987), suatu kegiatan dalam melakukan hal yang sama secara berulang-ulang dan sungguh-sungguh dengan tujuan menyempurnakan suatu keterampilan supaya menjadi permanen.
- 3) Sudjana (2013), *model drill* adalah satu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk

menyempurnakan suatu keterampilan agar menjadi permanen. Ciri khas dari model ini adalah kegiatan berupa pengulangan yang berkali-kali suatu hal yang sama.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *model drill* adalah latihan dengan praktek yang dilakukan berulang kali secara kontinyu untuk mendapatkan keterampilan dan ketangkasan praktis tentang pengetahuan yang dipelajari. Dari segi pelaksanaannya siswa terlebih dahulu telah dibekali dengan pengetahuan secara teori. Kemudian dengan tetap dibimbing oleh guru, siswa diminta mempraktikkannya sehingga menjadi mahir dan terampil.

b. Macam-macam Model Drill

Bentuk-bentuk *model drill* dapat direalisasikan berbagai bentuk teknik, yang bersumber dari <http://sarjanaku.com/20012/04/metode-drill-pengertian-prinsip-tujuan.html?m=1> yaitu sebagai berikut:

1) Teknik kerja kelompok

Teknik ini dilakukan dengan cara mengajar sekelompok siswa untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah dengan cara mengerjakan tugas yang diberikan.

2) Teknik Modul Belajar

Digunakan dengan cara mengajar siswa melalui paket belajar.

3) Teknik Belajar Mandiri

Dilakukan dengan cara meminta siswa agar belajar sendiri dan tetap dalam bimbingan guru, baik dalam kelas maupun diluar kelas.

Ternyata *model drill* terdapat beberapa teknik yang bisa dipakai untuk menggunakannya. Karena semua metode bagus untuk pembelajaran tetapi semua itu tidak lepas dari pemilihan materi yang cocok dengan teknik metode tersebut.

c. Tujuan Penggunaan *Model Drill*

Model drill biasanya digunakan untuk tujuan agar siswa yang diambil dari bersumber <http://sarjanaku.com/20012/04/metode-drill-pengertian-prinsip-tujuan.html?m=1> yaitu sebagai berikut.

- 1) Memiliki kemampuan motoris/gerak, seperti menghafalkan kata-kata, menulis, mempergunakan alat.
- 2) Mengembangkan kecakapan intelek, seperti mengalikan, membagi, menjumlahkan.
- 3) Memiliki kemampuan menghubungkan antara sesuatu keadaan dengan yang lain.
- 4) Untuk memperoleh suatu ketangkasan, keterampilan tentang sesuatu yang dipelajari siswa dengan melakukannya secara praktis pengetahuan yang telah dipelajari dan siap dipergunakan bila sewaktu-waktu diperlukan.

d. Syarat-syarat Dalam *Model Drill*

Ada beberapa syarat-syarat *model drill* yang harus diperhatikan, yang bersumber dari <http://sarjanaku.com/20012/04/metode-drill-pengertian-prinsip-tujuan.html?m=1> yaitu sebagai berikut:

- 1) Masa latihan harus menarik dan menyenangkan.
 - a) Agar hasil latihan memuaskan, minat instrinsik diperlukan.

- b) Tiap-tiap langkah kemajuan yang dicapai harus jelas.
 - c) Hasil latihan terbaik yang sedikit menggunakan emosi
- 2) Latihan-latihan hanyalah untuk ketrampilan tindakan yang bersifat otomatis.
 - 3) Latihan diberikan dengan memperhitungkan kemampuan/ daya tahan murid, baik segi jiwa maupun jasmani.
 - 4) Adanya pengerahan dan koreksi dari guru yang melatih sehingga murid tidak perlu mengulang suatu respons yang salah.
 - 5) Latihan diberikan secara sistematis.
 - 6) Latihan lebih baik diberikan kepada perorangan karena memudahkan pengarahan dan koreksi.
 - 7) Latihan-latihan harus diberikan terpisah menurut bidang ilmunya.

e. Prinsip dan Petunjuk Penggunaan Model Drill

Ada beberapa hal prinsip dan petunjuk penggunaan *model drill*, yang bersumber dari <http://sarjanaku.com/20012/04/metode-drill-pengertian-prinsip-tujuan.html?m=1> yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa harus diberi pengertian yang mendalam sebelum diadakan latihan tertentu.
- 2) Latihan untuk pertama kalinya hendaknya bersikap diagnostik:
 - a) Pada taraf permulaan jangan diharapkan reproduksi yang sempurna.
 - b) Dalam percobaan kembali harus diteliti kesulitan yang timbul.
 - c) Respon yang benar harus diperkuat.
 - d) Baru kemudian diadakan variasi, perkembangan arti dan kontrol

- 3) Masa latihan secara relativ singkat, tetapi harus sering dilakukan.
- 4) Pada waktu latihan harus dilakukan proses essensial.
- 5) Di dalam latihan yang pertama-tama adalah ketepatan, kecepatan dan pada akhirnya kedua-duanya harus dapat tercapai sebagai kesatuan.
- 6) Latihan harus memiliki arti dalam rangka tingkah laku yang lebih luas.
 - a) Sebelum melaksanakan, pelajar perlu mengetahui terlebih dahulu arti latihan itu.
 - b) Ia perlu menyadari bahwa latihan-latihan itu berguna untuk kehidupan selanjutnya.
 - c) Ia perlu mempunyai sikap bahwa latihan-latihan itu diperlukan untuk melengkapi belajar.

f. Keuntungan atau Kebaikan Model Drill

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam keuntungan atau kebaikan *model drill* ini yang bersumber dari <http://sarjanaku.com/20012/04/metode-drill-pengertian-prinsip-tujuan.html?m=1> yaitu sebagai berikut:

- 1) Bahan pelajaran yang diberikan dalam suasana yang sungguh-sungguh akan lebih kokoh tertanam dalam daya ingatan murid, karena seluruh pikiran, perasaan, kemauan dikonsentrasikan pada pelajaran yang dilatihkan.
- 2) Anak didik akan dapat mempergunakan daya fikirannya dengan bertambah baik, karena dengan pengajaran yang baik maka anak didik akan menjadi lebih teratur, teliti dan mendorong daya ingatnya.

- 3) Adanya pengawasan, bimbingan dan koreksi yang segera serta langsung dari guru, memungkinkan murid untuk melakukan perbaikan kesalahan saat itu juga. Hal ini dapat menghemat waktu belajar disamping itu juga murid langsung mengetahui prestasinya.

g. Kelemahan *Model Drill* dan Cara Mengatasinya

Sebagai suatu model yang diakui banyak mempunyai kelebihan, juga tidak dapat dipungkiri bahwa *model drill* juga mempunyai kelemahan yang bersumber dari <http://sarianaku.com/20012/04/metode-drill-pengertian-prinsip-tujuan.html?m=1> yaitu sebagai berikut:

- 1) Latihan yang dilakukan dibawah pengawasan yang ketat dan disuasana serius udan sekali menimbulkan kebosanan.
- 2) Latihan yang selalu diberikan dibawah bimbingan guru, perintah guru dapat melemahkan inisiatif maupun kreatifitas siswa.
- 3) Kadang-kadang latihan yang dilaksanakan secara berulang-ulang merupakan hal yang menonton dan mudah membosankan.

Maka dari itu guru yang ingin mempengaruhi model ini ada baiknya memahami karakteristik model ini terlebih dahulu. Akan tetapi ada beberapa cara untuk mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut, yaitu:

- a) Janganlah seorang guru menuntut dari murid suatu respon yang sempurna.
- b) Jika terdapat kesulitan pada murid pada saat merespon, hendaknya guru segera meneliti penyebabnya.

- c) Berikanlah segera penjelasan-penjelasan, baik respon yang betul maupun yang salah.
- d) Usahakan murid memiliki ketetapan merespon kemudian kecepatan merespon.
- e) Istilah-istilah baik berupa kata maupun kalimat yang digunakan dalam latihan hendaknya dimengerti oleh murid.

4. Minat Belajar

a. Definisi minat

Minat adalah suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang (Shaleh, 2004:262).

Menurut kamus lengkap psikologi, minat (*interest*) adalah (1) satu sikap yang berlangsung terus menerus yang memusatkan perhatian seseorang, sehingga membuat dirinya jadi selektif terhadap objek minatnya, (2) perasaan yang menyatakan bahwa satu aktivitas, pekerjaan, atau objek itu berharga atau berarti bagi individu, (3) satu keadaan motivasi, atau satu set motivasi, yang menuntun tingkah laku menuju satu arah (sasaran) tertentu (dalam Chaplin, 2008:255)

b. Definisi belajar

Belajar adalah perubahan perilaku yang relative permanen sebagai hasil pengalaman (buku hasil perkembangan, pengaruh obat, atau kecelakaan) dan bisa melaksanakannya pada pengetahuan lain serta mampu mengkomunikasikannya kepada orang lain.

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil penalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dengan perilakunya. Belajar adalah aktifitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.

Minat terhadap kajian terhadap proses belajar dilandasi oleh keinginan untuk memberikan pelayanan pengajaran dengan hasil yang maksimal. Pengajaran merupakan proses membuat belajar terjadi di dalam diri anak. Pengajaran bukanlah menginformasikan materi agar siswa menguasai terjadi belajar dalam dirinya.

Seseorang yang telah berhasil dalam belajar akan mengalami perubahan tingkah laku. Menurut Slameto (2010), ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar meliputi:

- 1) Perubahan terjadi secara sadar

Ini merupakan bahwa seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya ia merasakan terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya. Misalnya ia menyadari bahwa pengetahuannya bertambah, kecekapannya bertambah, kebiasaannya bertambah. Jadi perubahan tingkah laku yang terjadi karena mabuk atau

dalam keadaan tidak sadar, tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar, karena orang yang bersangkutan tidak menyadari akan perubahan itu.

2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya. Misalnya jika seseorang anak belajar menulis, maka ia akan mengalami perubahan dari tidak dapat menulis menjadi dapat menulis. Perubahan ini berlangsung terus hingga kecapakan menulisnya menjadi lebih baik dan sempurna. Ia dapat menulis indah, dapat menulis dengan pulpen, dapat menulis dengan kapur dan sebagainya.

3) Perubahan dalam belajar bersifat aktif

Dalam kegiatan belajar, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan bertujuan untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian makin banyak usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan melalui usaha individu itu sendiri. Misalnya perubahan tingkah laku karena usaha orang yang bersangkutan.

4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan yang bersifat sementara atau temporer terjadi hanya untuk bersifat beberapa saat saja, seperti berkeringat, keluar air mata, bersin, menangis dan sebagainya, tetapi tidak dapat di golongan sebagai perubahan dalam arti belajar. Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap. Misalnya kecakapan seorang anak dalam memainkan piano setelah belajar, tidak akan hilang begitu saja melainkan akan terus dimiliki bahkan akan makin berkembang terus dipergunakan atau di latih.

5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.

6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya.

Sebagai contoh jika seorang anak telah belajar naik sepeda, maka perubahan yang paling tampak ialah dalam keterampilan naik sepeda itu. Akan tetapi, ia telah mengalami perubahan-perubahan lainnya seperti pemahaman tentang cara kerja

sepeda, pengetahuan tentang alat-alat sepeda dan lain sebagainya. Jadi aspek perubahan yang satu berhubungan erat dengan aspek lainnya.

c. Pandangan belajar menurut para ahli

Menurut Djamarah (2011), belajar adalah “serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor”. Demikian pula menurut Khodijah (2014), belajar adalah sebuah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk kompetensi, ketrampilan, dan sikap yang baru melibatkan proses-proses mental internal yang mengakibatkan perubahan perilaku dan sifatnya relative permanen.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian belajar adalah perubahan dalam diri pelajarnya yang berupa, pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku akibat dari interaksi dengan lingkungannya.

d. Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Suhana (2014), prinsip-prinsip belajar sebagai kegiatan yang sistematis dan kontinyu memiliki prinsip-prinsip dasar sebagai berikut:

- 1) Belajar berlangsung seumur hidup
- 2) Proses belajar adalah kompleks namun terorganisir
- 3) Belajar berlangsung dari yang sederhana menuju yang kompleks
- 4) Belajar dari mulai yang factual menuju konseptual
- 5) Belajar mulai dari yang konkrit menuju abstrak
- 6) Belajar merupakan bagian dari perkembangan
- 7) Keberhasilan belajar dipengaruhi beberapa faktor

- 8) Belajar mencakup semua aspek kehidupan yang penuh makna
- 9) Kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu
- 10) Belajar berlangsung dengan guru ataupun tanpa guru
- 11) Belajar yang berencana
- 12) Dalam belajar dapat terjadi hambatan-hambatan lingkungan internal
- 13) Kegiatan-belajar tertentu diperlukan adanya bimbingan dari orang lain

e. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Minat tersebut akan menetap dan berkembang pada dirinya untuk memperoleh dukungan dari lingkungannya yang berupa pengalaman. Pengalaman akan diperoleh dengan mengadakan interaksi dengan dunia luar, baik melalui latihan maupun belajar. Dan faktor yang menimbulkan minat belajar dalam hal ini adalah dorongan dari dalam individu. Dorongan motif sosial dan dorongan emosional. Dengan demikian disimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku.

f. Ciri-Ciri Minat Belajar

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri. Menurut Elizabeth Hurlock dalam Susanto (2013), menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar
- 3) Perkembangan minat mungkin terbatas

- 4) Minat tergantung pada kesempatan belajar
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya
- 6) Minat berbobot emosional
- 7) Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Menurut Slameto (2003), siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
- 3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
- 4) Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya, daripada hal yang lainnya.
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar adalah memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya. Ketika siswa ada minat dalam belajar maka siswa akan senantiasa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar.

g. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Dalam pengertian sederhana, minat adalah keinginan terhadap sesuatu tanpa ada paksaan. Dalam minat belajar seorang siswa memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda, menurut Syah (2003), membedakannya menjadi dua macam, yaitu:

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni:

a) aspek fisiologis

kondisi jasmani dan tegangan otot (tonus) yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.

b) aspek psikologis

aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.

2) Faktor Eksternal Siswa

Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan social dan faktor lingkungan non sosial

a) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas.

b) Lingkungan Nonsosial

Lingkungan social terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.

c) Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

h. Indikator Minat Belajar

Menurut Djamarah (2002), indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian.

Menurut Slameto (2010), beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut diatas, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu:

1) Perasaan Senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

2) Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

3) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

4) Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

B. Kerangka Pikir

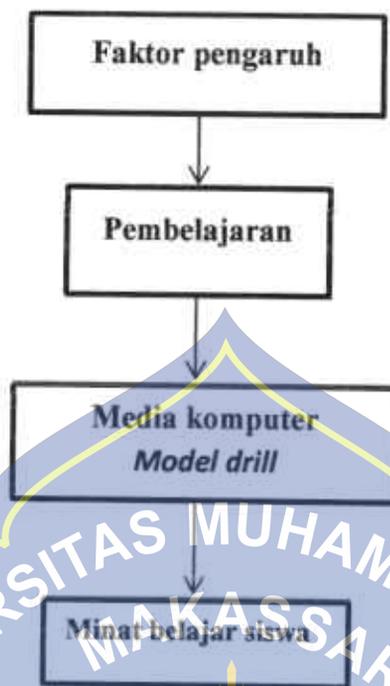
Penggunaan media sangat bermanfaat untuk memudahkan siswa memahami pelajaran. Namun pada prakteknya masih banyak sekolah atau guru yang tidak memanfaatkan secara maksimal peran media dalam proses, pembelajaran. Penguasaan media sejak dini sangat diperlukan, karena mempunyai banyak

manfaat maupun sebagai landasan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam proses penelitian ini, Peneliti mengambil sampel dari siswa kelas VII.B SMP Negeri 3 Bantaeng dengan jumlah siswa 25 orang. Minat belajar siswa dapat diketahui dengan menggunakan media komputer *model drill* dan minat belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga, Peneliti dapat mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media komputer *model drill* terhadap minat belajar siswa kelas VII.B di SMP Negeri 3 Bantaeng

Walaupun media berperan cukup penting dalam proses belajar, tetapi bukan berarti media adalah penentu satu-satunya keberhasilan belajar siswa. Masih banyak faktor lain yang menentukan keberhasilan proses belajar, diantaranya faktor motivasi dan kondisi pribadi sosial siswa tersebut saat proses pembelajaran berlangsung, akan tetapi tidak menjadi subjek penelitian penulis dalam tulisan ini.





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir Penelitian

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir tersebut, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “ Ada pengaruh penggunaan media komputer *model drill* terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Bantacug”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *Ex Post Facto* merupakan penelitian di mana variabel-variabel bebas telah terjadi ketika peneliti mulai dengan pengamatan variabel-variabel terikat dalam suatu penelitian (Hammadi, 2010:223). Nama *ex post facto* sendiri dalam bahasa latin artinya “dari sesudah fakta”. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian itu dilakukan sesudah perbedaan-perbedaan dalam variabel bebas itu terjadi karena perkembangan kejadian itu secara alami. Menurut Arikunto, (2003:91), variabel adalah penelitian atau yang akan terjadi titik perhatian atau penelitian.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. Sugiyono (2015:117). Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 3 Bantaeng kelurahan Onto, kecamatan Bantaeng, Kabupaten Bantaeng, Sulawesi Selatan. Dengan populasi seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Bantaeng.

Tabel. 3.1 Keadaan Populasi

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1	VII.A	16	14	30 Orang
2	VII.B	14	11	25 Orang
JUMLAH				55 Orang

(Sumber Data: kantor tata usaha SMP Negeri 3 Bantaeng)

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Sugiyono (2015:118). Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah tekhnik pengambilang secara sengaja yang dimaksudnya peneliti menentukan sendiri sampel yang akan diambil karena adanya pertimbangan-pertimbangan tentu. Sampel dalam penelitian ini dipilih menjadi satu kelas yakni kelas VII.B, karena sebelum peneliti menetapkan kelas tersebut sebagai sampel, peneliti melakukan observasi di beberapa kelas dan melakukan wawancara kepada guru dan hasil observasi tersebut, penliti diberi saran oleh guru bahwa di antara kelas VII.A dan VII.B. maka kelas VII.B lah yang sangat kurang minat belajar siswa dalam pembelajaran disebabkan pada kelas ini siswanya masih banyak yang main-main pada saat proses belajar mengajar berlangsung, maka peneliti merasa bahwa kelas tersebut yang akan dipilih sebagai sampel untuk diberikan perlakuan(*treatment*) dengan menggunakan media komputer model drill adalah salah satu cara digunakan pada

saat pembelajaran berlangsung dengan membiasakan minat belajar siswa jadi termotivasi dalam belajar. Sampel dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 3.2 Keadaan Sampel

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1	VII.B	14	11	25 Orang

(Sumber Data: kantor tata usaha SMP Negeri 3 Bantaeng)

C. Definisi Operasional Variabel

Untuk menggambarkan secara operasional variabel penelitian, di bawah ini diberikan definisi operasional masing-masing variabel. Variabel-variabel tersebut adalah:

1. Media Komputer *Model Drill* (Variabel Bebas)

Media komputer merupakan jenis media yang secara teknis dapat menyediakan respons yang segera terhadap hasil belajar siswa yang dilakukan oleh siswa. Sedangkan model drill adalah suatu cara mengajar dengan memberikan latihan-latihan terhadap apa yang telah dipelajari siswa sehingga memperoleh suatu keterampilan tertentu. Dari pengertian tersebut jelaslah dengan adanya media komputer siswa lebih cepat menyediakan respons terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung apalagi dengan cara memberikan latihan-latihan terhadap pelajaran tersebut.

2. Minat Belajar Siswa (Variabel terikat)

Minat belajar adalah gejala psikologis yang menunjukkan perhatian terhadap suatu obyek sebab ada perasaan senang. Dari pengertian tersebut jelaslah bahwa minat itu sebagai pusat perhatian atau reaksi terhadap suatu objek seperti benda tertentu atau situasi tertentu yang didahului oleh perasaan senang terhadap objek tersebut.

Berikut adalah gambar kedua variabel yang disimbolkan tentang media komputer *model drill* (X) terhadap minat belajar siswa (Y) sebagai berikut:



Gambar.3.1 Variabel Penelitian

X :Media komputer *model drill* (Variabel bebas)

Y :Minta belajar siswa (Variabel terikat)

D. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati atau mengetahui penggunaan suatu model dan metode pembelajaran. Instrument ini digunakan untuk mendapatkan informasi dan data mengenai penggunaan model pembelajaran berbasis komputer model drill terhadap minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran.

2. Angket atau Kuesioner

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berbentuk angket atau kuesioner, baik untuk variabel bebas (independen) maupun untuk variabel terikat (dependent).

Dalam angket ini digunakan beberapa alternatif pilihan jawaban sehingga responden cukup memberi tanda centang (\checkmark) pada jawaban yang tersedia. Penetapan skor diberikan pada tiap-tiap butir instrumen. Penilaian jawaban bergerak dari nilai 1 sampai 5.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data diperlukan adanya teknik yang tepat dan relevan dengan data yang akan dicari. Adapun teknik pengumpulan data sebagai berikut

1. Observasi

Observasi yaitu pengamatan dengan memperhatikan sesuatu meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan panca indera.

2. Angket atau kuesioner

Angket digunakan dengan menyiapkan daftar pertanyaan terkait fenomena yang dirasakan siswa setelah menggunakan media komputer model drill lalu kemudian dibagikan kepada siswa untuk dijawab. Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri 18 pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa dan data yang digunakan pada instrumen ini adalah angket minat belajar siswa kelas VII.B di SMP Negeri 3 Bantaeng.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kuantitatif. Teknik analisis tersebut digunakan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komputer model drill terhadap minat belajar siswa. Maka digunakan rumus presentase.

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dalam tehnik analisis deskriptif yang akan menggambarkan data yang terkumpul dengan cara pengembangan data dalam sistem pengembaran persen, lalu kemudian di simpulkan dengan cara deskriptif kuantitatif untuk analisis deskriptif menggunakan tabel-tabel sederhana dengan presentase Arikunto (2010: 246) yakni:

$$P = \frac{n \times 100}{N}$$

Keterangan :

P = Presentase

n = Jumlah skor jawaban responden

N = Jumlah skor jawaban ideal

Maka dilakukan pengukuran yang dikemukakan oleh Arikunto (2010: 246) sebagai berikut:

- a. 76% – 100% dikategorikan sangat baik
- b. 56 – 75% dikatakan baik
- c. 40% – 55% dikategorikan cukup baik
- d. Kurang dari 40% dikategorikan kurang baik

2. Analisis Korelasi

Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan, apabila dapat menggunakan data variabel yang teliti secara tepat. Rumus yang digunakan dalam menguji validitas adalah korelasi product moment (Person) Arikunto (2010:319) yang rumusnya:

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum x$ = Jumlah Seluruh Skor X

$\sum y$ = Jumlah seluruh skor Y

N = Banyaknya sampel

Tabel 3.3 interpretasi koefisien korelasi

Koefisien Korelasi	Interpretasi
• Antara 0,800-1,000	Hubungan variabel tinggi
• Antara 0,600-0,800	Hubungan variabel cukup
• Antara 0,400-0,600	Hubungan variabel agak rendah
• Antara 0,300-0,400	Hubungan variabel rendah
• Antara 0,000-0,200	Hubungan variabel sangat rendah tak berkorelasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskriptif variabel penelitian

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Media Komputer *Model Drill* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Bantaeng. Maka berikut ini penulis akan membahas mengenai Media Komputer *Model Drill* yang berjumlah 25 responden dan mengenai minat belajar siswa yang berjumlah 25 responden dengan menggunakan angket. Hasil penelitian selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis korelasi kuantitatif dalam penelitian ini dapat dinyatakan dari hasil angket. Data angket siswa di SMP Negeri 3 Bantaeng, dianalisis dengan menggunakan teknik frekuensi dan presentase (%) data angket dapat dilihat pada tabel berikut:

a. Variabel media komputer *model drill* (X)

Jawaban responden penelitian terhadap variabel media komputer *model drill* (X) dapat di sajikan dengan tabel sebagai berikut.

Tabel 4.1 Distribusi jawaban responden terhadap item pernyataan media komputer *model drill* (X)

No. Angket	Jumlah Responden X				
	SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	SKS(1)
1	20	3	0	1	1
	80%	12%	0%	4%	4%
2	12	9	2	0	2
	48%	36%	8%	0%	8%

3	12	5	6	2	0
	48%	20%	24%	8%	0%
4	9	5	9	2	0
	36%	20%	36%	8%	0%
5	10	8	6	0	1
	40%	32%	24%	0%	4%
6	9	10	4	2	0
	36%	40%	16%	8%	0%
7	8	10	5	1	1
	32%	40%	20%	4%	4%
8	9	7	5	3	1
	36%	28%	20%	12%	4%
9	7	9	6	2	1
	28%	36%	24%	8%	4%
10	9	5	6	3	2
	36%	20%	24%	12%	8%
11	9	7	6	3	0
	36%	28%	24%	12%	0%
12	10	8	6	0	1
	40%	32%	24%	0%	4%
13	11	2	7	2	3
	44%	8%	28%	8%	12%
14	8	6	9	1	1
	32%	24%	36%	4%	4%
15	9	5	8	3	0
	36%	20%	32%	12%	0%
16	7	10	2	5	1
	28%	40%	8%	20%	4%
17	7	8	6	2	2
	28%	32%	24%	8%	8%
18	7	7	8	3	0
	28%	28%	32%	12%	0%
Jumlah	173	124	101	35	17

Sumber: Data jawaban responden tentang media komputer model drill

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat responden penelitian terhadap variabel media komputer *model drill* (X) dapat dilihat dari 18 item pernyataan terhadap 25 responden jawaban yang sering muncul yaitu Sangat setuju (SS) dengan

presentase 69,3%, item jawaban kedua Setuju (S) dengan presentase 49,6%, item jawaban ketiga Kurang Setuju (KS) 40,4%, item jawaban keempat Tidak Setuju (TS) dengan presentase 14%, dan item jawaban kelima Sangat Tidak Setuju (STS) dengan presentase 6,8%.

Dapat disimpulkan dari 25 responden memilih jawaban Sangat Setuju (SS) untuk media komputer *model drill* signifikan mempengaruhi minat belajar siswa dengan presentase 69,3%.

Tabel 4.2 Angket media komputer *model drill*

No	Hasil Pernyataan Angket	Alternatif Jawaban				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1	Frekuensi	173	124	101	55	17
2	Presentase %	69,3%	49,6%	40,4%	14%	6,8%
3	Kategori	B	Cb	Cb	Kb	Kb

Sumber : Data jawaban responden media komputer *model drill*

Hasil yang diperoleh mengenai media komputer *model drill* kelas VII di SMP Negeri 3 Bantaeng dengan menggunakan angket diperoleh hasil yang menjawab sangat setuju sebesar 69,3% masuk dalam kategori Baik, yang menjawab setuju 49,6% masuk dalam kategori Cukup baik, yang menjawab kurang setuju 40,4% masuk dalam kategori Cukup baik, yang menjawab tidak setuju 14% masuk kategori Kurang baik, dan yang menjawab sangat tidak setuju 6,8% masuk kategori Kurang baik.

b. Variabel minat belajar siswa (Y)

Jawaban responden terhadap peneliti variabel minat belajar siswa (Y)

dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Distribusi jawaban responden terhadap item minat belajar siswa (Y)

No. Angket	Jumlah Responden Y				
	SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1	22	1	0	1	1
	88%	4%	0%	4%	4%
2	12	8	4	1	0
	48%	32%	16%	4%	0%
3	17	3	2	3	0
	68%	12%	8%	12%	0%
4	14	6	1	1	0
	56%	24%	16%	4%	0%
5	8	4	11	2	0
	32%	16%	44%	8%	0%
6	3	7	11	4	0
	12%	28%	44%	16%	0%
7	4	6	12	3	0
	16%	24%	48%	12%	0%
8	11	7	6	1	0
	44%	28%	24%	4%	0%
9	6	2	10	4	3
	24%	8%	40%	16%	13%
10	7	8	9	1	0
	28%	32%	36%	4%	0%
11	10	8	4	3	0
	40%	32%	16%	12%	0%
12	6	8	9	2	0
	24%	32%	36%	8%	0%
13	8	4	9	3	1
	32%	16%	36%	12%	4%
14	7	10	4	3	1
	28%	40%	16%	12%	4%
15	13	6	4	2	0
	52%	24%	16%	36%	0%
16	8	6	10	1	0

	32%	24%	40%	4%	0%
17	9	10	3	3	0
	36%	40%	12%	12%	0%
18	7	7	9	2	0
	28%	28%	36%	8%	0%
Jumlah	172	111	121	40	6

Sumber : Data Jawaban responden tentang minat belajar siswa

Berdasarkan table 4.3 di atas dapat dilihat dari 18 item pernyataan terhadap 25 responden, jawaban yang sering muncul yaitu Sangat Setuju (SS) dengan presentase 68,8%, item jawaban kedua Setuju (S) dengan presentase 44,4%, item jawaban ketiga Kurang Setuju (KS) dengan presentase 48,4%, item jawaban keempat Tidak Setuju (TS) dengan presentase 16% dan item jawaban kelima Sangat Tidak Setuju (STS) 2,4%.

Dapat disimpulkan dari ke 25 responden memilih jawaban Sangat Setuju (SS) bahwa media komputer *model drill* signifikan mempengaruhi minat belajar siswa dengan presentase 68,8%.

Tabel 4.4 Angket minat belajar siswa

No	Hasil Pernyataan Angket	Alternatif jawaban				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1	Frekuensi	172	111	121	40	6
2	Presentase	68,8%	44,4%	48,4%	16%	2,4%
3	Kategori	B	Cb	Cb	Kb	Kb

Sumber : Data jawaban responden minat belajar siswa

Hasil yang diperoleh mengenai minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Bantaeng dengan menggunakan angket diperoleh hasil yang menjawab sangat setuju sebesar 68,8% masuk dalam kategori Baik, yang menjawab setuju 44,4% masuk dalam kategori Cukup baik, yang menjawab kurang setuju 48,4%

masuk dalam kategori Cukup baik, yang menjawab tidak setuju 16% masuk kategori Kurang baik, dan yang menjawab sangat tidak setuju 2,4% masuk ketegori Kurang baik.

Tabel 4.5 Variabel X (media komputer model drill dan Variabel Y (minat belajar siswa)

Untuk keperluan uji linearitas data disusun seperti tabel dibawah ini skor:

No	Media komputer model drill (x)	Minat belajar siswa (y)	x^2	y^2	XY
1	76	73	5776	5329	5548
2	74	69	5476	4761	5106
3	71	72	5041	5184	5112
4	75	71	5625	5041	5325
5	74	75	5476	5625	5550
6	70	69	4900	4761	4830
7	64	64	4096	4096	4096
8	71	73	5041	5329	5183
9	70	72	4900	5184	5040
10	74	72	5476	5184	5328
11	69	70	4761	4900	4830
12	65	69	4225	4761	4485
13	73	70	5329	4900	5110
14	73	71	5329	5041	5183

15	67	72	4489	5184	4824
16	80	77	6400	5929	6160
17	80	79	6400	6241	6320
18	40	44	1600	1936	1760
19	40	42	1600	1764	1680
20	80	79	6400	6241	6320
21	80	79	6400	6241	6320
22	80	79	6400	6241	6320
23	80	79	6400	6241	6320
24	59	65	3481	4225	3835
25	66	68	4356	4624	4488
Jumlah	1751	1753	125377	124963	125073

$$\sum X = 1751$$

$$\sum Y = 1753$$

$$\sum XY = 125073$$

$$\sum X^2 = 125377$$

$$\sum Y^2 = 124963$$

$$N = 25$$

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x) \times (\sum y)}{\sqrt{\{n(\sum x^2) - (\sum x)^2\} \times \{n(\sum y^2) - (\sum y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{25(125073) - (1751) \cdot (1753)}{\sqrt{\{25(125377) - (1751)^2\} \times \{25(124963) - (1753)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{3126825 - 3069503}{\sqrt{\{3134425 - 3066001\} \times \{3124075 - 3073009\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{57322}{\sqrt{68424 \times 51066}}$$

$$r_{xy} = \frac{57322}{\sqrt{39984082800}}$$

$$r_{xy} = \frac{57322}{59111} = 0,9697$$

Untuk dapat memberi interpretasi terhadap kuatnya hubungan itu, maka dapat digunakan pedoman seperti yang tertera pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6 Interpretasi koefisien korelasi

Koefisien Korelasi	Interpretasi
• Antara 0,800-1,000	Hubungan variabel tinggi
• Antara 0,600-0,800	Hubungan variabel cukup
• Antara 0,400-0,600	Hubungan variabel agak rendah
• Antara 0,300-0,400	Hubungan variabel rendah
• Antara 0,000-0,200	Hubungan variabel sangat rendah tak berkorelasi

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat dari nilai r_{xy} yaitu 0,9697 berada pada koefisien korelasi antara 0,800 sampai 1,000 dengan interpretasi “ Variabel Tinggi” Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Dari taraf signifikan yaitu 5% atau 0,05 yang di peroleh r_{tabel} yaitu 0,3961, maka H_a diterima, karena $r_{hitung} = 0,9697 > r_{tabel} = 0,3961$ maka H_0 ditolak. Berarti terdapat ada pengaruh positif yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. hal ini berarti ada hubungan positif dan signifikan antara media komputer *model drill* dengan minat belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Bantaeng.

Untuk menguji hipotesis tersebut maka r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% atau 0,05 maka hipotesis kerja diterima. Namun sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka hipotesis ditolak. r_{tabel} diketahui dengan cara mencari nilai pada taraf signifikan 5% dengan rumus:

$$Df = n-2$$

$$Df = 25-2=23$$

Dari taraf signifikan 5% atau 0,005 diperoleh r_{tabel} 0,3961 dan r_{hitung} 0,9697.

$r_{tabel} = 0,3961 > r_{hitung} = 0,9697$ maka hal itu menunjukkan bahwa hipotesis diterima.

B. Pembahasan

Ketertarikan antara rumusan masalah dengan hasil penelitian yang dimana titik rumusan masalah yang menjelaskan tentang "Bagaimana pengaruh penggunaan media komputer *model drill* terhadap minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Bantaeng? Pada umumnya, dari latar belakang rumusan masalah yang menjelaskan tentang kurangnya kreatif guru dalam memberikan pengajaran kepada siswa dengan menggunakan model/metode yang kurang.

Dengan menggunakan metode yang di terapkan oleh peneliti ini sangat berguna bagi siswa dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan. Media komputer model drill ini dapat membantu siswa menyelesaikan permasalahan yang ada pada proses pembelajaran, siswa berani berargumentasi disaat diskusi di mulai walaupun sebagian siswa yang masih canggung dan minder karena faktor perekonomian keluarga dan latar belakang keluarga yang berbeda-beda sebagian siswa masih berteman dengan memandang status dari masing-masing temannya sehingga membuat siswa yang lain tidak merasa nyaman dengan kondisi seperti ini.

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VII.B di SMP Negeri 3 Bantaeng. Hasil yang dimaksud adalah kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Hasil analisis data memperlihatkan bahwa dari 25 jumlah siswa yang menjadi sampel maka diperoleh nilai r_{hitung} sebesar 0,9697.

Untuk mengetahui nilai pengujian hipotesis penelitian maka nilai r_{hitung} dibandingkan dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikan 5% kriteria pengujian hipotesis yaitu apabila nilai r_{hitung} lebih besar dari pada nilai r_{tabel} maka hipotesis diterima, apabila nilai r_{hitung} lebih kecil dari pada r_{tabel} maka hipotesis ditolak, dan nilai r_{tabel} yang digunakan sebagai perbandingan yaitu diketahui dengan cara mencari nilai yang berada pada taraf signifikan 5% dari $N=23$.

Pengujian analisis data menunjukkan nilai r_{hitung} sebesar 0,9697 jumlah r_{hitung} merupakan hasil dari analisis *product moment* yang diambil dari hasil hubungan media komputer model drill dengan minat belajar siswa sedangkan nilai r_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 0,3961 dengan $N=23$.

Dari hasil pengujian uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji r menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media komputer model drill terhadap minat belajar siswa, berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji r_{tabel} , diperoleh $r_{hitung} = 0,9697$. Dari tabel distribusi r pada taraf signifikan 5% (0,05) diperoleh dengan $r_{tabel} = 0,3961$ karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,9697 > 0,3961$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya media komputer model drill terhadap minat belajar siswa diterima.

Berdasarkan hasil diatas dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh media komputer model drill terhadap minat belajar siswa di kelas VII.B SMP Negeri 3 Bantaeng yang tinggi. Ini berarti pembelajaran media komputer model drill di kelas VII.B 3 Bantaeng tergolong tinggi dengan meningkatnya minat belajar siswa.

Dengan demikian seperti yang dikemukakan oleh Suparman (2010:63) bahwa gaya mengajar adalah cara atau metode yang dipakai guru ketika sedang melakukan pengajaran. Sedangkan motivasi belajar menurut Sudirman (2010:73) adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*". Dalam kegiatan belajar mengajar apabila ada seorang siswa tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan maka perlu diselidiki sebab sebabnya. Siswa seperti ini tidak ada motivasi untuk belajar karena metode yang diterpkan oleh guru kurang tepat. Dari kajian teori tersebut maka hasil penelitian sejalan dengan kajian teori, hasil penelitian atau data yang telah didapatkan membuktikan bahwa guru mengajar memiliki hubungan signifikan dengan motivasi belajar siswa. Ketika gaya mengajar guru baik atau metode yang diterapkan guru sesuai minat belajar siswa maka siswa akan termotivasi untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran disekolah*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chaplin, J. P. 2008. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Flening. 1987. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 1995. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hamidjojo, Letuheru. 1993. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Heinochdckk. 1982. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- <http://sarjanaku.com/20012/04/metode-drill-pengertian-prinsip-tujuan.html?m=1>
- Khodija, N. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo.
- Lidia. 2007. *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Model Drill and Practice Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri Kota Jambi*.
- Mazlina. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Metode Drill Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dikelas IV Min Sei Agul kec. Medan denai*.
- Roestiyah, N.K. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sardiman. 1970. *Belajar Kelompok dan Belajar Individu*. Yogyakarta: Aksara.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Bandung: Refika Anditama.

- Suherman. 2001. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sudjana, Nana 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susilana, Rudi dan Cipi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran (hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*. Bandung; Wacana Prima.
- Shalahuddin. 1987. *Metodologi Pendidikan Agama*. Surabaya: Bina Ilmu.
- Shaleh, Abdul Rahman. 2004. *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang No. 20 tahun 2003, *Tentang Pendidikan Nasional*.
- Uzer, usman, Moh. 2007. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga.

