

**PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER MODEL
TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 BAJENG
KABUPATEN GOWA**



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2022**

**PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER MODEL
TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 BAJENG
KABUPATEN GOWA**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR**
SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Salah Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Teknogi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh :

UMI SARTIKA LOUW

105311102917

15/09/2022

1 esq
Smb. Alumni

R/0058/TPD/2209
LOU
P

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

2022



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **UMI SARTIKA LOUW**, NIM **105311102917** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 559 TAHUN 1444 H/2022 M, Tanggal 27 Agustus 2022, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 29 Agustus 2022.

Makassar, 29 Muharam 1444 H
2 September 2022

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd.
4. Penguji : 1. Dr. H. Nurdin, M.Pd.
2. Nurindah, S.Pd., M.Pd
3. Andi Adam, S.Pd., M.Pd
4. Sadriana Ayu, S.Pd., M.Phil



Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **Penggunaan Media Interaktif Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bajeng Kabupaten Gowa**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **UMI SARTIKA LOUW**
Stambuk : **105311102917**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 2 September 2022

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Nurdin, M.Pd

Akram, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Akib, M.Pd., Ph. D
NBM. 868934
Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Umi Sartika Louw

Nim : 105311102917

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : Penggunaan Media Interaktif Berbasis Komputer Model
Tutorial Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa
Kelas VII SMP Negeri 1 Bajeng Kabupaten Gowa

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, Agustus 2022

Yang Membuat Pernyataan

Umi Sartika Louw





بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Umi Sartika Louw
Nim : 105311102917
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2022

Yang Membuat Pernyataan

Umi Sartika Louw

MOTTO

Jangan mundur sebelum mencoba, beban berat akan berlalu jika kita betul-betul melakukan nya dengan ikhlas dan penuh rasa syukur.



Puji syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan Petunjuk sehingga semuanya dimudahkan dan dilancarkan. Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, Saudara, dan sahabat saya berkat doa dan dukungan mereka yang selalu ada sehingga memotivasi untuk tidak pernah putus asa, serta Pembimbing yang selalu membimbing dalam penulisan skripsi ini

ABSTRAK

Umi Sartika Louw, 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Bajeng Kabupaten Gowa. Skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Drs, H. Nurdin dan pembimbing II Akram.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media interaktif berbasis komputer model tutorial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bajeng Kabupaten Gowa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif *pre-experimental* yang melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol dengan desain penelitian *one grup pre-test* dan *post-test design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bajeng yang berjumlah 305 orang, dengan sampel yang diambil melalui teknik *purposive sampling* adalah siswa kelas VII C yang berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif.

Hasil penelitian di kelas VII C SMP Negeri 1 Bajeng menunjukkan bahwa : penggunaan media interaktif berbasis komputer model tutorial berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Bajeng. Adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Skor untuk Pre-test 38,75 dan post-test 80,31. Oleh karena itu peneliti menyimpulkan bahwa ada peningkatan yang signifikan setelah perlakuan dengan menggunakan media interaktif berbasis komputer.

Kata kunci : media berbasis komputer model tutorial, hasil belajar siswa

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Allah Maha Pengasih dan Maha Penyayang, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-NYA. Jiwa ini takkan henti bertauhid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khaliq. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Demikian juga dalam tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tuaku tercinta ayah Aslan Louw (Almarhum) dan ibu Salama Wailissa yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, mendukung dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Penulis juga mengucapkan para saudara-saudara dan keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi. Dengan segala hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada Drs. H. Nurdin, M.Pd. dan Akram, S.Pd, M.Pd. pembimbing I dan pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan motivasi serta menuntun penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. H.

Ambo Asse, M.Ag Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd, M.Pd, Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr, Muhammad Nawir, M.Pd, Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan, serta seluruh dosen dan staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

Dan Ucapan terima kasih kepada teman-teman seperjuanganku yang selalu menemani dalam suka dan duka, sahabat-sahabatku terkasi serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan atas segala kebersamaan, motivasi, saran dan bantuannya.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, yang bersifat membangun. Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat. Aamiin Yarabba Alamin. *Billahi fiisabilil haq fastabiqul khaerat wassalamu'alaikum warahmatullah iwabarakatuh.*

Makassar, Februari 2022

UMI SARTIKA LOUW

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	7
A. Kajian Pustaka	7
1. Penelitian Relevan	7
2. Media Inter aktif	8
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif	12
4. Pembelajaran Berbasis Komputer	14
5. Tutorial	22
6. Hasil Belajar	26
7. Bahasa Indonesia	32

B. Kerangka Pikir..... 36

C. Hipotesis Penelitian..... 38

BAB III METODE PENELITIAN..... 39

A. Jenis Penelitian..... 39

B. Populasi dan Sampel..... 40

C. Definisi Operasional Variabel..... 41

D. Instrumen Penelitian..... 42

E. Teknik Analisis Data..... 43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 47

A. Hasil Penelitian..... 47

B. Pembahasan..... 53

BAB V SIMPULAN DAN SARAN..... 57

A. Simpulan..... 57

B. Saran..... 57

DAFTAR PUSTAKA..... 58

LAMPIRAN-LAMPIRAN..... 62

RIWAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian	39
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bajeng	40
Tabel 3.3 Sampel Penelitian	41
Tabel 3.4 Interval dan Kategori Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 1 Bajeng	44
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi dan Presentase Aktivitas Belajar Siswa	48
Tabel 4.2 Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Bahasa Indonesia.....	50
Tabel 4.3 Hasil Belajar Sebelum Perlakuan (<i>Pretest</i>)	50
Tabel 4.4 Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Bahasa Indonesia.....	51
Tabel 4.5 Hasil Belajar Setelah Perlakuan (<i>Posttest</i>)	51
Tabel 4.6 Uji Normalitas.....	51
Tabel 4.7 Uji Wilcoxon.....	52
Tabel 4.8 Uji Statistik.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A persyuratan 63

Lampiran B Hasil Analisis SPSS..... 68

Lampiran C Instrumen Penelitian 71

Lampiran D Data Hasil Penelitian 85



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menghendaki agar siswa dapat berkembang sesuai dengan potensinya, sebab setiap siswa pada dasarnya memiliki karakteristik yang berbeda. Pendidikan harus memberikan bekal kepada siswa untuk masa depan.

Tujuan Pendidikan Nasional yang termaksud dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UUSPN Tahun 2003 pasal 3)”.

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia.

Masalah yang di hadapi dalam dunia pendidikan cukup kompleks, masalah yang menjadi perhatian diantaranya adalah masalah kualitas, walaupun masalah lainnya tidak terabaikan seperti pemerataan pendidikan. Masalah kualitas, pendidikan menjadi sorotan utama karena hasil belajar belum memadai, salah satu penyebab rendahnya mutu pendidikan dikarenakan strategi yang di gunakan oleh guru lebih aktif dari siswa dalam belajar. Guru masih mendominasi

kegiatan pembelajaran, sehingga siswa menjadi pasif dan hanya berharap suapan dari guru. Hal ini menyebabkan siswa kurang mendapat kesempatan untuk mengeluarkan ide-ide dan kurang terjadi interaksi diantara siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamalik (2003:67) “proses pembelajaran yang efektif bukan hanya sebuah proses pembelajaran satu arah, melainkan proses komunikasi dua arah antara guru dan siswa dimana adanya respon dari siswa sebagai tanda siswa telah memahami apa yang telah disampaikan oleh guru. Disinilah di perlukan adanya kreatifitas guru dalam menciptakan suasana belajar yang menumbuhkan semangat belajar siswa dan adanya suatu hubungan timbal balik antara guru dan siswa”. Sedangkan menurut Narwanti (2010:10), yang menyatakan bahwa “kreativitas juga sangat diperlukan bagi guru dalam memecahkan permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran yang bisa menghambat keberhasilan proses pembelajaran”. Untuk itu guru dituntut memiliki kreativitas agar dapat menyelesaikan setiap permasalahan dalam proses pembelajaran.

Proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori dan ceramah. Pembelajaran di kelas lebih mengarah pada kemampuan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti dalam materi suatu pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa.

Perlu inovasi dalam pembelajaran untuk dapat membuat siswa tertarik dan ikut aktif dalam pembelajaran. Untuk itu Pemanfaatan media dalam pendidikan

bisa membangkitkan minat baru, menambah motivasi, dan meningkatkan rangsangan aktivitas belajar, serta dapat memberikan pengaruh secara psikologis kepada siswa.

Pemanfaatan Media dapat mendukung dan memberikan dampak yang baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, memotivasi belajar siswa, dan meningkatkan rasa emosional dengan melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaannya. Menurut Hartini, ddk. (2017), Salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran adalah dalam penggunaan media, karena dapat memudahkan siswa dan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terkait dengan tujuan pembelajaran. Multimedia dapat menciptakan pembelajaran yang aktif bagi siswa sehingga mempengaruhi daya pikir siswa. Secara konseptual, dua unsur yang dipresentasikan oleh multimedia yaitu teks berupa lisan atau tercetak, dan gambar berupa ilustrasi, foto, animasi, atau video.

Menurut Sutarman (2016) menjelaskan salah satu cara mengatasi masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan memberikan berbagai informasi dan pengetahuan konsep yang tidak hanya dalam bentuk tekstual tetapi juga visual, konsep, dan kinestetik dalam setiap proses belajarnya. Hernawan, dkk. (2004) mendefinisikan pembelajaran berbasis komputer dengan model tutorial merupakan program pembelajaran yang memanfaatkan perangkat lunak, berupa program komputer yang berisi materi pelajaran. Tujuan dari pengajaran tutorial adalah untuk memberikan pemahaman secara tuntas kepada siswa, mengenai materi atau bahan pelajaran yang sedang dipelajarinya.

Menerapkan pembelajaran berbasis komputer model tutorial siswa dapat memanfaatkan komputer dalam memberikan bimbingan (tutor) dalam pembelajaran serta dapat berinteraksi langsung dengan sistem komputer yang telah dirancang oleh guru.

Berdasarkan observasi awal peneliti hasil belajar kelas VII SMP Negeri 1 Bajeng mata pelajaran Bahasa Indonesia hasil belajarnya masih di bawah standar KKM yaitu 75 di sebabkan beberapa factor, guru mengajar secara konvensional, guru mengajar secara monoton, siswa kurang aktif mengikuti pelajaran untuk itu peneliti mengangkat judul **“Penggunaan Media Interaktif Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Bajeng”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penelitian mengangkat rumusan masalah yaitu : apakah penggunaan media interaktif berbasis komputer model tutorial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia di SMP Negeri 1 Bajeng Kabupaten Gowa.?

C. Tujuan Penelitian

berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media interaktif berbasis komputer model tutorial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia di SMP Negeri 1 Bajeng Kabupaten Gowa”.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik siswa itu sendiri, guru, maupun pihak-pihak yang lain diluar dari sekolah, lebih jelasnya pihak-pihak tersebut antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis kegiatan penelitian adalah untuk menambah wawasan tentang media interaktif berbasis komputer model tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

Dapat memberikan informasi tentang penggunaan media interaktif berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bajeng Kab Gowa

b. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru untuk dapat mengefektifkan belajar dengan menggunakan media interaktif berbasis komputer model tutorial sesuai dengan kemampuan siswa dan juga memberikan pengalaman yang berarti dengan melaksanakan penelitian untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini bisa bermanfaat bagi sekolah dan juga bisa menjadi pendorong bagi guru-guru lain untuk menggunakan media ini.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang media interaktif berbasis komputer model tutorial



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1. Penelitian Relevan

Untuk menghindari duplikasi, penulis perlu melakukan penelusuran terhadap penelitian terdahulu. Dari hasil penelusuran tersebut diperoleh informasi beberapa penelitian yang relevan. Penelitian yang relevan yang penulis kaji seperti masalah yang penulis kaji sesuai dengan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut

- a. Penelitian ini dilakukan oleh Yuliana FH, Riswan Jaenudin (2015) dalam skripsinya yang berjudul : pengaruh pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di sma muhammadiyah. Hasil penelitian ini mengatakan bahwa pengaruh pembelajaran berbasis komputer model tutorial dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan pembelajaran berbasis komputer model latihan praktik.
- b. Penelitian ini dilakukan oleh Ika Soimah (2018) dalam skripsinya berjudul : pengaruh pembelajaran berbasis komputer terhadap hasil belajar ipa ditinjau dari motivasi belajar siswa. Hasil belajar IPA siswa yang pembelajarannya menggunakan media berbasis komputer memperoleh rerata 23,43 berbeda dalam kategori sangat tinggi. Hal ini disebabkan karena siswa terlibat aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilannya melalui

media visualisasi, video, dan gambar yang mendukung proses pembelajaran sehingga hasil belajar IPA yang diperoleh siswa baik.

- c. Penelitian ini dilakukan Rizki Brakah Bnauvan (2019) dalam skripsinya berjudul : pengaruh penggunaan media video tutorial dan motivasi terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran seni budaya sub seni rupa dikelas VII di SMP N 23Padang. Hasil dari penelitian ini bahwa penggunaan media video tutorial membawa pengaruh positif terhadap hasil belajarsiswa dibandingkan dengan menggunakan media konvensional pada materi Seni Rupa kelas VII SMP N 23 padang.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis komputer model tutorial dapat meningkatkan hasil dan potensi belajarsiswa dan lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media tutorial

Oleh karena itu saya mengambil pembelajaran berbasis komputer model tutorial karena berdasarkan dari penelitian relevan diatas bahwa pembelajaran berbasis komputer model tutorial lebih mudah meningkatkan pembelajaran siswa dan lebih mudah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Media Interaktif

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medius yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. *Association Of Education And Communication Technologi (AECT)* di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan

pesan/informasi. media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Rudi Susilana (2009:9) menyimpulkan secara umum “kegunaan media yaitu memperjelas pesan agar tidak selalu verbalistitis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama”.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus merancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif. disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Menurut Yudhi Munadi (2013:37), fungsi media pembelajaran dapat ditekankan beberapa hal berikut ini:

- a. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, sebagai penyalur, penyampai dan penghubung.
- b. Fungsi semantik, menambah perbendaharaan kata yang benar-benar dipahami siswa
- c. Fungsi manipulatif, mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi
- d. Fungsi psikologi, media pembelajaran memiliki fungsi atensi, fungsi afektif dan kognitif, imajinatif dan motivasi.

e. Fungsi sosio-kultural, mengatasi hambatan sosiokultural antar peserta komunikasi

Merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran, setiap guru dituntut dapat mempersiapkan dan memfungsikan segala unsur yang menunjang kelancaran proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Sebagai salah satu unsur dalam menunjang pembelajaran, guru dituntut agar mengetahui dan merancang pemakaian media pembelajaran serta dapat mengetahui fungsi dan kegunaan media tersebut.

Terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran menurut Heinich and Molenda (2009) yaitu:

1) Teks.

Merupakan elemen dasar bagi menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.

2) Media Audio.

Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan. Membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara dan lainnya.

3) Media Visual

Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan bulletin dan lainnya

4) Media Proyeksi Gerak

Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD). Benda-benda Tiruan/*miniature* Seperti benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

5) Manusia.

Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar/ahli di bidang/materi tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Interaktif adalah kaitan dengan dialog antara komputer dan terminal atau antara komputer dan komputer. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai *user*/pengguna produk) dan komputer.

Demikian produk yang diharapkan memiliki hubungan dua arah/ timbal balik antara *software*/ aplikasi dengan *user*-nya. Interaktivitas dalam multimedia diberikan batasan sebagai berikut: a) pengguna (*user*) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi, b) aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus melahap semuanya.

Karakteristik terpenting pada media interaktif adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Menurut Miarso (2011:465) paling sedikit ada tiga

macam interaksi yang dapat diidentifikasi. Pada tingkat pertama siswa dengan sebuah program, misalnya mengisi blanko pada teks yang terprogram. Tingkat berikutnya siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa atau terminal komputer. Bentuk ketiga media interaktif adalah yang mengatur interaksi antar siswa secara teratur tetapi tidak terprogram.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif Berbasis Komputer

a. Kelebihan

Beni A.dkk (2002:11-13) juga mengemukakan bahwa beberapa kelebihan yang ada pada media pembelajaran berbasis komputer :

- 1) Komputer memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang di tanyakan
- 2) Penggunaan komputer dalam proses belajar membuat siswa dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya
- 3) Penggunaan komputer dalam lembaga pendidikan memberikan keluwasan terhadap siswa untuk menentukan kecepatannya belajar dan memilih urutan kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan.
- 4) Kemampuan komputer untuk menayangkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakaiannya, yang di istilahkan dengan “kesabaran komputer”. Dapat membantu siswa memiliki kecepatan belajar lambat dengan kata lain, komputer dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi siswa yang lambat (*slow learner*), tetapi dapat juga memiliki efektivitas belajar bagi siswa yang lebih cepat (*fast learner*)

- 5) Komputer dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar dan pengukuran (*reinforcement*) terhadap prestasi belajar siswa
- 6) Komputer dapat diprogram untuk memeriksa dan memberikan skor hasil belajar secara otomatis
- 7) Komputer dapat dirancang agar dapat memberikan deskripsi atau saran bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar tertentu
- 8) Kemampuan dalam menintegrasikan komponen warna, musik dan animasi grafik (*graphic animation*)
- 9) Dapat meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan waktu dan biaya yang relative kecil.

b. **Kekurangan**

Beni A. dkk (2002:11-13) juga mengemukakan bahwa selain memiliki beberapa kelebihan pembelajaran berbasis komputer juga memiliki beberapa kekurangan yaitu:

- 1) Tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program komputer, terutama yang dirancang khusus untuk maksud pembelajaran.
- 2) Pengadaan, pemeliharaan, dan perawatan komputer yang meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) memerlukan biaya yang relative tinggi. Oleh karena itu pertimbangan biaya dan manfaat perlu dilakukan sebelum memutuskan untuk menggunakan komputer untuk keperluan pendidikan.
- 3) *Compatibility* dan *incompability* antara *hardware* dan *software*. Penggunaan sebelum penggunaan komputer biasanya memerlukan perangkat keras dengan

- 4) spesifikasi yang sesuai. Perangkat lunak computer seringkali tidak dapat digunakan pada komputer yang spesifikasinya tidak sama.
- 5) Merancang dan memproduksi program pembelajaran yang berbasis komputer (*computer based instruksion*) merupakan pekerjaan yang tidak mudah.
- 6) Memproduksi program komputer merupakan kegiatan intensif yang memerlukan waktu dan keahlian khusus.

4. Pembelajaran Berbasis Komputer

Menurut Sugiarta (2007:12) Pembelajaran adalah setiap upaya yang sistematis dan disengaja oleh pembelajar untuk menciptakan kondisi-kondisi agar warga belajar melakukan belajar. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai kegiatan yang dirancang dalam membantu individu untuk mempelajari suatu pengetahuan tertentu, sikap dan keterampilan yang baru.

Pembelajaran memiliki makna yang beragam, tergantung pada segi pandang tujuan pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak dapat didefinisikan secara cepat karena pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai hal. Sebagaimana di kemukakan oleh Djudju Sudjana (2000:8), bahwa “pembelajaran dapat diberi arti sebagai usaha yang sistematis, sengaja dilakukan pendidik dalam mengkondisikan agar siswa dapat melakukan kegiatan belajar”. Makna pembelajaran tersebut mengandung tiga sudut pandang, yang mencakup: segi proses, hasil dan manfaat. Pandangan dari segi proses, pembelajaran merupakan suatu upaya yang disengaja dilakukan agar terjadi penyesuaian tingkah laku.

Pembelajaran dipandang sebagai sesuatu yang diperoleh dari interaksi yang dilakukan antara tutor dan warga belajar sehingga terjadilah perubahan

tingkah laku yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor, sedangkan dari manfaat, pembelajaran dipandang sebagai suatu perubahan yang memberikan hasil, sebagai dampak dari interaksi antara tutor dan warga belajar serta termasuk didalamnya konten (materi-pengalaman).

Menurut Rusman (2011: 134) pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, interaksi secara langsung sebagaimana kegiatan tatap muka ataupun tidak langsung, berbagai media pembelajaran. Menurut sagala (2003:61) pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari sesuatu kemampuan atau nilai yang baru. Pengertian tersebut menunjukkan adanya kegiatan yang direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu dan mewujudkan Sesutu yang baru.

Menurut sagala (2003: 63) mengemukakan bahwa pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a. Proses pemebelajaran melibatkan proses mental sisw, bukan saja sekedar menyimak, menulis, tetapi mengharapkan aktivitas dan kreativitasnya secara maksimal.
- b. Dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suatu situasi yang kondusif, adanya interaksi positif yang diarahkan untuk memperbaiki pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas siswa yang pada akhirnya dapat membatu mereka memiliki pengetahuan dan keterampilan tertentu.

Istilah komputer mempunyai arti dan berbeda bagi setiap orang. Istilah komputer (*computer*) diambil dari bahasa latin "*computare*" yang berarti

menghitung (*to compute atau to recon*) adapun defenisi komputer dari pendapat para ahli sebagai berikut :

Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas, yaitu menerima input, memproses input sesuai dengan instruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengelolahannya, serta menyediakan output dalam bentuk informasi (Hery, 2012).

Komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan cepat serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis manerima dan menyimpan data input, memprosesnya, dan menghasilkan output berdasarkan instruksi-instruksi yang telah tersimpan di dalam memori. Pembelajaran Berbasis Komputer” (*Computer-Based Instructional/CBI*) menurut Heinich (2005) adalah suatu pembelajaran yang dalam pembelajarannya menggunakan sistem komputer, dimana dalam menyampaikann suatu materi sudah di programkan langsung dalam komputer kepada pengguna.

Keuntungan yang diperoleh sistem belajar mengajar yang terintegrasi secara *online*, sebagai berikut. Sistem belajar-mengajar secara *online* akan memberikan kebebasan kepada siswa untuk menentukan dan merencanakan kompetensi apa yang akan mereka kembangkan. Lebih lanjut, dikatakan bahwa keuntungan yang disediakan dari lingkungan belajar-mengajar terintegrasi adalah *ekstensif*, berjalan cepat, tantangan dan kepuasan siswa meningkat, *fleksibel* dalam penyebaran materi pelajaran, instruksi menjadi lebih personal berdasarkan pada tingkat pembebanan, dan efektivitas biaya meningkat bagi suatu institusi. Dengan

sistem belajar *online*, institusi dapat menciptakan kampus maya, yakni siswa, guru dan yang lainnya dapat berkolaborasi.

Deni Darmawan (2011:32) dalam bukunya Teknologi pembelajaran. memaparkan bahwa pembelajaran interaktif sering di kenal dengan pembelajaran berbasis komputer. Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *micro-prosesor*. Berbagai aplikasi berbasis komputer dalam pembelajaran umumnya dikenal sebagai pandangan nama-nama seperti *Computer Asistance Instrution* (CAI) dan *Computer Based Instruktional* (CBI). Dengan menggunakan komputer pendidik dapat mengembangkan desain, produksi, implementasi, bahan evaluasi pembelajaran.

Computer Asistance Instrution (CAI) yaitu pembelajaran dengan bantuan komputer, komputer hanya sebagai alat bantu, sedangkan *Computer Based Instruktional* (CBI) yaitu sistem pembelajaran berbasis komputer. Istilah pembelajaran berbasis komputer pada umunya menunjuk pada semua *software* pendidikan yang diakses dalam komputer dimana pengguna dapat menggunakan alat tersebut dalam berinteraksi. Sistem komputer menyajikan serangkaian program pembelajaran kepada si pelajar, baik berupa konsep, informasi maupun latihan-latihan soal dan pelajar dapat melakukan aktivitas belajar dengan cara berinteraksi dengan sistem komputer untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Pembelajaran berbasis komputer/CBI, komputer digunakan secara integral dalam suatu proses pembelajaran, di mana dalam kegiatan

pembelajaran tersebut terjadi interaksi dua arah antara pembelajar dengan komputer. Penggunaan komputer tersebut diarahkan sebagai “sarana atau media belajar” yang dapat membantu tugas pengajar dalam menanamkan suatu konsep kepada pembelajar serta melatih dalam meningkatkan keterampilan yang dikehendaki. Dengan kelebihanannya, komputer mempunyai kemampuan untuk mengatasi kekurangan kekurangan yang terdapat pada pengajar.

Pemanfaatan perangkat komputer juga sering diidentikkan dengan penggunaan jaringan situs internet, namun sebetulnya komputer tidak terbatas pada perangkat komputer dan internet melainkan juga meliputi media informasi seperti televisi, radio, multimedia *player*, *handphone* dan beragam piranti komputer lainnya. Media pembelajaran dalam pembelajaran berbasis komputer dapat berupa: internet, *e-mail*, jaringan, *desktop publishing*, 5) digital *scanner*, digital kamera, *software* pembelajaran, *CD-ROM* sumber informasi, pengolah data, video *conference*, pengolah kata, sumber informasi online (Fini Uyunul Maha, 2018).

Pembelajaran berbasis komputer tentunya akan banyak terfokus pada pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis komputer tidak semudah membalikkan telapak tangan. Dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal. Selain itu agar penggunaan media tidak menyimpan dari tujuan pembelajaran.

Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena merupakan komoditi perdagangan yang terdapat di

pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*) dan media rancangan yang perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu.

Menurut Kwarta Adimphrana (2008), menyatakan bahwa agar pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran, maka dalam menerapkan pembelajaran berbasis komputer juga perlu memperhatikan beberapa prinsip. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) *Aktif*: memungkinkan siswa dapat terlibat aktif oleh adanya proses belajar yang menarik dan bermakna. *Konstruktif*: memungkinkan siswa dapat menggabungkan ide-ide baru kedalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk memahami makna atau keinginan tauhan dan keraguan yang selama ini
- 2) *Kolaboratif*: memungkinkan siswa dalam suatu kelompok atau komunitas yang saling bekerjasama, berbagi ide, saran atau pengalaman, menasehati dan memberi masukan untuk sesama anggota kelompoknya.
- 3) *Antusiastik*: memungkinkan siswa dapat secara aktif dan antusias berusaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- 4) *Dialogis*: memungkinkan proses belajar secara inherent merupakan suatu proses sosial dan dialogis dimana siswa memperoleh keuntungan dari proses komunikasi tersebut baik di dalam maupun luar sekolah.

- 5) *Kontekstual*: memungkinkan situasi belajar diarahkan pada proses belajar yang bermakna (*realworld*) melalui pendekatan "*problem-based atau case-based learning* dan *rdquo*.
- 6) *Reflektif*: memungkinkan siswa dapat menyadari apa yang telah ia pelajari serta merenungkan apa yang telah dipelajarinya sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri.
- 7) *Multisensory*: memungkinkan pembelajaran dapat disampaikan untuk berbagai modalitas belajar (*multisensory*), baik audio, visual, maupun kinestetik.
- 8) *High order thinking skills training*: memungkinkan untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi (seperti *problem solving*, pengambilan keputusan, dll.) serta secara tidak langsung juga meningkatkan komputer & media literacyada dalam benaknya.

Dari Uraian diatas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer adalah sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan komputer sebagai alat untuk mengolah tampilan materi pelajaran menjadi lebih menarik dengan berbagai aplikasi didalamnya. Media pembelajaran berbasis komputer dapat diolah menyesuaikan keadaan dan kebutuhan proses pembelajaran. Selain itu pembelajaran dengan media berbasis komputer juga memiliki banyak kelebihan diantaranya dapat meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan waktu dan biaya yang relatif kecil.

Menurut Ayu lestari dkk (2020) mengemukakan bahwa macam-macam media pembelajaran berbasis komputer di antaranya:

a) Tutorial

Format ini digunakan untuk menyajikan materi kepada siswa, komputer meniru guru atau instruktur menyampaikan informasi. Informasi atau materi yang disajikan berupa teks, gambar bergerak maupun diam dan grafik.

b) *Drills and practice*

Format ini berisi latihan untuk memahirkan keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. Penyajian materi dalam bentuk soal-soal atau pertanyaan secara terstruktur dan linier yang harus dijawab oleh pengguna

c) Simulasi

Format ini memungkinkan siswa untuk berperan serta dalam kejadian-kejadian yang lebih dekat atau mirip dengan dunia nyata yang sengaja dibuat agar siswa dapat mengambil keputusan. Format yang disajikan dalam bentuk simulasi atau proses terjadinya sesuatu, cara atau prosedur kerja dan mengerjakan sesuatu dengan dan tanpa alat khusus dalam sajian animasi yang lengkap.

d) Permainan interaktif

Format sajian multi media ini merupakan salah satu cara yang baik untuk memperkenalkan komputer dengan siswa. Permainan pada Computer lebih tinggi memberikan motivasi dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilan

Keempat macam media ini berbasis komputer diatas penelitian ini menggunakan kolaborasi antara model tutorial karena dengan adanya keterbatasan waktu serta keterbatasan format media pembelajaran yang dimiliki

oleh peneliti, model tutorial ini lebih memungkinkan dalam menyampaikan semua materi yang terdapat pada standar kompetensi yang telah ditetapkan. Guru bertugas untuk menyampaikan informasi berupa teks, atau gambar bergerak dan pada waktu yang sama siswa menyerap materi yang disampaikan.

5. Tutorial

Model tutorial berdasarkan asal kata, tutorial dapat diartikan dalam dua kategori bentuk kata, yaitu kata benda dan kata kerja. Sebagai kata benda tutorial berarti pelajaran pribadi, guru pribadi, pengajaran tambahan sedangkan sebagai kata kerja tutorial berarti mengajar di rumah, mengajar ekstra, memberi les, pengajaran tambahan, pengajaran pribadi. Sedangkan tutorial secara istilah adalah bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian bimbingan, bantuan, petunjuk, arahan dan motivasi agar siswa belajar secara efektif dan efisien (Hamalik, 2003: 73).

Pemberian bimbingan berarti membantu para siswa memecahkan masalahmasalah belajar. Pemberian bantuan berarti membantu siswa dalam mempelajari program. Pemberian petunjuk berarti memberikan cara belajar agar siswa lebih belajar secara efektif dan efisien. Pemberian arahan berarti mengarahkan parasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan pemberian motivasi berarti memberikan semangat untuk lebih mengikuti pembelajaran yang diterapkan.

Definisi tutorial dalam pembelajaran berbasis komputer sebagaimana diungkapkan Hernawan (2004) dan Rusman (2008), adalah pembelajaran khusus dengan instruktur yang terqualifikasi dengan menggunakan software komputer

yang berisi materi pelajaran yang bertujuan untuk memberikan pemahaman secara tuntas (*mastery learning*) kepada siswa mengenai bahan atau materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Tutorial, komputer berperan sebagai guru sehingga semua interaksi terjadi antara komputer dengan siswa sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan pemantau. Dalam model ini, sebenarnya *software* program komputer mengganti sistem tutor yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Pembelajaran dalam model ini disajikan melalui teks atau grafik yang ditampilkan oleh layar komputer.

Komputer menampilkan pertanyaan sesuai masalah yang disajikan. Jika tanggapan siswa benar, komputer melanjutkan pada materi pelajaran selanjutnya, tetapi jika tanggapan itu salah, komputer akan secara otomatis mengulangi materi sebelumnya atau menyajikan bimbingan perbaikan pada salah satu bagian dimana kesalahan tersebut dibuat. Dari definisi tersebut, secara sederhana pola-pola pengoperasian dalam pembelajaran berbasis komputer model tutorial dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Komputer menyajikan materi
- b. Siswa memberikan Respon
- c. Respon siswa dievaluasi oleh komputer dengan orientasi siswa pada arah siswa dalam menempuh presentasi berikutnya
- d. Melanjutkan atau mengulangi tahapan sebelumnya.

Menurut Gora (2019) menyatakan penggunaan komputer model tutorial sebagai media pembelajaran memberi kemungkinan pengelolaan proses

pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, karena penggunaan komputer model tutorial mempunyai berbagai manfaat seperti :

- a) Menyajikan informasi yang bervariasi kepada siswa melalui penggunaan animasi, presentasi, dan penyajian materi dalam bentuk teks.
- b) Menciptakan lingkungan belajar dengan interaksi tinggi antara siswa dengan bahan belajar.
- c) Meningkatkan proses berpikir siswa dengan penekanan kepada pembelajaran berpusat pada siswa.

Menurut Hamalik (2003: 73-74) bahwa terdapat lima fungsi utama pembelajaran tutorial, yaitu:

- 1) Kurikuler yang berperan sebagai pelaksana kurikulum
- 2) Instruksional yang berperan melaksanakan proses pembelajaran agar para siswa aktif belajar mandiri
- 3) Diagnosis bimbingan yang berperan membantu siswa yang mengalami kelemahan, kekuatan, kelambanan
- 4) Administratif yang berperan melaksanakan pencatatan, pelaporan, penilaian sesuai tuntutan program
- 5) Personal yang berperan keteladanan kepada siswa sehingga menggugah motivasi belajar mandiri dan motif berprestasi.

Menurut Hamalik (2003:73-74) menyebutkan terdapat 3 fungsi utama dalam pembelajaran tutoria, yaitu: a) untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan para siswa sesuai dengan yang dimuat dalam program, b) untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa tentang cara memecahkan

masalah, mengatasi kesulitan atau kesulitan agar mampu membimbing sendiri, dan c) untuk meningkatkan kemampuan siswa tentang cara belajar mandiri dan menerapkannya pada program yang digunakan untuk belajar.

Menurut M. Nurhalim (2009), mengatakan bahwa Pembelajaran berbasis komputer model tutorial menganut beberapa prinsip pada pembelajaran *behaviorisme* yang menekankan pentingnya peranan lingkungan dan latihan. Model pembelajaran ini menganut beberapa prinsip-prinsip pembelajaran yang meliputi:

- a) Adanya perbedaan individual dalam belajar. Ciri utama pembelajaran berbasis komputer model tutorial adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara individual yaitu interaksi antara seorang siswa dengan *software* program yang ada dalam komputer sehingga setiap siswa akan belajar sesuai dengan tingkat kemampuan siswa itu sendiri.
- b) Perhatian dan motivasi. Dalam pembelajaran berbasis komputer model tutorial, setiap materi dan soal disajikan dengan berbagai macam bentuk baik bentuk animasi, grafik, gambar video maupun foto serta pemberian pujian, hukuman dan *feedback* yang mampu membangkitkan rangsangan, motivasi dan perhatian siswa.
- c) Prinsip Keaktifan. Sebagaimana ciri pertama tutorial di atas, yaitu pembelajaran yang bersifat individual, maka setiap siswa akan belajar dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dengan adanya interaksi secara aktif antara siswa dengan program.

- d) Prinsip keterlibatan langsung. Dalam pembelajaran berbasis komputer model tutorial, prinsip ini diakomodasi dengan sifat interaktif dari *software* program tutorial yang memungkinkan interaksi yang bersifat visual, audial maupun kinestetik.
- e) Prinsip balikan dan penguatan. Salah satu komponen utama dalam pembelajaran berbasis komputer model tutorial adalah adanya *feedback*, serta *reinforcement* yang berupa pujian dan hukuman yang memungkinkan terjadinya umpan balik yang interaktif serta proses penguatan terhadap konstruksi pengetahuan siswa.

6. Hasil Belajar

Menurut (Robert dalam Wijiyanti, 2021) Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan.

Menurut Wina Sanjaya (2014), belajar bukanlah sekadar mengumpulkan pengetahuan, nmaun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Menurut Rusman (2014), belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Dari beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan,

ketrampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Mahmud, 2010). Pada prinsipnya pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu khususnya ranah rasa siswa, sangat sulit.

Perubahan hasil belajar disebabkan karena ada yang bersifat *intangible* (tidak dapat diraba). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun berdimensi karsa (Syah, 2012).

Terdapat dua macam pendekatan yang amat populer dalam mengevaluasi atau menilai tingkat keberhasilan atau hasil yakni:

- a. *Normreferencing* atau *Norm-Referenced Assessment* (Penilaian Acuan Norma),
- b. *Criterion-Referencing* atau *Criterion Referenced Assessment* (Penilaian Acuan Kriteria).

Hasil belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap siswa yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau

instrumen yang relevan. Jadi, hasil belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa pada periode tertentu (Hamdani, 2011).

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2011). Hal ini berarti bahwa proses pembelajaran akan menghasilkan hasil belajar. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa akan ditentukan oleh berbagai komponen terutama bagaimana aktivitas siswa sebagai subjek pembelajaran.

Untuk mengukur hasil belajar ini di sekolah-sekolah digunakan tes baik tes uraian maupun tes obyektif yang lazim disebut dengan tes hasil belajar. Hasil belajar sebagai obyek penilaian pada hakikatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan instruksional.

Kebanyakan pelaksanaan evaluasi cenderung bersifat kuantitatif, lantaran penggunaan simbol angka atau skor untuk menentukan kualitas keseluruhan kinerja akademik siswa dianggap sangat terukur (Syah, 2012). Sudijono (2009) menyatakan bahwa untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pencapaian atau hasil belajar yang diraih oleh siswa digunakan alat atau tes hasil belajar yang biasa dikenal dengan istilah tes pencapaian (*achievement test*).

Menurut Lutfi (2010), hasil belajar merupakan tingkat keterampilan, sikap atau skor yang diperoleh siswa dari tes yang digunakan peneliti (guru kelas) dan sebagainya. Sementara itu, Abdurrahman (2009) mendefinisikan bahwa hasil adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan. sebagai cerminan dari kompetensi siswa (Melton dalam Nurhasanah & Sobandi, 2016). Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan (Widayanti, 2014), sebagai hasil interaksi dalam pembelajaran.

Hasil pembelajaran dapat dijadikan tolak ukur untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi tujuan pembelajaran (Aziz, Yusof, & Yatim, 2012). Sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan (Kpolovie, Joe, & Okoto, 2014).

Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut guru dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran.

Tugas seorang desainer dalam menentukan hasil belajar selain menentukan instrumen juga perlu merancang cara menggunakan instrumen beserta kriteria keberhasilannya. Hal ini perlu dilakukan, sebab dengan kriteria yang jelas dapat ditentukan apa yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari isi atau bahan pelajaran.

Menurut Hamalik, (2011, hlm. 77) menyebutkan komponen-komponen pembelajaran lebih banyak dibandingkan dengan teori sebelumnya, yakni:

- 1) tujuan pendidikan dan pengajaran
- 2) siswa atau siswa
- 3) tenaga kependidikan khususnya guru
- 4) perencanaan pengajaran sebagai suatu segmen kurikulum,
- 5) strategi pembelajaran
- 6) media pengajaran
- 7) evaluasi pengajaran.

Kesimpulan dari penjelasan diatas berdasarkan teori yang telah di kemukakan sebelumnya bahwa komponen-komponen dalam sistem pembelajaran saling berhubungan dan saling mempengaruhi dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah di tentukan oleh guru.

Penjelasan mengenai komponen-komponen pembelajaran yang telah di jelaskan sebelumnya, dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan suatu komponen penting dalam sistem pembelajaran yang dimana sumber/media pembelajaran ini dapat menambah pengalaman belajar siswa dan

merupakan suatu komponen yang tidak kalah penting walaupun media pembelajaran hanya sebagai alat bantu.

Sanjaya (2017, hlm. 60-61) mengatakan, “Alat dan sumber, walaupun fungsinya sebagai alat bantu, akan tetapi memiliki peran yang tidak kalah pentingnya. Dalam kemajuan teknologi seperti sekarang ini memungkinkan siswa dapat belajar dari mana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi. Oleh karena itu, peran dan tugas guru bergeser dari peran sebagai sumber belajar menjadi peran sebagai pengelola sumber belajar. Melalui penggunaan berbagai sumber itu diharapkan kualitas pembelajaran akan semakin meningkat”.

Hasil belajar siswa menurut Nana Sudjana (2011: 22) “adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Hasil belajar menurut Dimyanti dan Mudjiyono (2018: 3) “merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari segi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya panggal atau puncak proses belajar.

Dari uraian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pengetahuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar biasanya dapat dilihat dari nilai ulangan harian yang dilakukan setelah kompetensi mata pelajaran sudah disampaikan.

Menurut Bloom (2013) tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu:

- 1) *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif) yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.
- 2) *Affective Domain* (Ranah Afektif), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
- 3) *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor), berisi perilaku-perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti menulis, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

7. Bahasa Indonesia

Bahasa merupakan kebutuhan setiap umat manusia. Bahasa juga merupakan salah satu unsur budaya dan simbol bagi manusia dalam berkomunikasi terhadap semua kebutuhan. Melalui bahasa, manusia dapat menyampaikan atau menerima berbagai pesan, baik untuk dirinya maupun untuk orang lain. Bahasa dalam lingkup yang sangat luas tidak hanya tertuju pada bahasa lisan atau bahasa tertulis Ummul Khair (2013).

Bahasa merupakan alat komunikasi sosial yang berupa sistem simbol bunyi yang dihasilkan dari ucapan manusia. Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan sarana untuk berinteraksi dengan manusia lainnya di masyarakat. Untuk kepentingan interaksi sosial itu, maka dibutuhkan suatu wahana komunikasi yang disebut bahasa. Setiap masyarakat tentunya memiliki bahasa Ummul Khair (2013).

Bahasa dapat diartikan sebagai suatu sistem lambang terorganisasi yang disepakati secara umum dan merupakan hasil belajar yang digunakan untuk menyajikan pengalaman-pengalaman dalam suatu komunitas. Bahasa merupakan alat utama penyaluran kepercayaan, nilai, dan norma, termasuk seni dan religi. Bahasa adalah alat untuk berinteraksi dengan orang lain dan sebagai alat bantu berpikir. Bahasa erat hubungannya dengan budaya mengingat bahasa erat kaitannya dengan pola pikir suatu masyarakat. Artinya bahasa memegang peranan yang sangat penting di dalam proses berpikir dan kreativitas setiap individu Ummul Khair (2013).

Bahasa bersifat simbolis, artinya suatu kata mampu melambangkan arti apapun. Melalui bahasa terjadi pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Misalnya, seorang pelukis di pantai panjang Bengkulu membimbing muridnya cara melukis bungg Raflesia dengan menggunakan bahasa Bengkulu. Seorang guru bahasa daerah seperti bahasa kаланngan di daerah Cukup akan mengajarkan siswanya menggunakan bahasa kаланggan. Begitu juga, para ustads di MDA akan mengajarkan muridnya seni membaca al Quran dengan bahasa Arab dan bahasa daerah setempat.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan siswa tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Menurut Atmazaki (2013), mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisaz, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa

negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Mengimplementasikan tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia tersebut, maka pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 disajikan dengan menggunakan pendekatan berbasis teks. Teks dapat berwujud teks tertulis maupun teks lisan. Teks merupakan ungkapan pikiran manusia yang lengkap yang di dalamnya memiliki situasi dan konteks. Dengan kata lain, belajar Bahasa Indonesia tidak sekadar memakai bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, tetapi perlu juga mengetahui makna atau bagaimana memilih kata yang tepat yang sesuai tatanan budaya dan masyarakat.

Menurut mahsun (2014), menyatakan, dalam pembelajaran Bahasa ada dua komponen yang harus dipelajari, yaitu masalah makna dan bentuk. Kedua unsur tersebut harus hadir secara stimulant dan keduanya harus ada. Namun pemakai bahasa harus menyadari bahwa komponen makna menjadi unsur utama dalam pembentuk bahasa, dan karena itu bahasa menjadi sarana pembentukan pikiran manusia. Untuk itu guru perlu menyadari, bahwa kemampuan berpikir yang harusnya dibentuk dalam bahasa adalah kemampuan berpikir sistematis, terkontrol, empiris, dan kritis. Secara stipulatif kemampuan berpikir tersebut

disebut dengan berpikir metodologis yang hanya dapat dicapai melalui pembelajaran teks berdasarkan pendekatan ilmiah.

Bahasa Indonesia juga digunakan sebagai alat pengembangan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi. Bahasa Indonesia merupakan alat yang digunakan sebagai bahasa media massa untuk menunjang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bahasa Indonesia yang benar adalah bahasa yang menerapkan kaidah dengan konsisten. Sedangkan bahasa yang baik adalah bahasa yang mempunyai nilai rasa yang tepat dan sesuai dengan situasi pemakaiannya. Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar akan menghasilkan pemikiran yang baik dan benar pula. Kenyataan bahwa bahasa Indonesia sebagai wujud identitas bahasa Indonesia menjadi sarana komunikasi di dalam masyarakat modern.

Bahasa Indonesia bersikap terbuka sehingga mampu mengembangkan dan menjalankan fungsinya sebagai sarana komunikasi masyarakat modern. Semakin berkembangnya teknologi di dalam kehidupan kita akan berdampak juga pada perkembangan dan pertumbuhan bahasa sebagai sarana pendukung pertumbuhan dan perkembangan budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi. Di zaman era globalisasi itu, bangsa Indonesia harus ikut berperan di dalam dunia persaingan bebas, baik di bidang politik, ekonomi, maupun komunikasi. Konsep-konsep dan istilah baru didalam pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara tidak langsung memperkaya khasanah bahasa Indonesia.

Semua produk budaya akan tumbuh dan berkembang pula sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu, termasuk bahasa Indonesia, sekaligus berperan sebagai prasarana berpikir dan sarana pendukung pertumbuhan dan perkembangan IPTEK.

Bahasa Indonesia berperan penting dalam perkembangan sosial, intelektual, dan emosional siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat membantu siswa untuk membentuk karakter berbahasa sopan, budaya, mengemukakan pendapat dengan baik, dan meningkatkan kemampuan analisis serta imajinatif.

Kerangka Pikir

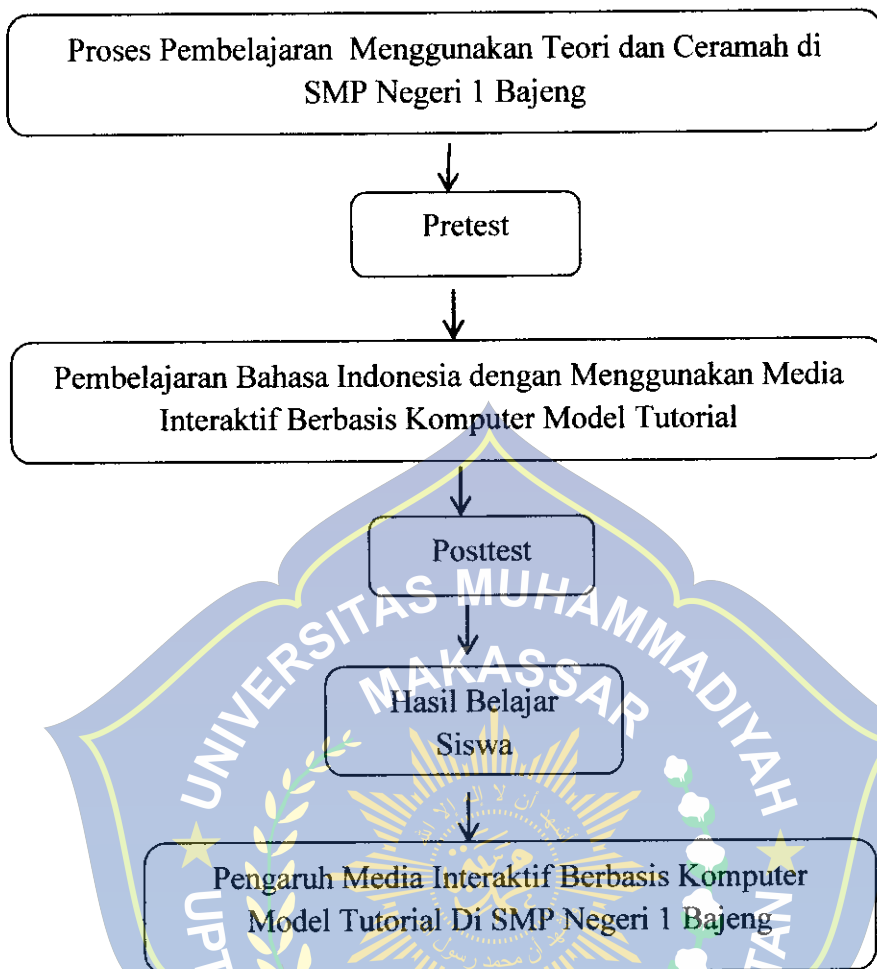
Kerangka pikir merupakan kesimpulan dari untuk mengetahui adanya hubungan antara variable-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2016) kerangka berpikir adalah sintesa tentang hubungan variable yang di susun dari berbagai teori yang telah di deskripsikan.

Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran yang di lakukan di kelas dapat di lihat dari perubahan diri siswa. Perubahan ini terjadi pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Di temukan permasalahan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bajeng berkaitan dengan penggunaan media interaktif berbasis komputer. Masih banyak guru yang belum menggunakan media interaktif berbasis komputer, mereka masih terpaku pada pembelajaran konvensional atau lebih mengutamakan metode ceramah di kelas.

Media interaktif berbasis komputer model tutorial merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat di gunakan guru di SMP Negeri 1 Bajeng dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam

hal ini untuk dapat mengetahui sejauh mana pengaruh dengan menggunakan media interaktif berbasis komputer model tutorial, maka penulis melakukan suatu penelitian eksperimen yang di mana terdapat satu kelompok kelas eksperimen yang akan menjadi perbandingan dengan pembelajaran *pretest* (pengajaran sebelum menggunakan media interaktif berbasis komputer) dan *posttest* (pengajaran sesudah menggunakan media interaktif berbasis komputer) setelah melakukan test pada kelas eksperimen, maka akan terlihat ada atau tidaknya pengaruh dengan menggunakan media interaktif berbasis komputer model tutorial dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini dapat di lihat pada bagan berikut:





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah di bahas di atas, maka hipotesis dari penelitian ini yaitu jika media interaktif berbasis komputer model tutorial digunakan maka kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negri 1 Bajeng meningkat

H₁ : Terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis computer model tutorial untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di SMP Negri 1 Bajeng

H₀ : .Tidak terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar bahasa Indonesia di SMP Negri 1 Bajeng.



BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design (non design)* bentuk *One Group Pretest-posttest Design* dimana masih ada variable luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variable dependen itu bukan semata-mata di pengaruhi oleh variable independen. Hal ini terjadi karena tidak adanya variabel tidak dipilih secara kontrol dan sampel tidak di pilih secara acak (Sugiyono 2018:109). Pada desain penelitian ini kelas eksperimen akan di beri tes awal (*Pre-test*) sebelum perlakuan diberikan, *pre-test* digunakan untuk mengetahui dan mengukur kemampuan awal siswa sebelum di mulai pembelajaran, sedangkan *post-test* di berikan di akhir pembelajaran setelah adanya perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat dengan akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Berikut adalah rancangan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*:

Tabel 3.1. Desain Penelitian

O_1	X	O_2
-------	---	-------

Sumber: (Sugiyono, 2017:74)

Keterangan

O_1 :Test awal sebelum di berikan perlakuan (*Pretest*)

X :Perlakuan (penggunaan media interaktif)

O_2 :Tes akhir sesudah di berikan perlakuan (*Posttest*)

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Suharsimi (2010:173) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Adapun populasi dari penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bajeng kabupaten gowa sebanyak 302 siswa. Untuk lebih jelsnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2. Jumlah Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bajeng

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		P	L	
1	VII A	21	11	32
2	VII B	14	16	30
3	VII C	20	12	32
4	VII D	15	15	30
5	VII E	17	13	30
6	VII F	16	14	30
7	VII G	18	12	30
8	VII H	13	18	31
9	VII I	13	17	30
10	VII J	6	24	30
Jumlah		153	152	305

Sumber: Data Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bajeng 2021/2022

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2019:146) menyatakan bahwa dalam penelitian kuantitatif, “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sampel merupakan bagaian dari skor serta ciri-ciri populasi.

Pengembalian sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2006: 61). Teknik ini dilakukan karena peneliti mempunyai pertimbangan, diantaranya alasan keterbatasan waktu dan tenaga, sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII C. Adapun alasan peneliti memilih kelas VII C menjadi sampel penelitian yaitu karena dikelas tersebut penerapan penggunaan media oleh guru masih kurang.

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

Jenis Kelamin				
No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Sampel
1	VII C	19	13	32

(Sumber Data: Kantor Tata Usaha SMP Negeri 1 Bajeng).

A. Definisi Operasional Variabel

Operasionalisasi variabel merupakan konsep variabel penelitian yang dirumuskan secara teknis dan terperinci untuk mempermudah pelaksanaan penelitian. Adapun operasional variabel antara lain:

1. Berbasis Komputer Model Tutorial

Tutorial dalam pembelajaran berbasis komputer adalah pembelajaran khusus dengan instruktur yang terqualifikasi dengan menggunakan *software* komputer yang berisi materi pelajaran yang bertujuan untuk memberikan pemahaman secara tuntas kepada siswa mengenai bahan atau materi pelajaran yang sedang dipelajari.

2. Hasil Belajar

hasil belajar adalah hasil belajar yang dicapai dari kegiatan belajar pada pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bajeng Kabupaten Gowa. Data yang mengenai hasil belajar ini ditunjukkan dari nilai tes yang diambil setelah materi pelajaran selesai disampaikan. Hasil belajar yang ada dinyatakan dalam bentuk skor yang diubah kedalam bentuk nilai.

Hasil belajar diperoleh dari hasil evaluasi yang dapat berbentuk tes kemampuan. Tes disini berfungsi untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah penyampaian materi dan bias disebut post-test. Tes dilakukan pada kelas VII C untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan.

B. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2019:181) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati. Instrumen penelitian ini adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data, instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Tes

Tes yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini merupakan tes tertulis yang berisi serangkaian pertanyaan mengenai pelajaran Bahasa Indonesia sebanyak 10 soal pilihan ganda. Siswa yang akan menjawab benar akan memperoleh skor 5, jika salah akan memperoleh skor 0. Tes tersebut diberikan pada akhir (*posttest*) setelah diterapkan pembelajaran berbasis komputer tujuannya

untuk mengetahui seberapa besar penggunaan pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar siswa.

C. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2019:229) menyatakan teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data-data. Adapun beberapa teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Tes

Secara istilah tes adalah suatu prosedur yang sistematis untuk mengamati perilaku seseorang dan menggambarkaninya dengan bantuan skala numeric atau system kategori tertentu Bimo Walgito,1987:87 menyatakan bahwa tes adalah suatu metode atau alat untuk mengadakan penyelidikan yang menggunakan soal-soal,pertanyaan atau tugas-tugas yang lain di mana persoalan-persoalan atau pertanyaan-pertanyaan itu telah dipilih dan telah distandardisasikan. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada saat *pretest* dan *posttest*.

Rumus yang digunakan untuk mengkatagorikan hasil belajar siswa sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

(Arikunto, 2006:306)

- p : Presentase
f : Frekuensi
N : Jumlah Siswa

100% : Bilangan tetap

**Tabel 3.4. Interval dan Kategori Hasil Belajar Siswa
SMP Negeri 1 Bajeng**

No	Interval	Kategori
1	75-100	Tinggi
2	50-74	Sedang
3	25-49	Rendah
4	0-24	Sangat Rendah

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah berasal dari kata dokumen yaitu barang-barang tertulis baik berupa catatan, transkrip, buku, majalah, maupun foto. Data tersebut misalnya catatan harian, foto, video maupun suara untuk membantu dalam menganalisis data.

E. Teknik Analisis Data

Suharsimi Arikunto (2013: 88) Analisis data penelitian merupakan langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Analisis data di lakukan setelah data yang di peroleh dari sampel melalui instrumen yang di pilih dan akan di gunakan untuk menjawab masalah dalam penelitian atau untuk menguji hipotesis yang di ajukan melalui penyajian data.

Untuk menganalisis data yang di peroleh dari hasil penelitian akan di gunakan analisis deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian di bandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan yang di dapatkan antara nilai *pretest* dengan *posttest*. Dengan demikian langkah-langkah teknik

analisis data dengan model eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Deskriptif

Menurut Sugiyono (2014:206) Analisis data deskriptif merupakan statistik yang di gunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah sampel yang digunakan mempunyai distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, data di gunakan untuk uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* adalah rata-rata yang nilai *Pretest, Posttest*. Data dikatakan berdistribusi normal jika pada *output Kolmogrov-smirnov* harga koefisien *Asymptotic Sig* > dari nilai *alpha* yang ditentukan yaitu 5% (0,05). Sebaliknya jika harga koefisien *Asymptotic Sig* < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan apabila uji prasyarat analisis telah dilakukan yakni terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Hipotesis yang diuji adalah :

- H_1 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar bahasa indonesia di SMP Negeri 1 Bajeng
- H_0 : Terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar bahasa indonesia di SMP Negeri 1 Bajeng

Kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan hipotesis dengan taraf signifikansi 5% (0,05) yaitu apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $sig > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang artinya tidak ada perbedaan kecepatan belajar siswa di SMP Negeri 1 Bajeng dengan penggunaan media interaktif berbasis komputer model tutorial. Sebaliknya, apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada perbedaan kecepatan belajar siswa di SMP Negeri 1 Bajeng dengan penggunaan media interaktif berbasis komputer media tutorial.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bajeng Kabupaten Gowa. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan menjumpai kepala sekolah dan Ibu Rahma. S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bajeng untuk menyerahkan surat penelitian yang telah dikeluarkan oleh penanaman modal dan pelayanan terpadu satu pintu Kabupaten Gowa untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah dan sekaligus untuk penentu waktu penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 14 april sampai dengan 12 juni 2022.

Penelitian disetujui menggunakan kelas VII C sebagai kelas sampel untuk penelitian Pre eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial pada materi memahami dan mencipta cerita fantasi. Peneliti melakukan proses pembelajaran dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dimulai dengan tes awal (*pretest*) yang terdiri dari 10 butir soal berupa pilihan ganda. Fungsi pemberian *pretest* ini antara lain untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan untuk menyiapkan siswa dalam proses belajar.

Setelah *pretest* dilakukan, peneliti menjelaskan tentang materi memahami dan mencipta cerita fantasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial. Setelah pembelajaran selesai, dilakukan tes akhir (*posttest*) yang terdiri dari 10 butir soal berupa pilihan ganda untuk mengetahui

kemampuan akhir siswa setelah dilakukannya proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 Bajeng kelas VII C dengan jumlah siswa 32 orang dengan materi memahami dan mencipta cerita fantasi. Maka data yang diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Analisis Deskriptif Data Penelitian

a. Aktivitas Belajar Hasil Observasi

Aktivitas belajar siswa sesuai dengan diharapkan, siswa bersemangat dan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung pada proses pembelajaran. Materi memahami dan mencipta cerita fantasi yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial. Hasil observasi aktivitas belajar dari 31 siswa dikelas VII C SMP Negeri 1 Bajeng selama penelitian dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama 58,92% dan pertemuan kedua 78,73%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran kedua pertemuan tersebut berada pada kategori tinggi yaitu pada interval 75%-100%, ini berarti indikator aktivitas siswa tercapai.

b. Hasil Belajar

Hasil evaluasi kedua tes (*pretest dan posttest*) dengan menggunakan alat evaluasi yang telah disusun oleh peneliti terhadap 32 orang siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Bajeng dapat diketahui gambarannya sebagai berikut :

1. Pengolah Pretest

a) Nilai Statistik Hasil Belajar *pretest*

Berdasarkan hasil *pretest* kelas VII C pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dilihat nilai statistik pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Bahasa Indonesia

(Pretest)

No	Nilai	Frekuensi	Kategori Hasil Belajar
1	0-24	5	Sangat Rendah
2	25-49	15	Rendah
3	50-74	5	Sedang
4	75-100	0	Tinggi

Sumber : Data SPSS

Berdasarkan kategori diatas dapat disimpulkan bahwa siswa yang masuk kategori sangat rendah berjumlah 5 orang, siswa yang masuk kategori rendah berjumlah 15 orang dan siswa yang masuk kategori sedang berjumlah 5 orang.

Adapun hasil belajar pretest siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Hasil Belajar Sebelum perlakuan (*pretest*)

Mean	38,75
Madium	15.398
Minimum	10
Maximun	70

Sumber: Data SPSS

Pada tabel 4.3 data sebelum perlakuan pretest pada sampel dengan skor rata-rata 38.75, nilai tengah 15.398, nilai minimum 10, dan nilai maximun 70

2. Pengolah *Posttest*

b) Nilai Statistik Hasil Belajar

Berdasarkan hasil *pretest* kelas VII C pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dilihat nilai statistik pada tabel berikut :

Tabel 4.4 Distribusi Nilai Statistik Hasil Belajar Bahasa Indonesia

(*Posttest*)

No	Nilai	Frekuensi	Kategori Hasil Belajar
1	0-24	0	Sangat Rendah
2	25-49	0	Rendah
3	50-74	11	Sedang
4	75-100	20	Tinggi

Sumber : Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan kategori diatas dapat disimpulkan bahwa siswa yang masuk kategori sedang berjumlah 11 orang, dan siswa yang masuk kategori tinggi berjumlah 20 orang.

Tabel 4.5 Hasil Belajar Sesudah perlakuan (*posttest*)

Mean	80.31
Madium	10.621
Minimum	60
Maximun	100

Sumber: Data oleh lampiran

Pada tabel 4.5 data sebelum perlakuan *pretest* pada sampel dengan skor rata-rata 80,31, nilai tengah 10.621, nilai minimum 60, dan nilai maximun 100

1) Analisis Data Inferensial Statistik

a. Hasil Uji Normalitas

Tabel 4.6 Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
hasil belajar siswa pre test	.246	32	<.001
post test	.194	32	.003

Sumber : oleh data SPSS

Berdasarkan tabel uji normalitas pretest dan post test dapatb ditarik kesimpulan dengan memperhatikan kolom sig pretest dan posttest pada tabel diatas diperoleh dengan teknik kolmogorof-smirnov dengan nilai pretest sig 001 sedangkan posttest 003 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Sehingga, untuk pengujian hipotesis digunakan uji Wilcoxon (Stang, 2018).

b. Uji Wilcoxon

Tabel 4.7 Uji wilcom

N	Mean Rank	Sum of Ranks		
			Negative Ranks	Positive Ranks
Hasil Belajar Siswa (posttest)- hasil belajar zsiswa (Pretest)			0 ^a	00
			31 ^b	16.00
			1 ^c	
			Total	32

Sumber : Data SPSS

- 1) Hasil Belajar Siswa (Posttest) < Hasil Belajar Siswa (Pretest)
- 2) Hasil Belajar Siswa (Posttest) > Hasil Belajar Siswa (Pretest)
- 3) Hasil Belajar Siswa (Posttest) = Hasil Belajar Siswa (Pretest)

Test Statistik

Tabel 4.8 Statistik

		Hasil Belajar Siswa (Postetst) -Hasil Belajar Siswa (Pretest)
Z		-4.876 ^b
Asymp. Sig. (2-tailend)		.000

Sumber : Data SPSS

Wilcoxon Signed Ranks Test

Based on negative ranks.

c. Hipotesis

Ho: Terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis computer model tutorial untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bajeng

Ha: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bajeng.



Interpretasi hasil uji Wilcoxon:

1. Output pertama menunjukkan perbandingan nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pengaruh penggunaan media Interaktif berbasis komputer model tutorial . Tidak terdapat seorangpun siswa dengan nilai hasil belajar setelah penggunaan media Interaktif berbasis komputer model tutorial lebih rendah daripada sebelum penggunaan media Interaktif berbasis komputer model tutorial . Hasil output menunjukkan 32 siswa mempunyai hasil belajar yang lebih baik setelah penggunaan media Interaktif berbasis komputer model tutorial. Hanya 1 siswa yang hasil belajarnya stagnan (tidak ada perubahan nilai).
 - a. Negatif ranks artinya sampel dengan nilai kelompok kedua (posttest) lebih rendah dari nilai kelompok pertama (pretest).
 - b. Positive ranks adalah sampel dengan nilai kelompok kedua (posttest) lebih tinggi dari nilai kelompok pertama (pretest).
 - c. Ties adalah nilai kelompok kedua (posttest) sama besarnya dengan nilai kelompok pertama (pretest). Simbol N menunjukkan jumlahnya, Mean Rank adalah peringkat rata-ratanya dan sum of ranks adalah jumlah dari peringkatnya.
2. Bagian test statistics menunjukkan hasil uji Wilcoxon. Dengan uji Wilcoxon diperoleh nilai significancy 0,001 ($p < 0,05$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga disimpulkan bahwa “terdapat perbedaan hasil belajar yang bermakna antara sebelum dan sesudah penggunaan media Interaktif berbasis komputer model tutorial ”. Dapat pula disimpulkan bahwa “ada

pengaruh penggunaan media Interaktif berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Bajeng.”. Dengan demikian media Interaktif berbasis komputer model tutorial efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pembahasan Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diterapkan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media interaktif berbasis komputer model tutorial menunjukkan bahwa semua siswa yang tidak mencapai ketuntasan (KKM 75) dengan diperoleh nilai rata-rata hasil belajar pre-test yaitu 38.75 dengan kata lain bahwa hasil belajar siswa sebelum di terapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media interaktif berbasis komputer masih sangat rendah dan belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar.

Rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan karena kurangnya faktor perhatian, minat, sarana dan prasarana pembelajaran yang mendukung pembelajaran serta kurangnya inovasi yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media interaktif berbasis komputer model tutorial menunjukkan bahwa diperoleh nilai Rata-rata hasil belajar Post-test yaitu 80.31 yang mencapai ketuntasan (KKM 75) dengan kata lain hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media interaktif berbasis komputer model tutorial sudah tercapai dan memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan hasil belajar

setelah menggunakan media interaktif berbasis komputer model tutorial karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan siswa sebagai pusat belajar.

Masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran dikarenakan kurangnya motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa masih rendah walaupun guru telah menggunakan inovasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Abdurrahman (2009) mendefinisikan bahwa hasil belajar adalah kemampuan anak setelah melalui kegiatan belajar. Jadi t hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial lebih tinggi dari pada siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar.

Menurut kerucut pengalaman dari teori Edgar Dale dalam Uno (2016:114) mengatakan bahwa benda nyata berupa model/peraga merupakan salah satu media yang paling baik. Namun selain itu perlu dipertimbangkan juga dalam pemilihan media pembelajaran berdasarkan karakteristik siswa, latar belakang siswa, serta jumlah siswa. Sehingga media pembelajaran yang digunakan bisa efektif dan efisien saat digunakan untuk pembelajaran. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang tepat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, Antara lain faktor dari dalam siswa dan faktor dari luar siswa. Faktor dari luar siswa anantara lain media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru harus disesuaikan dengan keadaan tempat, kondisi siswa serta materi yang akan

disampaikan. Sehingga seorang guru harus pandai menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif, agar hasil belajar siswanya maksimal.

Kondisi saat ini masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran sederhana yang kurang menarik minat siswa yang mengikuti pembelajaran, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Agar pembelajaran sistem pengisian lebih menarik dan dapat meningkatkan kemampuan siswa, maka diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan seorang guru harus bisa menggunakan media tersebut. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis komputer model tutorial akan membuat siswa tertarik mengikuti pelajaran, karena sesuai dengan karakteristik yang dimilikinya. Ketertarikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran akan membantu siswa menerima materi yang disampaikan dan akan membantu siswa untuk lebih rajin belajar, sehingga hasil belajarnya juga meningkat.

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan analisis data yang diperoleh dengan mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran sebelum diterapkan media interaktif berbasis komputer model tutorial, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran dikategori rendah yaitu 58.92. dan aktivitas pembelajaran sesudah diterapkan media interaktif berbasis komputer model tutorial dapat diketahui bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran di kategori tinggi yaitu 78.73. oleh karena itu media interaktif berbasis komputer model tutorial sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis komputer model tutorial berpengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII C di SMP Negeri 1 Bajeng Kabupaten Gowa.

Berdasarkan temuan tersebut, guru dapat mengembangkan proses pembelajaran media interaktif berbasis komputer model tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Bajeng Kabupaten Gowa.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan serta hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis komputer model tutorial berpengaruh terhadap hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi memahami dan mencipta cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bajeng Kabupaten Gowa. Dengan demikian hasil hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia harus terus dikenalkan kepada siswa, namun tidak cukup hanya dengan teori saja untuk membuat siswa paham materi-materi yang diajarkan sehingga sebaiknya para pendidik kedepannya lebih memvariasikan metode ataupun media dalam pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.
2. Kepada guru Bahasa Indonesia agar dapat menerapkan metode atau media dalam pembelajaran jika memang diperlukan karena dengan metode biasa (ceramah) atau konvensional kadang membuat siswa jenuh dalam menerima pelajaran.
3. Harapan diharapkan kepada peneliti agar dapat melakukan penelitian berkelanjutan dengan metode atau inovasi yang baru dengan judul yang sama

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, A. A., Yusof, K. M., & Yatim, J. M. (2012). *Evaluation on the Effectiveness of Learning Outcomes from Students' Perspectives*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 56, 22-30
- Andriani, R. dan Rasto., *Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*, Vol . 4 No. 1, Januari 2019, (Hal 80-86).
- Abdurrahman, D. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabet
- Atmazaki.,(2013) *Mengungkap Masa Depan:Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Konteks Pengembangan Karakter cerdas*. Makalah. Padang UNP
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Benny A, dkk, (2002) *Kelebihan Pembelajaran berbasis komputer*. Jakarta: Erlangga, pp. 11-13
- Bloom. (2013). *Klasifikasi Ranah Kognitif Beserta Contoh C1-C6*. Bandung: Alfabeta
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dimiyati dan Mudjiyono., (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Fauyan, M. (2019). *Developing interactive multimedia through ispring on Indonesian language learning with the insights of islamic values in Madrasah Ibtidaiyah. Al Ibtida*. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 177.
- Gora, W. (2005). *Membuat CD Multimedia Interaktif Untuk Belajar e-Learning*. Jajarta : Penerbit PT Elexmedia Computindo
- Hernawan, A H, dkk. (2004). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Komputer (Teori an Praktek)*. Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hartini. (2017). *Developing learning media using online prezi into materials about optical equipments*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 313–317
- Hamalik, (2003). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.

- Heinick, R Molenda (2009)., *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*.
- Ika Soimah,(2018). *Pengaruh pembelajaran terhadap hasil belajar ipa ditinjau dari motivasi belajarsiswa.* (<https://core.ac.uk/download/pdf/23037440.pdf> diakses 18 Oktober 2021
- Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. (2014). *Academic achievement prediction: Role of interest in learning and attitude towards school*. International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE), 1(11), 73-100.
- Kwarta Adimphrana (2008)., *Strategi Pengembangan Pembelajaran Berbasis Komputer*
- Lestari A,dkk., (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik*, Jurnal PETIK Volume 6.
- Maha,F.U.(2018). *Penerapan apembelajaran Berbasis Komputer (PBK) Model Tutorial Dalam Materi Pelajaran Fiqih*
- Miarso, Yusufhadi. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mahsun. (2014). *Teks dalam Pemebelajaran Bahasa Indonesia: Kurikulum 2013*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Narwanti.(2010)., *Pendidikan Karakter, Pengintegrasian 18 Nilai Membentuk Karakter Dalam Mata Pelajaran* . Yogyakarta; Familia
- Nurhalim, M. (2009). *Penerapan Pembelajaran Berbasis komputer (Computer Basid Instruction) Model Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi di Madrasah Aliyah Negeri Se-Kota Bandung*. Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). *Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV*. Mimbar PGSD Undiksha, 8(3), 527–540.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Republik Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun (2003) Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Sekretariat Negara.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rajagrafindo
- Rizkih, (2019). *Pengaruh penggunaan media video tutorial dan motivasi terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran senibudayasub seni rupa dikelas VII SMP N 23 padang*.
- Sutraman.,A.(2016) *Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Computer model CD Interaktif Tutorial untuk meningkatkan Hasil Belajar*, JPPI. Vol 2, (Hal 81-98). Banten : Prodi Ilmu Komunikasi STIKOM Wangsa Jaya.
- Sudjana, N.(2011). *Pengertian Hasil Belajar*. Bandung: Alfabet
- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Suwandi, S. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) & Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta
- Sugiyono. (2016) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta
- Sugiarta (2007). *Pengembangan Model Pengelolaan Program Pembelajaran Kalaboratif Untuk Kemandirian Anak Jalanan Di Rumah Singgah (Studi Terfokus Di Rumah Singgah Kota Bekasi)*. Bandung: Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung, tidak diterbitkan.
- Sagala, S. (2003). *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, Djudju,S. (2000). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Falah Production
- Suharsimi. (2021). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Syah. (2012). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Stang. (2018). *Cara Praktis Penentuan Uji Statistik Dalam Penelitian Kesehatan Dan Kedokteran*. Penerbit Mitra Wacana Media : Jakarta
- Ummul Khair.,*Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI*

Uno, Hamzah B. (2016). *Profesi Kependidikan*, Jakarta : PT Bumi Aksara.
Widayanti, L. (2014). *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013*.
Jurnal Fisika Indonesia, 17(49).

Wina, Sanjaya. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Yuliana FH. (2015). *Pengaruh pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 palembang*. 54 *jurnal provit volume 2, nomor 1 mei 2015*.

