PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINA JAYA PALEMBANG

SKRIPSI

OLEH.

RAHMI APRILIA

322019007

PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PENDIDIKAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG

TAHUN 2023

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMK BINA JAYA PALEMBANG

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan (S,Pd)

Oleh

Rahmi Aprilia

322019007

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PENDIDIKAN

2023

Skripsi oleh Rahmi Aprilia ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Palembang, 17 April 2023

Pembimbing I,

Dr. Herman Seri, M.Pd.

Palembang, 17 April 2023

Pembimbing II,

Winda Lestari, S.Pd., M.Pd.

CS Dipindai dengan CamScanner

ii

Skripsi oleh Rahmi Aprilia ini telah dipertahankan di depan penguji pada

tanggal, April 2023

Dewan Penguji :

Dr. Herman Seri, M.Pd.

Winda Lestari, S.Pd., M.Pd.

Drs. H. M. Zalili Aziz, M.Pd.

Mengetahui
Ketua Program Studi
Administrasi Pendidikan,

Winda Lestari, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui
Dekan
FKIP UMP,

Dr. H. Rusdy A. Siroj, M.Pd.

Dipindai dengan CamScanner

SURAT KETERANGAN PERTANGGUNG JAWABAN
PENULISAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Rahmi Aprilia
NIM	: 322019007
Program Studi	: Administrasi Pendidikan
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi	: Universitas Muhammadiyah Palembang

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang telah saya buat ini benar-benar pekerjaan saya sendiri (bukan brang Bajakan).
2. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya menanggung resiko sesuai dengan peraturan undang-undang yang berlaku

Demikianla surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipertanggungjawabkan.

Palembang, April 2023
Yang menerangkan
Mahasiswa yang bersangkutan

Rahmi Aprilia
NIM: 322019007

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“ ‘Senyum’ sebuah lengkung yang meluruskan banyak hal”. (Tuti Alawiyah)

Selanjutnya skripsi ini ku persembahkan kepada :

- **Kedua orang tua (Insan Kamil dan Naziroh) tercinta, terima kasih atas segenap ketulusan cinta dan kasih sayangnya selama ini serta do’a, perjuangan, pengorbanan, dan motivasi yang tak pernah henti.**
- **Saudari ku (Desma Yupita Sari, S.Pd.), terimakasih telah banyak memberikan motivasi selama ini. Serta keluarga besar yang tidak, bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih atas segala doa yang telah dipanjatkan.**
- **Terima kasih untuk Bapak Dr. Herman Seri, M.Pd. dan Miss Winda Lestari, S.Pd., M.Pd. yang selalu memberikan arahan dan bimbingan selama ini.**
- **Seluruh dosen yang mengajar di Prodi Administrasi Pendidikan FKIP UMPalembang, yang memberikan ilmu pengetahuan dan kasih sayangnya selama proses perkuliahan dari semester awal hingga akhir perkuliahan.**
- **Sahabat terbaik ku Selvia Uni Nadya dan Yenni Puspita Sari.**
- **Sahabat Seperjuanganku Putri Ayu Rissepti, Jenny Puspita Sari, Dian Fauziah, Daniah Serta sahabat seperjuanganku Mahasiswa Administrasi Pendidikan.**

ABSTRAK

Aprilia, Rahmi. 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Bina Jaya Palembang*. Skripsi, Program Studi Administrasi Pendidikan Program Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Pembimbing : (I) Dr. Herman Seri, M.Pd. (II) Winda Lestari, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Berbasis Komputer dan Hasil Belajar

Masih ada peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik kurang percaya diri serta kurang bisa bekerja sama dalam memecahkan masalah yang diberikan. Sehingga, hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Adakah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer terhadap hasil belajar Siswa di SMK Bina Jaya Palembang. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer terhadap hasil belajar Siswa di SMK Bina Jaya Palembang. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas X OTKP 1 dan X OTKP 2 dengan jumlah siswa masing-masing 30 siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil 60 peserta didik yaitu dibagi dua kelas, 30 peserta didik kelas eksperimen dan 30 peserta didik kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan soal tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil pengujian dalam penelitian ini, maka hasil belajar menggunakan model pembelajaran ceramah diperoleh rata-rata 79,33 dan hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbasis komputer diperoleh nilai rata-rata 84,67. Kemudian dari analisis data dengan menggunakan statistik uji t diperoleh Nilai sig (2-tailed) kurang dari tingkat signifikan (0,002 < 0,05) artinya Ha diterima dan Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer terhadap hasil belajar Siswa di SMK Bina Jaya Palembang. Disarankan kepada para pendidik untuk berupaya melakukan perbaikan serta peningkatan kualitas dalam proses belajar dan mengajar agar dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya telah dilimpahkan kepada penulis, akhirnya skripsi yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Bina Jaya Palembang ini dapat diselesaikan dengan baik. Disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Administrasi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak terdapat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Herman Seri, M.Pd. selaku dosen Pembimbing 1 dan Winda Lestari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bantuan nasehat serta masukan dalam penulisan skripsi. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Rusdy A. Siroj. M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Ibu Winda Lestari, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Administrasi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Bapak Dr. Herman Seri, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Winda Lestari, S. Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang dengan sabar dan tulus memberikan perhatian, dukungan, pengertian dan pengarahan.
4. Seluruh dosen Program Studi Administrasi Pendidikan dan Staf karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
5. Sahabat-sahabat seperjuangan Universitas Muhammadiyah Palembang angkatan 2019, atas persahabatan dan kebersamaan yang telah terjalin indah.
6. Saudaraku tersayang yang selalu memberikan semangat dan doa untuk keberhasilan dalam menyelesaikan studi.
7. Sahabat-sahabatku yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam kehidupanku.

Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada Ayahanda Insan Kamil dan Ibunda Naziroh yang telah memberikan dorongan, nasehat dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikan. Penulis berdoa agar Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan yang setimpal atas semua amal kebaikan mereka. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan dan perkembangan ilmu pendidikan khususnya di bidang Administrasi pendidikan.

Wassalamu'alaikum Wr .Wb

Palembang, April 2023

Rahmi Aprilia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **ii**

HALAMAN PENGESAHAN ..... **iii**

HALAMAN PERNYATAAN ..... **iv**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **v**

ABSTRAK ..... **vi**

KATA PENGANTAR ..... **vii**

DAFTAR ISI ..... **ix**

DAFTAR TABEL ..... **xii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 4
C. Tujuan Penelitian 4
D. Hipotesis Penelitian 4
E. Manfaat Penelitian 4
F. Ruang Lingkup Penelitian 5
G. Definisi Istilah atau Operasional 5

BAB II KAJIAN PUSTAKA **6**

A. Media Pembelajaran 6
   1. Pengertian Media Pembelajaran 6
   2. Fungsi Media Pembelajaran 6
   3. Macam-macam Media Pembelajaran 8
   4. Manfaat Media Pembelajaran 9
B. Media Pembelajaran Berbasis Komputer 10
   1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Komputer 10

2. Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Komputer 11
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer 11
C. Hasil Belajar 12
1. Pengertian Hasil Belajar 12
2. Macam-macam Hasil Belajar 13
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar 15
D. Penelitian yang Relevan 16
BAB III METODE PENELITIAN 17
A. Rancangan Penelitian 17
1. Metode Penelitian 17
2. Tempat dan Waktu 17
B. Populasi dan Sampel 17
1. Populasi 17
2. Sampel 18
C. Instrumen Penelitian 18
1. Observasi 19
2. Tes 19
3. Dokumentasi 19
D. Teknik Pengumpulan Data 19
1. Tes 20
2. Validitas 20
3. Reliabilitas 21
E. Analisis Data 22
1. Uji Asumsi atau Uji Prasyarat 22
a. Uji Normalitas 22
b. Uji Homogenitas 22
2. Uji Hipotesis 22
a. Uji-t 22
BAB IV HASIL PENELITIAN 24

A. Deskripsi Data 24
1. Hasil Pretest dan Postest Kelas Kontrol 24
a. Data Statistik Pretest pada Kelas Kontrol 24
b. Data Statistik Postest pada Kelas Kontrol 26
2. Hasil Pretest dan Postest Kelas Eksperimen 27
a. Data Statistik Pretest pada Kelas Eksperimen 27
b. Data Statistik Postest pada Kelas Eksperimen 28
B. Pengujian Hipotesis 29
1. Uji Normalitas Pretest dan Postest 29
2. Uji Homogenitas Pretest dan Postest 31
3. Perbandingan Postest Kelas Kontrol dan Eksperimen 31
BAB V PEMBAHASAN 33
A. Media Pembelajaran Berbasis Komputer 33
B. Metode Pembelajaran Ceramah 33
BAB VI PENUTUP 34
A. Kesimpulan 34
B. Saran 34
DAFTAR PUSTAKA 35

DAFTAR TABEL

Tabel

1. Populasi Penelitian 18
2. Hasil Validitas 21
3. Statistik Reliabilitas 22
4. Data Statistik Pretest pada Kelas Kontrol 25
5. Frekuensi Pretest pada Kelas Kontrol 25
6. Data Statistik Postest pada Kelas Kontrol 26
7. Frekuensi Postest pada Kelas Kontrol 26
8. Data Statistik Pretest pada Kelas Eksperimen 27
9. Frekuensi Pretest pada Kelas Eksperimen 27
10. Data Statistik Postest pada Kelas Eksperimen 28
11. Frekuensi Postest pada Kelas Eksperimen 28
12. Normalitas Pretest 29
13. Normalitas Postest 30
14. Homogenitas Pretest 31
15. Homogenitas Postest 31
16. Indipendent Sample Test 32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Daftar Pengajuan Judul 38
2. Usulan Judul 39
3. Surat Keputusan Dekan 40
4. Surat Permohonan Riset 41
5. Kartu Peserta Seminar Proposal 42
6. Surat Tugas 43
7. Bukti Perbaikan Seminar Proposal 44
8. Kartu Bimbingan Skripsi 45
9. Surat Izin Penelitian dari Sekolah 47
10. Hasil Nilai Penelitian 48
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 50
12. Soal Tes sebelum Validitas 52
13. Soal Tes sesudah Validitas 57
14. Dokumentasi 61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan pada semua aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia Indonesia. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, dengan kesadaran spiritual, religi, pengendalian diri, kepribadian, Kebijaksanaan dan kemuliaan. karakter dan keterampilan yang diperlukan. dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Penggunaan TIK dalam pendidikan berupa internet, software sistem manajemen pendidikan, laptop dan LCD proyektor kini menjadi keharusan bagi sekolah dan pemerintah untuk menghasilkan generasi yang handal dan berdaya saing global. (Natural et al., 2018)

Menurut Pratiwi (2017) Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menjelaskan beberapa program pembelajaran secara keseluruhan yang sulit dijelaskan secara verbal. Media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, mengolah, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (D. P. Putra, 2021). Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Alasan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain: (1) proses belajar mengajar dapat lebih menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar; (2) makna bahan ajar lebih jelas dan lebih mudah dipahami. , (3) metode pengajaran lebih beragam, (4) siswa melakukan kegiatan belajar lebih banyak karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. (Sidempuan, 2020)

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. (Fakhrurrazi, 2018). Pembelajaran oleh guru di sekolah masih sering hanya menggunakan metode ceramah saja, sehingga proses pembelajaran dapat menjadi membosankan dan tidak menarik walaupun isi pembelajarannya sendiri menarik, penggunaan media dan fasilitas penunjang dalam pembelajaran masih sangat minim, padahal isi dari mata pelajaran tersebut sangat luas dan kompleks, sehingga membutuhkan fasilitas pembelajaran tambahan. Dan pembelajaran yang hanya dengan metode ceramah tidak tepat.

Media diperlukan sebagai sarana bagi guru untuk mengajarkan mata pelajaran, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan lebih mudah dipahami siswa. Keterbatasan alat peraga dan seringnya guru tidak hadir juga menjadi kendala yang sama dalam pelaksanaan pembelajaran, yang membuat proses pembelajaran tidak berjalan dengan lancar sehingga perlu adanya media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat terus berlangsung walaupun tanpa kehadiran guru dan keterbatasan perangkat pembelajaran. (Lestari et al., 2020)

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk kegiatan belajar, bahkan memberikan dampak psikologis bagi siswa. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah memberikan dampak yang sangat positif bagi dunia pendidikan. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran melalui komputer.

Perkembangan dunia komputer telah mengalami kemajuan yang luar biasa. Hampir semua bidang pekerjaan di dunia dikendalikan oleh komputer. Pekerjaan yang dulunya membutuhkan banyak manusia kini digantikan oleh mesin yang semuanya dikendalikan oleh komputer. Saat ini, penggunaan komputer telah diperluas untuk mencapai minat belajar, yaitu membantu guru meningkatkan kualitas pembelajaran. (Fungsi, 2019)

Dalam era Teknologi Informasi dan Komunikasi, kecanggihan teknologi untuk kepentingan pembelajaran sudah bukan merupakan hal yang baru lagi. Khususnya dalam pemanfaatan komputer yang telah mendapat perhatian besar

karena kemampuanya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran. Komputer merupakan media yang dapat digunakan dalam pengajaran dengan menggunakan berbagai metode yang berbada-beda. Komputer dapat menjadi pengganti guru dalam kegiatan belajar.

Komputer sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan, antara lain: (1) menambah konsentrasi siswa dalam pembelajaran; (2) peserta didik dapat belajar secara mandiri dalam memahami suatu konsep; (3) dapat berinteraksi dengan siswa secara perorangan, (4) menyajikan materi yang menarik dengan animasi. (Komputer & Dunia, n.d.)

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada saat melakukan Observasi menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas, antusiasme siswa untuk menerima materi masih kurang. Banyak siswa yang kurang konsentrasi dan terlihat bosan, sibuk bermain sendiri, bahkan mengganggu teman sekelasnya. Siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran di kelas. Kondisi kelas yang kurang baik dapat sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Siswa kurang termotivasi untuk menambah pengetahuan dari sumber lain yang mendukung materi. Siswa hanya mengingat materi yang diberikan oleh guru, tetapi tidak memahami makna dan konsep materi tersebut.

Dengan kondisi ini, perlu dilakukan perbaikan strategi pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi berbasis komputer sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat mendukung dan membantu guru dalam menyampaikan materi. Bahwa media pendidikan adalah media yang penggunaannya dipadukan dengan tujuan dan isi pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemakaian media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. (Natural et al., 2018)

Berdasarkan uraian diatas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini di mana media pembelajaran yang sederhana seperti papan tulis dan poster, masih menjadi andalan utama dalam proses pembelajaran, sehingga proses belajar

kurang maksimal. Pembelajaran menggunakan media konvensional memerlukan waktu yang lebih lama dalam menjelaskan suatu materi terhadap siswa, dibanding menggunakan media berbasis komputer.

Siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, sehingga pembelajaran berlangsung satu arah. Hal ini dikarenakan media yang digunakan untuk menyampaikan materi kurang interaktif.Sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa ada yang dibawah batas ketuntasan minimal. (Sidempuan, 2020)

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini difokuskan untuk mencari tahu apakah Media Pembelajaran Berbasis Komputer Melalui Google Drive Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Profil Pekerjaan Kelas X OTKP di SMK Bina Jaya Palembang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Profil Pekerjaan di SMK Bina Jaya Palembang?.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Komputer terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Bina Jaya Palembang.

D. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini hipotesis penelitiannya yaitu :

H_a : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis komputer terhadap hasil belajar siswa di SMK Bina Jaya Palembang.

H_o : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis komputer terhadap hasil belajar siswa di SMK Bina Jaya Palembang.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepentingan teoretis maupun praktis yaitu secara teoretis, dapat memperkaya ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran.

Secara praktis, sebagai bahan informasi bagi guru-guru dan lembaga terkait dengan pengembangan pembelajaran sebagai usaha dalam memperbaiki kualitas pembelajaran serta untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa supaya memperoleh nilai yang lebih baik.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari perluasan masalah dalam penelitian ini, maka ruang lingkup dalam penelitian ini hanya akan dibatasi penilaiannya sebagai berikut :

1. Variabel Bebas : Pengaruh media pembelajaran berbasis komputer
2. Variabel Terikat : Hasil belajar siswa
3. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMK Bina Jaya Palembang
4. Tempat penelitian di SMK Bina Jaya Palembang

G. Definisi Istilah atau Operasional

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

1. Media Pembelajaran Berbasis Komputer (Variabel Bebas)

   Media Pembelajaran Berbasis Komputer adalah pembelajaran yang memanfaatkan komputer sebagai media untuk menyampaikan materi ajar sehingga proses pembelajaran semakin menarik bagi siswa.

2. Hasil Belajar Siswa (Variabel Terikat)

   Hasil Belajar Siswa adalah pencapaian atau kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima dan mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Fakhrurrazi, (2018). *Hakikat Pembelajaran Yang Efektif Oleh : Fakhrurrazi Abstrak*. *XI*(1), 85–99.

Fatmawati, F., Yusrizal, Y., dkk. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, *11*(2), 134–143.

Fauhah, H. (2021). *Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa 9*, 321–334.

Fitriana. (2021). Media Pembelajaran. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.*, 2013–2015.

Fungsi, R. D. A. N. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Interaktif Untuk Meningkatkan*. *2*(November).

Hendi, A., Caswita, C., dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *4*(2), 823–834.

Iii, B. A. B. (2018). *No Title*. 64–85.

Iii, B. A. B. (2020). *Metodologi Penelitian*. 25–49.

Iii, B. A. B., & Penelitian, M. (2021). *No Title*. 44–65.

Khaatimah, H., Pendidikan, T., dkk. (2017). *Jurnal Teknologi Pendidikan Volume 2 Nomor 2 Edisi Oktober 2017*. *2*, 76–87.

Komputer, M., & Dunia, D. (n.d.). *No Title*. 82–101.

Kuncahyono, K. (2018). Integrasi Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik Melalui Media Berbasis Komputer di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Kebudayaan*, *Edisi 1*, 88–94.

Lestari, A., Suryadi, A., dkk. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik*. *6*, 18–26.

Magdalena, I., dkk. (2021). *Kognitif , Afektif , Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang*. *3*, 48–62.

Maklonia Meling Moto, 2019. (2019). *Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan*. *3*(1), 20–28.

Natural, T. H. E., Learning, S., In, O., dkk. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis*. *5*(1), 38–44.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, *3*(1), 171.

Putra, D. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Kartun 3D*. *1*(2), 88–93.

Putra, L. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Tpa Berbasis Komputer Dengan Metode Qiro ' Ati*. *1*(2), 319–328.

Rahmasari, E. D. W. I., Wicaksono, A. S., dkk. (2018). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. *16108241145*, 1–16.

Setiawati, T. (2017). *Upaya Meningkatkan Hasil Blejar Matematika Melalui Strategi Quick On The Draw Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar dan Rumusnya (PTK di kelas V SDN Sindanglaut 01 Kec. Carita Kab. Pandeglang)*. 9–23.

Sidempuan, D. I. P. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar*. *8*(4), 527–531.

Sukendra, I. K., & Atmaja, I. K. S. (n.d.). *Instrumen penelitian*.

Surakarta, U. (2019). *Multimedia Berbasis Komputer Dalam*. *15*(2), 234–241.

Syahroni, S., dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan pada Kelas 3 SD. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *7*(3), 262–271.