

05/s1/KTP/Agustus 2012

**PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN KREATIF
PRODUKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA RANAH
PSIKOMOTOR DALAM MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK
ANIMASI MACROMEDIA FLASH 8 DALAM MATA PELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMP**

(Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Bandung)

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan*



**Oleh :
Liestya Utari
0704040**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2012**

LEMBAR PENGESAHAN

LIESTYA UTARI

0704040

**PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN KREATIF-
PRODUKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA RANAH
PSIKOMOTOR DALAM MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK
ANIMASI MACROMEDIA FLASH 8 DALAM MATA PELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMP**

Disetujui dan disahkan oleh:


PEMBIMBING I



Dra Masitoh, M.Pd

NIP. 19480626 198011 2 001


PEMBIMBING II



Dr. Toto Ruhimat, M.Pd
NIP. 19591121 198503 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Dr. Toto Ruhimat, M. Pd
NIP. 19591121 198503 1 001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Strategi Kreatif-Produktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor Dalam Menggunakan Perangkat Lunak Macromedia Flash 8 Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP ” ini sepenuhnya karya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat ilmu.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klai dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 1 Agustus 2012

Yang membuat pernyataan,

Liestya Utari



ABSTRAK

Liestya Utari. Pengaruh Penggunaan strategi Pembelajaran Kreatif-Produktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor Dalam Menggunakan Macromedia Flash 8 Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP (kuasi eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Bandung)

Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Tahun 2012

Permasalahan umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Kreatif-Produktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Pokok Bahasan Perangkat Lunak Macromedia Flash 8”. Secara lebih rinci, masalah tersebut terdiri dari:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan strategi pembelajaran kreatif-produktif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan strategi pembelajaran penugasan pada ranah psikomotor aspek terbimbing (P3) dalam mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi pokok bahasan macromedia flash 8?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan strategi pembelajaran kreatif-produktif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan strategi pembelajaran penugasan pada ranah psikomotor aspek terbiasa (P4) dalam mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi pokok bahasan macromedia flash 8?

Metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen *group pretest and posttest design*. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes penampilan atau *performance test* dan. Hipotesis penelitian di uji dengan menggunakan uji-t independen dua rata-rata (*t-test independent*) untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata (*mean*).

Hasil dari penelitian ini adalah:

1. Penggunaan strategi pembelajaran kreatif-produktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan strategi pembelajaran penugasan pada ranah psikomotor aspek terbimbing (P3) pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi pokok bahasan macromedia flash 8
2. Penggunaan strategi pembelajaran kreatif-produktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan strategi pembelajaran penugasan pada ranah psikomotor terbiasa (P4) dalam mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi pokok bahasan macromedia flash 8.

Kata kunci: Strategi Pembelajaran Kreatif-Produktif, kemampuan psikomotor, Macromedia flash 8.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul pengaruh penggunaan strategi pembelajaran kreatif-produktif terhadap hasil belajar siswa ranah psikomotor dalam menggunakan perangkat lunak macromedia flash 8 dalam mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di smp.

Skripsi ini disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar sarjana pendidikan di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

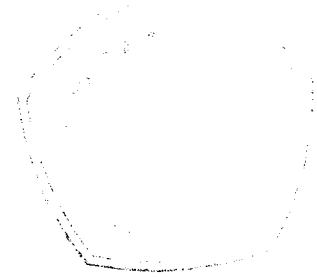
Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, untuk itu penulis meminta kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dimasa yang akan datang. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, pembaca pada umumnya, dan dunia pendidikan.

Bandung, Agustus 2012

Penulis



UCAPAN TERIMA KASIH



Alhamdulillahirabbil'alamina dengan nikmat dan karunia yang dicurahkan Allah SWT, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini tentunya banyak sekali pengalaman berharga yang penulis dapatkan, baik dari kemudahan, hambatan, dan tantangan yang penulis alami. Namun berkat usaha, tekad, dan kemauan yang gigih juga bantuan dan do'a dari semua pihak akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dra. Masitoh, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan ilmu, membimbing, dan mengarahkan penulis di tengah-tengah kesibukannya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Dr. Toto Ruhimat, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan, meluangkan waktunya, dan memberikan saran-saran yang sangat berguna bagi penulis.
3. Bapak Dr. Toto Ruhimat, M.Pd., selaku ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, terimakasih atas kemurahan hatinya.
4. Ibu Riche C Johan S.Pd, M.Si, Bapak Dr. Rusman, M.Pd, Bapak Zaenal Arifin, serta seluruh dosen jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan, semoga ilmu yang telah diberikan dapat bermanfaat dan dibalas oleh Allah SWT.

5. Ibu susi terimakasih atas bantuannya selama ini dalam melancarkan segala sesuatu yang berhubungan dengan administrasi selama perkuliahan.
6. Pihak SMP N 14 Bandung Bapak Drs. Cep Sudedi yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
7. Siswa siswi Kelas VIII D dan E, terimakasih atas partisipasi dan kerjasamanya selama penulis melaksanakan penelitian. Sukses selalu.
8. Keluarga tersayang: Mamah dan Papa tidak ada kata-kata yang mampu mewakili ucapan terimakasih yang selalu memberikan semangat dan doanya dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan skripsi. Mamang dan Bibi yang selalu senantiasa memberikan semangat untuk membereskan skripsi ☺ .
9. Muhammad Iqbal Anshari terima kasih dalam setiap dukungannya, semangatnya dan dorongan untuk mengerjakan skripsi. Dalam hal ngerjain skripsi, beli buku bareng sama dalam setiap pengerjaan skripsi ini ☺.
10. Sahabat-sahabat yang membantu terselesaikannya skripsi ini dan selalu memberikan dukungan : Annisa Suliastini (mami). Aprilia Ali A, Wanti Sri Lestari(onet),Lusi Sundarawati, Isak Abdilah dan semua teman-teman Tekpend 07 yang tidak bisa di sebutkan satu-satu.
11. Keluarga besar Teknologi Pendidikan yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT memberikan pahala dan selalu mencurahkan rahmatNya kepada kita semua. Amin



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Hasil Penelitian	8
E. Definisi Operasional	9
F. Asumsi	10
G. Hipotesis	11
H. Lokasi dan Sampel Penelitian	13
BAB II KAJIAN TEORI	14
A. Konsep Belajar Mengajar	14
1. Belajar.....	14
2. Pembelajaran	19
a. Konsep Pembelajaran.....	20
b. Komponen-Komponen Pembelajaran.....	20

c. Unsur-Unsur Pembelajaran	26
B. Strategi Pembelajaran	33
1. Pengertian	33
2. Strategi Pembelajaran Kreatif-Produktif	36
3. Tahap Pembelajaran Kreatif-Produktif	39
C. Hasil Belajar	45
1. Pengertian	45
2. Klasifikasi	47
3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	49
D. Ranah Psikomotor	52
1. Pengertian	52
2. Ranah Psikomotor Aspek Terbimbing	56
3. Ranah Psikomotor Aspek Terbiasa	56
E. Strategi Pembelajaran Penugasan	57
1. Pengertian	57
F. Macromedia Flash 8	60
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	63
A. Metode Penelitian	63
B. Desain Penelitian	65
C. Populasi dan Sampel	67
1. Populasi Penelitian.....	67
2. Sampel Penelitian	68
D. Teknik Mengumpulkan Data	68

E. Pengembangan Instrumen	71
1. Uji Validitas	71
2. Uji Reliabilitas.....	73
F. Teknik Analisis Data.....	74
1. Normalitas	74
2. Uji Homogenitas.....	74
3. Uji Hipotesis.....	75
G. Prosedur Penelitian.....	75
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	79
A. Hasil Uji Coba Instrumen	79
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	81
C. Pengujian Hipotesis	81
D. Pembahasan Hasil Penelitian	97
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	103
A. Kesimpulan	103
B. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN-LAMPIRAN	107



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Secara operasional tahapan strategi kreatif-produktif	44
Tabel 2.2 Taksonomi ranah psikomotor	53
Tabel 3.1 Hubungan variabel bebas dan variabel terikat	65
Table 3.2 Desain penelitian <i>control group pretest dan posttest design</i>	66
Tabel 3.3 Tabel jumlah siswa kelas VIII	67
Tabel 3.4 Kriteria acuan validita soal	72
Tabel 3.5 Tahap-tahap strategi pembelajaran kreatif-produktif	77
Tabel 4.1 Uji Validitas Alat Ukur.....	80
Tabel 4.2 Reliability Statistics.....	81
Tabel 4.3 Signifikansi Pengaruh Penggunaan strategi kreatif-produktif	83
Tabel 4.4 Gain Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	84
Tabel 4.5 Gain Aspek Gerakan Terbimbing (P3) ekperimen dan kontrol	85
Tabel 4.6 Gain Aspek Gerakan Terbiasa (P4) eksperimen dan kontrol	86
Tabel 4.7 Uji Normalitas	87
Tabel 4.8 Uji Homogenitas kelompok eksperimen dan kontrol	88
Tabel 4.9 Uji Homogenitas terbimbing	89
Tabel 4.10 Uji Homogenitas terbiasa	90
Tabel 4.11 Uji Hipotesis Gerakan Terbimbing.....	92
Tabel 4.12 Uji Hipotesis Gerakan terbiasa	94
Tabel 4.13 Uji Hipotesis Umum	96
Tabel 4.14 Tahapan pelaksanaan strategi kreatif-produktif	101



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Pembelajaran	21
Gambar 2.2 Strategi Pembelajaran Kreatif-Produktif	43
Gambar 2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar	51
Gambar 4.1 Grafik Rata-rata Pretest dan Posttest Kelompok.....	82





Daftar Pustaka

- Arifin,Z.(2011).*Evaluasi Pembelajaran*.Bandung:Rosda.
- Dimiyati dan Mudjiono.(2006).*Belajar dan Pembelajaran*.Rineka Cipta:Bandung.
- Fathurrohman,Pupuh dan Sutikno,Sobry.(2009).*Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*.Refika Aditama:Bandung.
- Hamalik,Oemar.(2009).*Proses Belajar Mengajar*.Jakarta:Bumi Aksara.
- Rusman,(2009).*Manajemen Kurikulum*.Rajawali Pers:Bandung.
- Sanjaya,w.(2009).*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.Jakarta:Kencana.
- Sudjana, Nana.(1989).*Pembinaan dan pengembangan kurikulum di sekolah*.Sinar Baru:Bandung.
- Sudjana,Nana.(1998).*Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*.Sinar Baru Algesindo:Bandung.
- Sudjana,N dan Ibrahim. (2007).*Penelitian dan Penilaian Pendidikan*.Bandung:Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono.(2010).*Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*.Bandung:Alfabeta.
- Susilana,Rudi.(2006).*Kurikulum dan Pembelajaran*.Tim Guru Tekpend:Bandung.
- Wankat, P.C dan Oreovoc, F.S.1995.*Teaching eGINEERING*.newyork:Mc graw-Hill inc.
- Hasil Belajar Psikomotor Menurut Bloom (1956) diperoleh dari [Http://id.wikipedia.org/wiki/taksonomi_bloom](http://id.wikipedia.org/wiki/taksonomi_bloom) (2-07-2011)
- Klasifikasi hasil belajar menurut Bloom diperoleh dari http://id.wikipedia.org/wiki/taksonomi_Bloom (2-07-2011)