

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Pasal 1 UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas). Pendidikan dijadikan sebagai wahana transformasi kebudayaan, sosialisasi dengan masyarakat sekitarnya, maupun sebagai wahana transformasi ilmu pengetahuan itu sendiri. Di dalam pelaksanaannya pendidikan pun terkadang dijadikan sebagai alat, yaitu sebagai alat untuk menyalurkan ilmu pengetahuan, pembentukan watak, pelatihan keterampilan, penanaman ideologi tertentu. Oleh karena itu pendidikan merupakan hal yang paling mendasar dan sangat penting bagi keberlangsungan kehidupan manusia.

Pelaksanaan pendidikan pada umumnya adalah suatu upaya untuk mengembangkan sumber daya manusia yang potensial sebagai modal yang utama dalam kemajuan suatu bangsa. Inti dari pendidikan itu sendiri adalah proses alih informasi dan nilai-nilai yang ada. Selama proses pendidikan ini terjadi, pengalaman dan penalaran pengambilan keputusan seseorang akan bertambah baik.

Hasil akhir suatu pendidikan adalah berkembangnya kemampuan seseorang untuk berdiri sendiri atau mandiri, bekerja dan tak pernah berhenti untuk belajar serta mengembangkan apa yang telah diperolehnya. Lebih rincinya lagi dijelaskan dalam Pasal 3 Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa :

Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik 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 dan bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan pendidikan di atas peranan guru sangatlah penting. Guru adalah pendidik bangsa. Guru berpeluang mengembangkan profesionalisme dalam melaksanakan tugasnya yaitu membimbing, mendidik dan melatih siswa. Mendidik bangsa merupakan upaya memberantas ketinggalan masyarakat dalam masa globalisasi ini.

Dalam ruang lingkup tugasnya, guru sangat berperan dalam pembelajaran terutama pengelolaan kelas, supaya tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan. Adapun cara-cara yang dilakukan guru dalam pembelajaran antara lain menciptakan suasana yang menyenangkan (*quantum learning*), mengikutsertakan siswa dalam pembelajaran dan menyelesaikan masalah siswa dalam kesulitan belajar (Sudjana dan Rivai, 2007:51).

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan lingkungannya. Dalam hal ini yang dimaksud dengan lingkungan adalah lingkungan belajar. Unsur utama dalam proses pembelajaran adalah tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Tujuan pembelajaran secara umum dalam

Jeli Fransius Flanio, 2013

Efektivitas Penggunaan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, sebagaimana yang dirumuskan pada Bab II Pasal 3 Undang-undang No.20 Tahun 2003:

Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kehidupan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Hasil belajar akan meningkat apabila ditunjang oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal antara lain: bahan ajar, suasana belajar, media, sumber belajar dan siswa. Salah satu faktor eksternal yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan kesenangan dalam kegiatan pembelajaran (Munadi, 2008:24).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin cepat membuat kalangan pendidikan harus melakukan berbagai inovasi agar proses pembelajaran relevan dengan perkembangan tersebut. Era globalisasi yang telah kita masuki membuat guru tidak bisa tinggal diam dan tetap menerapkan pembelajaran konvensional. Komputer merupakan salah satu produk teknologi yang perkembangannya sudah semakin cepat. Komputer dijadikan sebagai salah satu alat bantu manusia dalam mengerjakan berbagai hal, tidak terkecuali pengaruhnya terhadap pendidikan (Rusman, 2012:178).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat sekarang ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya, terutama dalam bidang pendidikan. Tuntutan tersebut membuat dunia pendidikan untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi

Jeli Fransius Flanio, 2013

Efektivitas Penggunaan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

terhadap usaha peningkatan mutu pendidikan, khususnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin pesat ini memunculkan suatu inovasi baru dalam dunia pendidikan dari pendidikan yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih modern, dari *teacher centered* menuju *student centered* (Rusman, 2012:154).

Teknologi informasi dan komunikasi dapat diakses dengan mudah dan cepat sesuai kebutuhan. Pada masa mendatang diyakini bahwa tidak ada bidang kehidupan manusia yang tidak memanfaatkan teknologi dan komunikasi, begitu pula dalam bidang pendidikan.

Kemajuan teknologi tidak akan berarti apa-apa bila tidak ada orang (individu) yang menggunakannya. Oleh karena itu, hendaknya kemajuan teknologi ini bisa dimanfaatkan seoptimal mungkin terutama dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini, guru sebagai fasilitator pembelajaran sangat berperan dalam pembelajaran terutama pengelolaan kelas, supaya tujuan pembelajaran berhasil sesuai dengan yang diharapkan. Guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang baik dalam pembelajaran dan menyenangkan bagi siswa sehingga siswa mempunyai minat dan motivasi dalam belajar. Apabila siswa mempunyai minat dan motivasi yang besar dalam belajar, maka akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sekolah Dasar (SD) merupakan suatu organisasi yang memerlukan pengelolaan terpadu, baik oleh guru sebagai pelaksana kegiatan belajar mengajar di kelas maupun oleh kepala sekolah sebagai pengendali kegiatan di sekolah. Koordinasi yang baik oleh kepala sekolah melahirkan pencapaian tujuan sekolah,

Jeli Fransius Flanio, 2013

Efektivitas Penggunaan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

serta tujuan dari pada individu yang ada di lingkungan sekolah. Di samping itu, keterpaduan kerja guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar serta penciptaan hasil yang kondusif merupakan prasyarat keberhasilan tujuan sekolah (Hamzah, 2012:45) .

Dengan demikian, guru SD memegang peranan penting, baik dalam mengelola kegiatan belajar mengajar yang dapat menunjang keberhasilan tujuan sekolah. Meskipun demikian, aktivitas kerja guru SD dalam melaksanakan tugasnya masih turut dipengaruhi oleh ketersediaan media pembelajaran di sekolah.

Menurut hasil wawancara studi pendahuluan yang peneliti lakukan selama ini guru kesulitan menjelaskan materi pelajaran yang berhubungan dengan gerak atau proses, warna, grafik, proses, skala dan sebagainya. Materi pelajaran yang menampilkan gerak, warna, grafik sulit dijelaskan di papan tulis atau alat bantu konvensional lain. Dibutuhkan energi dan waktu lama agar guru bisa menyampaikan materi secara jelas dan kepada siswa. Dengan pemanfaatan perkembangan teknologi, masalah tersebut dapat diatasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rusman (2012:186) yang menjelaskan bahwa menggunakan unsur warna yang penuh atau menarik dan grafik yang *full colour*. Tampilan yang menarik dengan memperbanyak gambar dan objek yang sesuai dengan tuntutan materi akan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran, tidak jenuh, bahkan menyenangkan, penggunaan template yang banyak warna untuk siswa prasekolah dan Sekolah Dasar lebih disukai sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Jeli Fransius Flanio, 2013

Efektivitas Penggunaan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Siswa sebagai salah satu unsur dalam pendidikan memiliki variasi dalam menyerap pengetahuan, emosi, cara belajar, motivasi dan latar belakang. Media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar dapat menggambarkan kemampuan-kemampuan yang telah dicapai selama proses pendidikan. Baik buruknya media ditentukan oleh patokan yaitu kriteria tujuan dan kriteria peserta didik, situasi, kemampuan guru, serta ketepatan pada materi yang akan disampaikan.

Dalam pembelajaran yang dibantu dengan multimedia, tingkat penguasaan materi yang dicapai oleh peserta didik disesuaikan dengan kemampuannya. Setelah menguasai suatu materi maka dilanjutkan ke materi berikutnya, ini akan membantu memecahkan masalah siswa-siswa yang lama dalam menangkap materi pembelajaran. Jika pembelajaran telah memanfaatkan multimedia, maka diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

Menurut Trimargono dalam Purwanto (2010:4)

Adanya paket animasi ternyata sangat efektif dalam menunjang sistem pembelajaran dalam mengali isi informasi ilmu pengetahuan dan teknologi secara mendalam. Sejak tahun 1993 penggunaannya dalam ensiklopedia dan alat-alat di sekolah telah begitu meluas hingga mencapai 45%. Bentuk animasi-animasi ini lebih banyak dimanfaatkan oleh pendidik, murid, pembuat *review* dan tim pemasaran.

Dari kutipan di atas dapat ditarik kesimpulan, penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Meningkatnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar.

Jeli Fransius Flanio, 2013

Efektivitas Penggunaan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Seperti yang diketahui sekarang ini hampir semua kegiatan manusia berhubungan teknologi. Dalam kegiatan pembelajaran juga seperti itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis komputer, didalam pembelajaran berbasis komputer (selanjutnya disingkat menjadi PBK) terdapat tampilan yang sangat menarik minat belajar siswa ditambah lagi dengan penyajian yang interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian dari Euis Rima (2012) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Drill Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK, pada rata-rata skor pretest kelompok eksperimen mendapatkan nilai sebesar 9,83 dan kelas kontrol mendapatkan nilai sebesar 11. Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa perbedaan karakteristik awal siswa tidak terlalu tinggi. Sedangkan dalam rata-rata skor post test kelompok eksperimen mendapatkan nilai sebesar 21,23 dan kelompok kontrol sebesar 16,9 sehingga nilai post test kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Jadi dari data di atas dapat ditarik kesimpulan penggunaan PBK model tutorial dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Purwanto (2010) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK. Pada rata-rata skor pretest kelompok kontrol mendapatkan nilai sebesar 11,76 dan kelompok eksperimen mendapatkan nilai sebesar 15,72. Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa perbedaan karakteristik awal siswa tidak terlalu tinggi. Sedangkan dalam rata-rata skor post test kelompok

Jeli Fransius Flanio, 2013

Efektivitas Penggunaan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kontrol 13,24 dan kelompok eksperimen mendapatkan nilai 18,48. Dari data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai rata-rata post test pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol, hal ini menunjukkan penggunaan Media CD Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam (selanjutnya disingkat menjadi IPA) merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmunan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. Sehingga IPA sangat penting dalam dunia pendidikan di seluruh dunia.

IPA sangat penting untuk dipelajari oleh karena itu situasi belajar dalam mata pelajaran IPA sudah seharusnya menggali minat siswa, dimana peranan guru sebagai pengelola kelas mampu mengorganisir siswa, fasilitas dan proses belajar mengajar. Untuk itu dalam penyampaian materi IPA, guru harus bisa menggunakan komunikasi banyak arah. Guru dapat memanfaatkan alat atau media untuk membantu proses pengajaran baik media yang dimanfaatkan secara langsung (*by utility resource*) ataupun yang dirancang terlebih dahulu (*by design resources*) dan dapat pula dengan cara rekayasa media sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Hida dalam Ahmad Masum (2012:2) “Selama ini pembelajaran IPA yang berlangsung di sekolah pada umumnya dengan menggunakan metode ceramah”. Menurut Djamarah dalam Ahmad Masum (2012:2) ‘Metode ceramah adalah metode paling ekonomis dalam menyampaikan informasi.

Jeli Fransius Flanio, 2013

Efektivitas Penggunaan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

namun, metode ceramah membuat siswa menjadi pasif, membuat siswa merasakan adanya unsur keterpaksaan, mengurangi daya berpikir kritis siswa, dan bila dilakukan berulang-ulang akan membosankan'. Senada dengan pendapat diatas Hida dalam Ahmad Masum (2012:2) mengemukakan

Pada saat mengajar lebih banyak digunakan metode ceramah, sehingga, mengakibatkan siswa merasa jenuh, begong, dan kelihatan tidak tertarik untuk mengikutipelajaran. sehingga hal tersebut menyebabkan hasil belajar mereka pada mata pelajaran IPA rendah. Semua hal yang disebutkan menyebabkan dampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa.

Dari kutipan di atas dapat ditarik kesimpulan ternyata metode yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas masih banyak menggunakan metode ceramah sehingga mengakibatkan proses pembelajaran menjadi bersifat monoton sehingga mengakibatkan siswa menjadi jenuh, tidak tertarik dalam mata pelajaran IPA. Hal ini dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa, pernyataan tersebut didapat peneliti dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Gegerkalong KPAD. Menurut hasil wawancara peneliti dengan wali kelas V, minat dan motivasi siswa sangat kurang dalam mata pelajaran IPA, sehingga hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran IPA masih sangat kurang memuaskan, hal tersebut diakibatkan karena guru jarang memanfaatkan media pembelajaran untuk dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar siswa.

Mayoritas siswa saat ini lebih memilih menghabiskan waktu dengan menonton video kartun kesukaannya atau bermain games komputer dari pada belajar. Untuk menyiasatinya digunakanlah pembelajaran berbasis komputer

Jeli Fransius Flanio, 2013

Efektivitas Penggunaan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu media yang menarik perhatian siswa dalam proses belajar.

Sesuai dengan karakteristiknya, media pembelajaran, memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan media lainnya. Media pembelajaran dapat membuat konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit, dapat menampilkan gerak yang dipercepat atau diperlambat sehingga lebih mudah diamati, dapat menampilkan detail suatu benda atau proses, serta membuat penyajian pembelajaran lebih menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Susilana dan Riyana (2008:10).

Setelah melakukan wawancara dengan wali kelas V SDN Gegerkalong KPAD, didapat data hasil belajar siswa setiap ulangan formatif. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut : dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sebanyak 50% siswa belum berhasil menempuh KKM, dalam mata pelajaran Matematika sebanyak 70% siswa belum berhasil menempuh KKM, dalam mata pelajaran IPS sebanyak 65% siswa belum berhasil menempuh KKM, dan dalam mata pelajaran IPA sebanyak 70% siswa belum berhasil menempuh KKM.

Dari hasil data tersebut, hasil belajar siswa masih banyak yang di bawah KKM. Jadi masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Kemudian peneliti menggali lagi permasalahan apa yang terjadi, diantaranya hal ini disebabkan beberapa hal antara lain belum lengkapnya sarana pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran (inovasi) yang belum maksimal.

Melihat kondisi di atas, maka penulis mencoba membuat penelitian “efektivitas penggunaan pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam”.

Dalam penelitian ini pembelajaran berbasis komputer akan dijadikan media pada pembelajaran di kelas eksperimen sedangkan media animasi *slide show* akan dijadikan media pembelajaran pada kelas kontrol, dengan alasan media animasi *slide show* ini merupakan media yang biasa digunakan pada mata pelajaran IPA di SDN Gegerkalong KPAD walaupun terkadang media yang digunakan adalah media poster atau gambar, namun sebagai media yang akan dijadikan pembanding dengan pembelajaran berbasis komputer haruslah media yang setara, oleh karena itu media animasi *slide show* dirasa setara dengan pembelajaran berbasis komputer karena didalamnya mengandung unsur audio dan visual.

B. Perumusan Masalah

Secara umum rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah “apakah penggunaan pembelajaran berbasis komputer model tutorial lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media animasi *slide show* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran IPA?”.

Adapun rumusan masalah khususnya adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan pembelajaran berbasis komputer model tutorial lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media animasi *slide show* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami pada mata pelajaran IPA?

2. Apakah penggunaan pembelajaran berbasis komputer model tutorial lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media animasi *slide show* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menerapkan pada mata pelajaran IPA?
3. Apakah penggunaan pembelajaran berbasis komputer model tutorial lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media animasi *slide show* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menganalisis pada mata pelajaran IPA?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan pembelajaran berbasis komputer model tutorial dibandingkan dengan media animasi *slide show* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Adapun secara khusus tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan pembelajaran berbasis komputer model tutorial dibandingkan dengan penggunaan animasi *slide show* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami pada mata pelajaran IPA.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan pembelajaran berbasis komputer model tutorial dibandingkan dengan penggunaan animasi *slide show* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menerapkan pada mata pelajaran IPA.

3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan pembelajaran berbasis komputer model tutorial dibandingkan dengan penggunaan animasi *slide show* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menganalisis pada mata pelajaran IPA.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang langsung maupun tidak langsung terlibat dalam dunia pendidikan baik sebagai pengembang pendidikan, lembaga pendidikan formal maupun non formal, dan khususnya bagi guru serta siswa yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada khasanah kajian keilmuan tentang strategi pembelajaran baik dalam perancangan maupun dalam pengembangan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada guru agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mampu mengatasi permasalahan pembelajaran IPA melalui strategi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang tepat.
- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar sehingga pemahaman tentang konsep pembelajaran IPA dapat lebih bermakna dan mudah dipahami.

- c. Bagi peneliti, memperdalam pengetahuan dan wawasan mengenai efektivitas penggunaan pembelajaran berbasis komputer model tutorial serta mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan pembelajaran berbasis komputer model tutorial terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif. Peneliti dapat memberikan gambaran tentang pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kondisi
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan rujukan atau bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti yang berniat memilih dan memanfaatkan strategi pembelajaran.
- e. Bagi jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dalam hal pembelajaran berbasis komputer sebagai media pembelajaran.