

**Pengaruh Penggunaan Media Komputer Terhadap Prestasi Belajar  
Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Geografi – Sosiologi Peserta Didik Kelas IX Sekolah  
Menengah Pertama Negeri 1 Polokarto Sukoharjo  
Nanik Tri Widayanti, Ramadhian Agus Triyono  
naniktriwidayanti@yahoo.com**

**ABSTRACT:** Learning Geography Social Sciences - Sociology in class IX SMP N 1 Polokarto Sukoharjo in the 1st half year 2011/2012 still use the lecture method / conventional and started the 2nd half of 2011/2012 using computer media, namely the use of Microsoft presentation software applications PowerPoint, digital maps with Macromedia Flash, Google Earth and Microsoft Student with Encarta Premium 2009, but until now has not known the extent of its influence on learning achievement subjects Social Sciences Sociology Geography-IX grade students in the school. Formulation of the problem of this research is the extent to which the use of computer media influence on learning achievement subjects Social Sciences Sociology Geography-class IX students of SMP N 1 Polokarto Sukoharjo. This study was conducted in SMP N 1 Polokarto Sukoharjo. This study is a population of students of class IX SMP N 1 Polokarto, sampling with probability sampling techniques types of cluster sampling, data collection instruments used were questionnaires and learning achievements obtained by the method of documentation in grades 2nd half of 2011/2012. Analysis of the data used by the simple linear regression analysis.

The aim of this study was to obtain proof of the extent of the effect of the use of computer media on learning achievement subjects Social Sciences Sociology Geography-class IX students of SMP N 1 Polokarto Sukoharjo. The benefits of the research is as an input for the school in making policy on the continuity of the learning process, especially for subjects of Social Sciences-Sociology geography in relation to the use of computer media. The method used is literature, observation, interviews, analysis of statistical calculations. Results from this study is that there is significant influence media use computers for learning achievement subjects Social Sciences Sociology Geography-class IX students of SMP N 1 Polokarto Sukoharjo.

**Keywords: Media Learning**

**Abstraksi:** Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Geografi – Sosiologi di kelas IX SMP N 1 Polokarto Sukoharjo pada semester 1 tahun pelajaran 2011/2012 masih menggunakan metode ceramah /konvensional dan mulai semester 2 tahun pelajaran 2011/2012 menggunakan media komputer yaitu dengan pemanfaatan aplikasi software presentasi *Microsoft PowerPoint*, peta digital dengan *Macromedia Flash*, *google earth* dan *Microsoft Student with Encarta Premium 2009*, tapi sampai saat ini belum diketahui sejauh mana pengaruhnya terhadap peningkatan prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Geografi-Sosiologi peserta didik kelas IX di sekolah tersebut.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sejauh mana pengaruh penggunaan media komputer terhadap prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Geografi-Sosiologi peserta didik kelas IX SMP N 1 Polokarto Sukoharjo. Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 1 Polokarto Sukoharjo. Populasi dari Penelitian ini adalah peserta didik kelas IX SMP N 1 Polokarto, Pengambilan sampel dengan *teknik probability sampling* jenis *cluster sampling*, Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dan prestasi belajar diperoleh dengan metode dokumentasi pada nilai rapor semester 2 tahun pelajaran 2011/2012. Analisis data yang digunakan dengan analisis regresi linier sederhana. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh pembuktian sejauh mana pengaruh penggunaan media komputer terhadap prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Geografi-Sosiologi peserta didik kelas IX SMP N 1 Polokarto Sukoharjo. Manfaat dari penelitian adalah sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah dalam membuat kebijakan tentang kesinambungan proses belajar mengajar khususnya untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial geografi-Sosiologi dalam kaitannya dengan penggunaan media komputer. Metode penelitian yang digunakan adalah kepustakaan, observasi, wawancara, analisis perhitungan statistik.

Hasil dari penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media komputer terhadap prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Geografi-Sosiologi peserta didik kelas IX SMP N 1 Polokarto Sukoharjo.

**Kata Kunci : Media Belajar**

**1) LATAR BELAKANG MASALAH**

Komputer merupakan salah satu bentuk media pembelajaran. Keberadaan komputer bisa

menjadi alat bantu belajar sekaligus bisa menjadi sumber belajar yang bisa membantu guru dan siswa dalam menyalurkan dan menerima materi

pembelajaran agar lebih optimal. Dengan memfungsikan perangkat yang ada dalam jaringan komputer pembelajaran akan bisa lebih efektif dan efisien. Sebab komputer bisa menampilkan pesan secara visual, audio, bahkan audio visual. (Musfiqon, 2012)

Chomsin S.Widodo dan Jasmadi (2008:30) mengemukakan bahwa Manfaat Media dalam proses pembelajaran adalah (1) Pembelajaran menjadi dua arah dan menjadi lebih interaktif (2) Proses belajar mengajar lebih efisien (3) Proses Pembelajaran lebih menarik. Diharapkan dengan media pembelajaran, kualitas belajar peserta didik lebih meningkat. (5) Tempat berlangsungnya proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.(6) Peran pendidik (guru/pelatih/tutor) dapat lebih berfungsi sebagai fasilitator.

Berdasarkan penelitian Ita Yhueni (2010) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara siswa yang menggunakan media komputer dengan pemanfaatan software presentasi terhadap prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Geografi-Sosiologi kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Polokarto pada semester 1 tahun pelajaran 2011/2012 kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode konvensional/ceramah. Kemudian pada semester 2 tahun pelajaran 2011/2012 dalam rangka untuk meningkatkan keaktifan dan ketertarikan peserta didik dalam penguasaan materi, maka pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media komputer yaitu dengan memanfaatkan software aplikasi diantaranya *Software Presentasi Microsoft PowerPoint*, peta digital dengan *Macromedia Flash*, *google earth* dan *Microsoft Student with Encarta Premium 2009*. Banyak manfaat yang dirasakannya diantaranya pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, materi yang disajikan lebih terstruktur dan energi yang dibutuhkan untuk menyajikan materi pembelajaran lebih sedikit. Demikian juga bagi peserta didik merasa tidak bosan dan merasa lebih memahami materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mencoba meneliti apakah ada pengaruh penggunaan media komputer terhadap prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Geografi-Sosiologi peserta didik kelas IX SMP N 1 Polokarto Sukoharjo.

## 2) Media Pembelajaran

Sadiman (2005:6) mengatakan media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sementara itu menurut Robert Heinich, dkk (2002:10) dalam bukunya "*Instructional Media and Technologies*

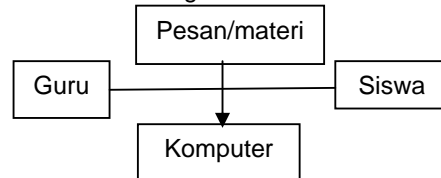
*for Learning*" mendefinisikan media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Dalam pengertian ini media diartikan sebagai fasilitas komunikasi, yang dapat memperjelas makna antara komunikator dan komunikan. (Musfiqon (2012))

Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan Miarso (1989) menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.(Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP – UPI (2007)).

## 3) Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Pembelajaran dengan menggunakan komputer dikenal dengan konsep pembelajaran dengan bantuan komputer (*Komputer-assisted instruction*). Dalam konsep CAI ini komputer difungsikan sebagai penyaji materi pembelajaran, hingga memberikan analisis evaluasi pembelajaran. Sedangkan bentuk pembelajarannya bisa berupa tutorial, drills and practice, simulasi, dan permainan. Saat ini juga telah berkembang software dan hardware yang bisa digunakan dalam pembelajaran berbasis komputer. (Musfiqon, 2012:190).

Desain pembelajaran berbasis komputer dapat dilihat dalam gambar di bawah ini:



**Gambar 3.1.** Desain Pembelajaran Berbasis Komputer

Desain pembelajaran berbasis komputer bisa dilakukan secara interaktif dengan mengoptimalkan jaringan dan perangkat komputer yang ada di kelas maupun di laboratorium komputer. Desain multimedia dengan menggunakan komputer bisa memunculkan situasi belajar yang mengakomodir modalitas belajar anak didik yang beragam. (Musfiqon, 2012:192).

## 4) Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud merupakan perubahan tingkah laku dari berbagai ranah seperti dikutip oleh Sadiman (2005) mengatakan bahwa perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan ketrampilan

(psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). (Musfiqon, 2012:3)

### 5) Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai pengaruh penggunaan komputer pernah dilakukan oleh Ita Yhueni tahun 2010 dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Komputer Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa" dengan menggunakan uji analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara siswa yang menggunakan media komputer dengan pemanfaatan software presentasi terhadap prestasi belajar siswa.

Penelitian juga dilakukan oleh H. Situmorang (2007) dengan judul "Keefektifan Media Komputer dalam Meningkatkan Penguasaan Kimia siswa sekolah Menengah Kejuruan Pada Pengajaran Materi dan Perubahannya" dengan menggunakan analisis uji beda mean menyimpulkan bahwa pengajaran Kimia Materi dan Perubahannya dengan menggunakan media komputer dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Penelitian yang lain dilakukan oleh Yoyok Agung Suharso (2010) yang berjudul "Pengaruh Pemanfaatan Media Berbasis TIK Sebagai Sumber Belajar Ekonomi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Ilmu Sosial SMAN 2 Blitar" dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh tingkat pemanfaatan media berbasis TIK (*internet, e-book dan audio visual*) terhadap prestasi belajar siswa kelas XI Ilmu Sosial SMAN 2 Blitar.

Penelitian yang dilakukan oleh Chrissendy Felicia tahun 2012 dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft PowerPoint Terhadap Hasil Belajar Siswa" dengan menggunakan teknik analisis data uji Mann-Whitney U menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMA Laboratorium School Mata Pelajaran Akuntansi pokok bahasan: Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa.

Dalam penelitian ini penulis akan melakukan pembuktian sejauh mana pengaruh penggunaan media komputer terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS Geografi-Sosiologi peserta didik kelas IX SMP N 1 Polokarto Sukoharjo. Dan hasilnya dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah dalam membuat kebijakan tentang kesinambungan proses belajar mengajar khususnya untuk mata pelajaran IPS Geografi-sosiologi dalam kaitannya dengan penggunaan media komputer. Alat analisis yang digunakan adalah analisis regresi linier

sederhana. Hasil dari penelitian ini diharapkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media komputer terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS Geografi-Sosiologi peserta didik kelas IX SMP N 1 Polokarto Sukoharjo

### 6) Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh (Suharsimi Arikunto, 1998:114).

#### 6.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:61)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX SMP N 1 Polokarto Sukoharjo tahun pelajaran 2011/2012.

#### 6.2 Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. (Suharsimi Arikunto, 1998:117).

Sampel pada penelitian ini diambil 15% dari populasi yaitu 48 peserta didik. Sampel diambil merata tiap kelas sebanyak 6 peserta didik. dengan cara *ordinal* (tingkatan sama) berdasarkan nomor absen yaitu nomor absen 1, 8, 15, 22, 29 dan 36.

### 7) Variabel Penelitian

Variabel adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi perhatian suatu penelitian (Suharsimi Arikunto, 2002: 94). Variabel yang akan dibahas di dalam penelitian ini adalah

#### 7.1 Variabel Bebas (*Independen Variable*)

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen(terikat). (Sugiyono, 2012:4)

Dalam penelitian ini variabel bebas (X) adalah penggunaan media komputer.

#### 7.2 Variabel Terikat (*Dependen Variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. (Sugiyono, 2012:4).

Dalam penelitian ini variabel terikat adalah prestasi belajar yang dinyatakan dengan nilai rapor semester 2 mata pelajaran IPS Geografi-Sosiologi tahun pelajaran 2011/2012.

### 8) Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilaksanakan secara sistematis dengan prosedur yang standard (Suharsimi Arikunto, 1998:225).

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 8.1 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, leger, agenda dan sebagainya. (Suharsimi Arikunto, 1998:236)

Metode dokumentasi digunakan untuk mendapat jumlah peserta didik yang menjadi anggota sampel dalam penelitian ini dan nilai rapor semester 2 mata pelajaran IPS Geografi-Sosiologi tahun pelajaran 2011/2012.

### 8.2 Metode Kuesioner

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. (Suharsimi Arikunto, 1998:236)

Dalam penelitian ini metode kuesioner digunakan untuk memperoleh data variabel bebas yaitu penggunaan media komputer pada mata pelajaran IPS Geografi-Sosiologi kelas IX SMP N 1 Polokarto Sukoharjo tahun pelajaran 2011/2012.

## 9) Alat Analisis

### 9.1 Validitas

Validitas menunjukkan sejauh mana alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti dengan tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang gambaran tentang variabel yang dimaksud.

Adapun cara pengukuran validitas butir adalah dengan menggunakan rumus korelasi product moment sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{\sum xy - \frac{\sum x \sum y}{N}}{\sqrt{(\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N})(\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N})}}$$

Keterangan ;

- x = Skor butir
  - y = Skor total
  - N = Jumlah responden
- (Suharsimi Arikunto, 1998: 160-162).

### 9.2. Reliabilitas

Suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabel jika pengukurannya konsisten dan cermat akurat. Jadi uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Hasil pengukuran dapat dipercaya hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok

subjek yang sama (homogen) diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah. (Ating Somantri dan Sambas Ali Muhidin, 2011:47-48).

Formula yang dipergunakan untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini adalah Koefisien Alfa ( $\alpha$ ) dari Cronbach (1951), yaitu:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right]$$

$$\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Dimana:

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir soal

$\sum \sigma_i^2$  = Jumlah varians butir

$\sigma^2$  = Varians total

$\sigma$  = Varians butir

X = Jumlah skor

N = Jumlah responden

(Ating Somantri dan Sambas Ali Muhidin, 2011:48)

### 9.3 Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan *Chi Square* dengan persamaan sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - e_i)^2}{e_i}$$

$$= \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - f_i)^2}{f_i}$$

Dimana:

$O_i = f_o$  = Frekuensi observasi

$e_i = f_e$  = Frekuensi harapan

(Ating Somantri dan Sambas Ali Muhidin, 2011:193)

### 9.4 Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana yang didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Persamaan umum regresi linier sederhana adalah :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Variabel dependen

a = Nilai intercept (konstanta)

b = Koefisien regresi

X = Variabel independen

Harga a dan b dihitung dengan rumus:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

(Sugiyono, 2012:261-262)  
Rumus-rumus yang digunakan dalam uji keberartian regresi :

$$JK(T) = \sum Y^2$$

$$JK(a) = (\sum Y)^2/n$$

$$JK(b|a) = b \left( \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \right)$$

$$JK(S) = JK(T) - JK(a) - JK(b|a)$$

Dimana :

JK(T) = Jumlah Kuadrat Total  
JK(a) = Jumlah Kuadrat koefisien a  
JK(b|a) = Jumlah Kuadrat regresi (b|a)  
JK(S) = Jumlah Kuadrat sisa

**Tabel 9.1.** ANAVA untuk keberartian regresi

Sumber Variasi	dk	JK	KT	F
Total	n	$\sum Y^2$	$\sum Y^2$	
Koefisien (a)	1	JK(a)	JK(a)	
Regresi (b/a)	1	JK(b a)	$S_{reg}^2 = JK(b a)$	$\frac{S_{reg}^2}{S_{res}^2}$
Sisa	n-2	JK(S)	$S_{sis}^2 = \frac{JK(S)}{n-2}$	$\frac{S_{res}^2}{S_{res}^2}$

(Sugiyono, 2012:265-266)

## 10) Hasil Penelitian

### 10.1 Validitas dan reliabilitas

**Tabel 10.1** Hasil Validitas Kuesioner

No. Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0.717	0.361	Valid
2	0.790		Valid
3	0.872		Valid
4	0.810		Valid
5	0.922		Valid
6	0.480		Valid
7	0.364		Valid
8	0.797		Valid
9	0.793		Valid
10	0.862		Valid

Pada tabel Nilai r product moment taraf signifikan 5% dengan n=30 diperoleh nilai kritik product moment sebesar 0.361. Dengan demikian  $r_{hitung}$  untuk item no. 1 sebesar  $0.717 > r_{tabel}$ , maka item

tersebut dikatakan valid. Demikian juga untuk item-item yang lain. Sehingga 10 item pertanyaan dalam kuesioner tersebut dapat digunakan.

**Tabel 10.2** Hasil Reliabilitas Kuesioner

Koefisien Reliabilitas ( $r_{11}$ )	$r_{tabel}$	Keterangan
0.911	0.361	Reliabel

Berdasarkan tabel 10.2. diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0.911 dan pada tabel nilai r dengan taraf signifikan 5% dengan n=30 diperoleh nilai kritik sebesar 0.361. Karena koefisien reliabilitas ( $r_{11}$ ) lebih besar dari nilai kritik, maka kuesioner tersebut dinyatakan reliabel,

### 10.2 Normalitas

Hasil uji normalitas data dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 10.3** Hasil uji normalitas dengan Chi Square

#### Test Statistics

	X
Chi-Square <sup>a</sup>	14.417
df	13
Asymp. Sig.	.345

Sumber : data diolah dalam SPSS 11.5

Dari hasil uji normalitas tersebut diperoleh nilai  $X^2$  sebesar 14.417. Pada tabel *Critical Value of The chi-Square  $X^2$*  dengan taraf signifikan 5% dan df=13 diperoleh nilai  $X^2$  sebesar 22.362. Karena nilai  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  maka dapat dinyatakan data hasil kuesioner berdistribusi normal.

### 10.4 Hasil Analisis Regresi

Bentuk pengaruh antara kedua variabel dapat dinyatakan dengan hasil analisis regresi. Dari hasil ini digunakan untuk memprediksi pengaruh penggunaan media komputer terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS Geografi-Sosiologi. Analisis regresi linier sederhana (data diolah dalam SPSS 11.5) menunjukkan bahwa bentuk persamaan kedua variabel dinyatakan dalam persamaan

$$Y = 62.838 + 0.474X$$

Uji keberartian dari persamaan ini dapat dilihat pada tabel berikut

**Tabel 10.4.** Hasil Perhitungan Keberartian Regresi

Sumber Variasi	Dk	JK	KT	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
Total	48	330001	330001			
Koefisien (a)	1	329179.7	329179.7			
Regresi (b/a)	1	126.187	126.187	8.350	4.05	Signifikan
Sisa	46	695.125	15.111			

Sumber :data diolah dengan SPSS 11.5

Hasil uji keberartian regresi diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 8.350 pada taraf kesalahan 5% dengan dk(1:46) diperoleh  $F_{tabel}$  sebesar 4.05. Karena  $F_{hitung} > F_{tabel}$  menunjukkan bahwa koefisien arah regresi berarti.

### 11 ) Uji Hipotesis

Berdasarkan tabel 10.4 (ANOVA) maka uji hipotesis yang dilakukan dengan F-tes yaitu dengan membandingkan antara  $F_{hitung}$  yaitu sebesar 8.350 dengan  $F_{tabel}$  yaitu sebesar 4.05 . Dari hasil perhitungan data diperoleh harga  $F_{hitung} > F_{tabel}$  , yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komputer terhadap prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Geografi-Sosiologi peserta didik kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Polokarto Sukoharjo. Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### 12) Pembahasan

Dari perhitungan rata-rata hasil belajar peserta didik pada semester 1 (tanpa media) dan rata-rata hasil belajar semester 2 (dengan media komputer) diperoleh hasil bahwa rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada semester 2 lebih tinggi dari rata-rata nilai hasil belajar pada semester 1.

Dari hasil analisis data dengan regresi linier sederhana diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 8.350. Pada taraf kesalahan 5% dengan dk(1:46) diperoleh  $F_{tabel}$  sebesar 4.05. Dengan demikian  $F_{hitung} > F_{tabel}$ .

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa penggunaan media komputer berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Geografi-Sosiologi peserta didik kelas IX Sekolah

Menengah Pertama Negeri 1 Polokarto Sukoharjo.

### 12) Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan:

Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media komputer terhadap prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Geografi-Sosiologi peserta didik kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Polokarto Sukoharjo.

### Daftar Pustaka

- [1] Ating Somantri dan Sambas Ali Muhidin (2011), *Aplikasi Statistika dalam penelitian*, Bandung: CV Pustaka Setia.
- [2] Chrissendy Felicia, (2012) *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Universitas Pendidikan Indonesia.
- [3] Chomsin S.Widodo dan Jasmadi (2008), *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* Jakarta, PT. Elex Media Komputindo.
- [4] Ita Yhueni, (2010) *Pengaruh Penggunaan Media Komputer Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa*, Universitas Muhammadiyah Surakarta
- [5] Musfiqon, (2012), *Pengembangan Media dan sumber Pembelajaran*, Jakarta : PT.Prestasi Pustakaraya
- [6] Nur Sahid Kurniawan, (2010) *Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Belajar motivasi Belajar komputer siswa kelas X pada SMA Negeri Mojogedang Kabupaten Karanganyar tahun 2010.*, Universitas Surakarta.
- [7] Sugiyono, (2012). *Statistika untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta.
- [8] Suharsimi Arikunto. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [9] Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, (2007) *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, Universitas Pendidikan Indonesia
- [10] Wawancara dan Buku Profil Sekolah, 2012
- [11] Yohanes Anton Nugroho, (2011), *It's Easy .. Olah Data dengan SPSS*, Yogyakarta: Skripta Media Creative