

PENGARUH PENERAPAN *GENIUS LEARNING STRATEGY* TARHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TI&K

Riza Putri Anita

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan perbedaan hasil belajar siswa secara signifikan berdasarkan siswa yang diajar dengan menerapkan strategi *genius learning* dan siswa yang diajar tanpa menerapkan strategi *genius learning* di kelas VII SMPN 5 Pariaman. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat pada *quasy* eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 5 Pariaman yang berjumlah 134 orang yang terdiri dari 5 kelas, dan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa soal objektif sebanyak 40 butir soal. Kemudian data diolah dengan uji normalitas dan uji homogenitas yang kemudian dianalisis menggunakan uji perbedaan (t-tes). Penerapan strategi *genius learning* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K di kelas VII SMPN 5 Pariaman.

Kata Kunci: Hasil Belajar, TI&K, Siswa

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan manusia untuk menggali dan mengembangkan pengetahuan dan wawasan yang dimiliki. Wawasan dan pengetahuan tersebut digunakan sebagai sarana untuk membangun manusia yang cerdas dan berkualitas dalam membangun sumber daya manusia seutuhnya. Indonesia sebagai Negara berkembang mengalami permasalahan yang cukup berat dalam bidang pendidikan. Permasalahan tersebut terkait dengan mutu pendidikan dan mutu sumber yang lebih baik. Perubahan tersebut dilakukan dengan memperbaiki pendidikan pada semua tingkat pendidikan dengan mengadakan berbagai perbaikan-perbaikan dibidang kurikulum. Perbaikan tersebut telah dimulai dari kurikulum tahun 1984 sampai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang sedang dijalankan pada saat sekarang ini. Perubahan terhadap kurikulum sebagai rancangan pembelajaran memiliki peran strategis dalam menunjukkan keberhasilan dalam pendidikan.

Guru merupakan salah satu komponen perantara yang dapat mewujudkan keberhasilan dalam bidang pendidikan pada setiap tingkat satuan pendidikan dan setiap bidang mata pelajaran yang dilakukan dengan proses pembelajaran mata pelajaran yang dilakukan dengan proses pembelajaran yang dilakukan guru pada setiap unit pendidikan. Namun terdapat berbagai permasalahan yang dialami guru dalam mengajar, salah satunya disebabkan karena ketidaktepatan guru dalam menerapkan strategi atau metode dalam pembelajaran. Realita yang sering terlihat dilapangan menunjukkan bahwa seorang guru belum menggunakan metode yang bervariasi melainkan yang sering diterapkan metode konvensional yang bersifat monoton.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan di sekolah menengah pertama maupun atas semenjak adanya kurikulum tingkat satuan pendidikan. Mata pelajaran ini perlu dipelajari peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat. Melihat pentingnya peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi tersebut pemerintah terus berusaha untuk meningkatkan mutu pendidikan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi misalnya melalui tenaga guru TIK.

Guru sebagai salah satu yang dimaksudkan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Agar tujuan pendidikan bisa tercapai dengan maksimal guru harus bisa menggunakan strategi dan metode yang bervariasi dalam pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun realita yang terjadi dilapangan guru sering kali menerapkan metode ceramah dalam pembelajaran disebabkan karena metode pembelajaran tersebut mudah untuk diterapkan. Namun dilihat dari segi siswa sebagai peserta didik penerapan metode tersebut menimbulkan kebosanan pada diri siswa dalam belajar yang menyebabkan kurangnya motivasi dan minat belajar siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis selama mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK) semester Juli-Desember 2012 di SMP Negeri 5 Pariaman, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi masih belum sesuai dengan harapan. Peneliti melihat beberapa ponomena bahwa masih didapatkan hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa dalam ulangan harian tertulis. Hal ini terlihat dari nilai siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pariaman belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebagian besar siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi karna suasana pembelajaran masih bersifat monoton selain itu Guru juga kurang memberikan motivasi kepada siswa dalam belajar ditandai kurangnya aktivitas siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi karena metode yang digunakan masih bersifat konvensional dan tidak melibatkan siswa sehingga kurangnya kemampuan siswa dalam mengaitkan materi Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dipelajari dengan persoalan kehidupan sehari-hari di lingkungan mereka, maka sebagian besar siswa cepat bosan, kurang serius, dan cenderung mengantuk selama proses belajar mengajar berlangsung.

Menurut Depdiknas (2003: 2) menyatakan bahwa “Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa tema-tema essensial, aktual dan global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan”.

Di samping itu mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, dapat membantu siswa untuk mengenal, menggunakan, merawat peralatan teknologi informasi dan teknologi komunikasi, serta

menggunakan potensi segala potensi yang ada untuk pengembangan kemampuan diri. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi tidak hanya terfokus pada keterampilan pada kegiatan yang bersifat prosedur, tetapi siswa juga harus memahami konsep dari materi yang disampaikan oleh guru.

Dengan adanya penerapan Strategi *Genius Learning* ini pada proses pembelajaran memungkinkan siswa dapat termotivasi dan meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran dengan materi dan teori yang diajarkan, sehingga siswa dapat memahami teori maupun praktek dalam pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Dengan menggunakan strategi dalam pembelajaran dapat merangsang siswa agar berkembang kemampuannya dalam meningkatkan hasil belajarnya. Strategi pembelajaran yang dipilih haruslah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Guru perlu mempertimbangkan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan kompetensi yang dikembangkan. Strategi pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Dengan menggunakan strategi yang tepat maka akan meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik sehingga mengurangi hasil nilai rata-rata siswa dibawah KKM. Salah satu strategi pembelajaran yang memperhatikan keseluruhan proses pembelajaran dalam pencapaian materi pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah strategi *Genius learning*. Menurut Adi (2007: 06) *Genius Learning* adalah “suatu sistem terencana dengan suatu jalinan yang sangat efisien yang meliputi siswa, guru, proses dan lingkungan pembelajaran serta memiliki delapan lingkaran sukses yang keseluruhannya saling berkaitan satu sama lain”.

Jadi delapan lingkaran sukses tersebut diawali dengan guru mempersiapkan siswa dengan suasana yang kondusif untuk memulai pelajaran, menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengetahuan siswa, memberikan gambaran besar materi yang akan disajikan, menetapkan tujuan, memberikan informasi, siswa melakukan aktivasi baik secara kelompok ataupun individu, melakukan demonstrasi, dan tahap yang terakhir adalah meninjau ulang materi yang telah dipelajari siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi *genius learning* maka telah dilakukan penelitian tentang pengaruh penerapan strategi *genius learning* dalam mata pelajaran TI&K di kelas VII SMPN 5 Pariaman.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan menerapkan strategi *genius learning* pada mata pelajaran TI&K bagi siswa kelas VII semester 2 tahun ajaran 2012/2013 di SMPN 5 Pariaman.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *quasy* eksperimen. Menurut Sugiyono (2012: 77) *quasy* eksperimen merupakan “desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi* eksperimen digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian”. Dengan demikian penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan manipulasi perlakuan secara terencana sesuai dengan batasan-batasan yang ada, karena kita tidak mungkin mengontrol ketat atau manipulasi semua variabel relevan yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yakni hasil belajar siswa yang didapatkan dari hasil tes setelah penelitian selesai. Sumber data diambil dari siswa kelas VII SMPN 5 Pariaman yang dijadikan sampel penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sampel dan kemudian dianalisis menggunakan uji perbedaan (t-test) sehingga tergambarlah pengaruh penerapan strategi *genius learning* pada mata pelajaran TI&K di SMPN 5 Pariaman yang diberikan kepada kelas eksperimen.

Hasil penelitian

Berdasarkan tujuan dalam penelitian ini, yaitu untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan menerapkan strategi *genius learning* pada mata pelajaran TI&K bagi siswa kelas VII semester 2 tahun ajaran 2012/2013 di SMPN 5 Pariaman, maka dilakukan tes akhir yang menggunakan 40 butir soal pilihan ganda dengan empat pilihan alternatif jawaban.

Hasil belajar pada kelas eksperimen yang menerapkan strategi *genius learning* yaitu kelas VII₃ dengan jumlah siswa 26 orang memperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60. Dari nilai siswa kelompok eksperimen ini diperoleh rata-rata kelas 79.04. Sedangkan kelas control VII₁ yang menggunakan pembelajaran konvensional terdiri dari 26 orang memperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60. Dari nilai tersebut didapatkan rata-rata 68,56.

Untuk melihat perbandingan nilai hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menerapkan strategi *genius learning* dan kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Hasil Belajar TI&K Siswa Dengan Menerapkan Strategi *Genius Learning* dengan Menggunakan Metode Konvensional Berdasarkan Perhitungan Means dan Varians.

VARIABEL	METODE PEMBELAJARAN	
	Strategi <i>Genius Learning</i>	Metode Ceramah
N	26	26
Skor Tertinggi	90	80
Skor Terendah	60	60
Jumlah Nilai	2055	1782,5
Rata-Rata	79,04	68,56
SD	7,88	6,29
SD ²	62,09	39,56

Berdasarkan metode penelitian untuk melihat apakah penerapan strategi *genius learning* berpengaruh pada mata pelajaran TI&K di kelas VII SMPN 5 Pariaman maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Data yang digunakan untuk uji normalitas ini adalah nilai tes akhir yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai tes akhir ini merupakan data terakhir yang diperoleh dalam penelitian. Kemudian data diolah untuk menentukan normal atau tidaknya kedua data yang akan digunakan. Seperti yang dikemukakan pada teknik analisis data, untuk uji normalitas digunakan Liliefors. Dari hasil pengujian menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen nilai L hitung 0,0823 lebih kecil dari L tabel 0,173 untuk α 0,05. Dengan demikian nilai kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelas kontrol diperoleh L hitung 0,1005 lebih kecil dari L tabel 0,173 untuk α 0,05. Ini berarti bahwa data kelompok kontrol juga berasal dari data yang berdistribusi normal.

Setelah menentukan data yang akan diolah normal atau tidak, kemudian ditentukan pula apakah kedua data tersebut memiliki pengaruh yang homogen atau tidak, untuk menentukan data yang diperoleh memiliki pengaruh homogen atau tidak, maka dengan pengujian ini digunakan uji Barlett. Dengan membandingkan chi kuadrat tabel dengan $dk=(2-1)$ diperoleh χ^2 tabel sebesar 3,841 pada taraf signifikan α 0,05. Harga chi kuadrat (χ^2) hitung < harga chi (χ^2) kuadrat tabel yaitu $1,28 < 3,841$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data berasal dari kelompok yang Homogen. Diketahui kedua data berdistribusi normal dan bersifat homogen, baru dapat dilakukan analisis data dengan uji t untuk membuktikan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan rumus t -tes, diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu t hitung yang diperoleh 4,87 dan t tabel 2,021 dengan df 40 pada taraf

signifikan α 0,05 adalah 2,021. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol.

Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menerapkan strategi *genius learning* dengan hasil belajar siswa tanpa menerapkan strategi *genius learning* pada mata pelajaran TI&K di kelas VII SMPN 5 Pariaman pada tahun ajaran 2012/2013”.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh penerapan Strategi *Genius Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dilakukan dengan cara membandingkan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menerapkan Strategi *Genius Learning*, dan kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah. Hasil belajar merupakan hal yang penting dalam setiap pelaksanaan pembelajaran. Belajar sangat erat hubungannya dengan prestasi belajar karena prestasi itu sendiri merupakan hasil belajar siswa yang biasanya diperlihatkan berdasarkan nilai hasil belajar siswa.

Dari hasil pengolahan data akan dikembangkan beberapa hal yang berkaitan dengan hipotesis yang diajukan. Hal ini menggambarkan pengaruh penerapan Strategi *Genius Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan materi pokok Memahami Kegunaan Dari Beberapa Program Aplikasi pada semester 2 tahun ajaran 2012/2013.

Berdasarkan analisis data, nilai rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas eksperimen yaitu 79.04 dan pada kelas kontrol yaitu 68,56. Setelah melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji t, diperoleh harga t_{hitung} sebesar 4,87 dan pada t_{tabel} 2,021 dengan signifikan α 0,05 dan derajat kebebasan ($dk=N_1-1 +N_2-1$) = 26-1+26-1=60. Hasil menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,87 > 2,021). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil memberi informasi bahwa penerapan Strategi *Genius Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pariaman.

Menurut Adi (2007: 334-357) menjelaskan ada delapan langkah penerapan *Genius Learning* dalam proses pembelajaran, secara rinci kedelapan tahap dijelaskan sebagai berikut:

a. Suasana kondusif

Suasana yang kondusif merupakan suasana yang mendukung proses pembelajaran. Lingkungan yang mendukung sangat menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran, karena tanpa hal itu strategi apa pun yang diterapkan di dalam kelas akan sia-sia. Guru bertanggungjawab untuk

- menciptakan iklim belajar yang kondusif sebagai persiapan untuk masuk ke dalam proses pembelajaran yang sebenarnya. Selain itu guru perlu menunjukkan pengharapan yang besar terhadap keberhasilan siswa dan memastikan siswa tidak takut untuk membuat kesalahan dengan memberikan pengertian bahwa kesalahan merupakan bagian dari proses pembelajaran.
- b. **Hubungkan**
Untuk menarik perhatian siswa guru menghubungkan antara materi yang akan dipelajari dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa, baik itu dari proses pembelajaran sebelumnya maupun dari pengalaman siswa itu sendiri. Saat guru berhasil menghubungkan antara materi yang akan dipelajari dengan apa yang telah diketahui oleh murid, maka akan terjadi kesiapan dalam diri murid. Cara yang paling mudah dapat dilakukan adalah dengan mengajukan pertanyaan.
 - c. **Gambaran besar**
Untuk membantu menyiapkan pikiran murid dalam menyerap materi yang akan diajarkan, sebelum proses pembelajaran dimulai guru harus memberikan gambaran besar dari keseluruhan materi. Memberikan gambaran besar ini berfungsi sebagai perintah kepada pikiran untuk menciptakan “folder” yang nantinya akan di isi dengan informasi.
 - d. **Tetapkan tujuan**
Pada tahap ini, hasil yang akan dicapai pada akhir sesi harus dijelaskan dan dinyatakan kepada siswa. Dengan mengetahui tujuan dari proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, siswa akan termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran.
 - e. **Pemasukan informasi**
Pada tahap ini, guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan strategi yang cocok dengan karakteristik dan gaya belajar siswa.
 - f. **Aktivasi**
Proses aktivasi merupakan proses yang membawa murid kepada satu tingkat pemahaman yang lebih dalam terhadap materi yang diajarkan. Aktivasi dapat dilakukan secara perorangan, berpasangan, ataupun secara berkelompok. Dengan cara memberikan tugas ataupun memberikan masalah-masalah yang harus dipecahkan seputar materi pembelajaran.
 - g. **Demonstrasi**
Tahap ini sebenarnya sama dengan proses guru menguji pemahaman murid dengan memberikan ujian. Bedanya dalam lingkaran sukses *Genius Learning*, kita langsung menguji pemahaman murid saat itu juga, ini bertujuan untuk benar-benar mengetahui sampai dimana pemahaman murid dan sekaligus merupakan saat yang tepat untuk memberikan umpan balik. Demonstrasi dapat dilakukan dengan cara siswa mempresentasikan jawaban dari tugas dan masalah yang telah mereka pecahkan.
 - h. **Ulangi (*review*) dan jangkarkan**
Lakukan pengulangan dan penjangkaran pada akhir setiap sesi dan sekaligus membuat kesimpulan dari apa yang telah dipelajari. Ini bermanfaat untuk meningkatkan daya ingat dan meningkatkan efektifitas dari proses pembelajaran.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menerapkan strategi *Genius Learning* terdapat beberapa langkah-langkah yang diantaranya: a) menciptakan suasana kondusif dan nyaman; b) menghubungkan materi yang dipelajari siswa dengan pengalaman yang telah dimiliki siswa, c) memberikan gambaran besar tentang keseluruhan pembelajaran; d) menetapkan tujuan pembelajaran; e) memberikan informasi tentang materi yang akan dipelajari; f) membawa murid ke tingkat pemahaman dan mengujinya pada saat itu juga, dan yang terakhir f) memberikan kesimpulan dari pelajaran yang telah diberikan.

Dalam menerapkan strategi *Genius Learning*, kita berangkat dari keyakinan dan pengharapan bahwa apabila setiap siswa dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, maka mereka dapat mencapai suatu hasil pembelajaran yang maksimal. Pendekatan yang digunakan dalam *Genius Learning* membantu siswa untuk bisa mengerti kekuatan dan kelebihan mereka sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing. Dalam *Genius Learning* kita menempatkan anak sebagai pusat dari proses pembelajaran, sebagai subyek pendidikan.

Dengan demikian penerapan Strategi *Genius Learning* dalam pembelajaran (kelas eksperimen) membantu siswa untuk menyenangkan dan memahami materi pelajaran yang berupa teori untuk mencapai nilai KKM dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VII SMP Negeri 5 Pariaman.

Simpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas yang menerapkan Strategi *Genius Learning* lebih tinggi (79,04) dari pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah (68,56). Hasil uji hipotesis di dapat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu ($4,87 > 2,021$) yang di buktikan dengan taraf signifikan α 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas yang menerapkan Strategi *Genius Learning* dibandingkan dengan belajar menggunakan metode konvensional atau metode ceramah.

Sehubungan dengan kesimpulan hasil penelitian, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yang mungkin bermanfaat bagi para pendidik untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu; Strategi *Genius Learning* dapat dijadikan salah satu alternatif oleh guru disekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan kepada guru yang mengajar mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk dapat menambahkan metode yang telah digunakan sebelumnya dengan menerapkan Strategi *Genius Learning* sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam setiap kegiatan dalam proses pembelajaran. Untuk memotivasi siswa agar aktif dalam kegiatan pembelajaran hendaknya dalam pelaksanaan proses pembelajaran disertai dengan *reward* untuk setiap aktivitas yang dilakukan siswa. Kepada Kepala Sekolah SMPN 5 Pariaman, pengawas maupun kepada tenaga kependidikan yang terkait agar dapat meningkatkan kinerja dan kualitas guru Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui penataran-penataran dalam berbagai bidang pengetahuan dan keterampilan khususnya dalam penerapan model dalam pembelajaran sehingga dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan dimasa

yang akan datang. Kepada guru-guru bidang studi lain disarankan untuk menerapkan Strategi *Genius Learning* dalam melakukan proses belajar mengajar (PBM), karena tidak ada salahnya untuk mencoba demi tercapai hasil belajar yang lebih baik, khususnya kelas VII SMPN 5 Pariaman.

Daftar Pustaka

- Adi W. Gunawan. 2007. *Genius Learning Strategi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Alex Sobur. 2003. *Psikologi Umum dalam Lintasan Sejarah*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Anas Sudjino. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliah*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.
- Dini Rosdiani. 2012. *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: alfabeta.
- Hamruni. 2012. *Strategi pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Jamal Ma'mur Asmani. 2011. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunisasi Dalam Dunia Pendidikan*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Martinis Yamin. 2012. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: GP Press Group.
- Nana Sujana, Ibrahim. 2004. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Oemar Hamalik. 2009. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- . 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwonto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suharsimi Arikunto. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka cipta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syafril. 2010. *Statistik*. Padang: Sukabina Press.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Prograsif*. Jakarta: Kencana Prenada Group.

Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Widodo. T. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.

