

**PEMANFAATAN LABORATORIUM KOMPUTER  
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA  
DIDIK DI MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR  
PADA SMK MAHYAL ULUM AL-AZIZIYAH**

**SKRIPSI**

Diajukan Oleh:

**Muhammad Dzakiyuddin**

**NIM. 150212041**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

**DARUSSALAM - BANDA ACEH**

**2020 M /1441 H**

**PEMANFAATAN LABORATORIUM KOMPUTER  
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA  
DIDIK DI MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR  
PADA SMK MAHYAL ULUM AL-AZIZIYAH**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

**Muhammad Dzakiyuddin**

**NIM. 150212041**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui oleh:

Pembimbing I



**Yusran, S.Pd, M.Pd**  
NIP. 192106261997021

Pembimbing II



**Mira Maisura, M.Sc**  
NIP. 198605272019032011

**PEMANFAATAN LABORATORIUM KOMPUTER  
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA  
DIDIK DI MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR  
PADA SMK MAHYAL ULUM AL-AZIZIYAH**

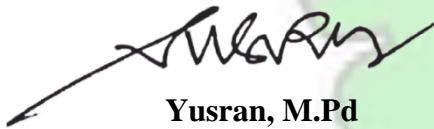
**SKRIPSI**

**Telah Diuji Oleh Peneliti Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)**

Pada Hari/Tanggal : Minggu, 30 Agustus 2020  
11 Muharram 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



**Yusran, M.Pd**  
NIP. 192106261997021

Sekretaris,



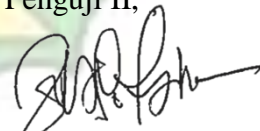
**Nurul Fajri, S.Pd**

Penguji I,

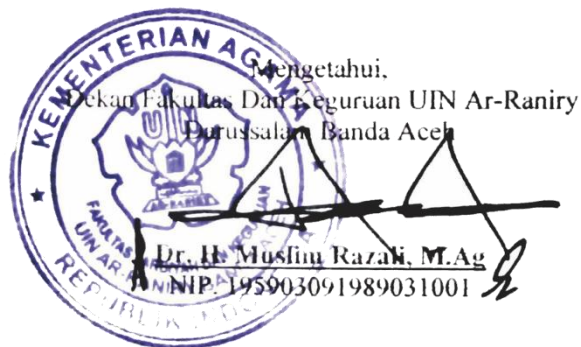


**Mira Maisura, M.Sc**  
NIP. 198605272019032011

Penguji II,



**Zuhra Sofyan, M.Sc**  
NIP.19840309201811001



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Dzakiyuddin  
NIM : 150212041  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Judul Skripsi : Pemanfaatan Laboratorium Komputer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Perta Didik Di Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Pada SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah

Dengan ini menerangkan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Apabila dikemudian hari ada tuntunan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 8 Juni 2020  
Yang Menyatakan,  
  
**Muhammad Dzakiyuddin**  
NIM. 150212041

## ABSTRAK

Nama : Muhammad Dzakiyuddin  
NIM : 150212041  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry  
Judul Skripsi : Pemanfaatan Laboratorium Komputer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Di Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Pada SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah  
Tanggal : 30 Agustus 2020  
Tebal Skripsi : 74 Lembar  
Pembimbing I : Yusran, M.Pd.  
Pembimbing II : Mira Maisura, M.Sc

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan laboratorium komputer di Sekolah Menengah Kejuruan Mahyal Ulum Al-Aziziyah pada kelas X, dan tujuan penelitian ini ingin melihat hasil belajar pemrograman dasar terhadap hasil pemanfaatan laboratorium komputer. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, variabel dalam penelitian ini pemanfaatan laboratorium komputer dan hasil belajar peserta didik, pengumpulan data dengan cara membagikan pertanyaan atau angket, data yang sudah dapat diperoleh lalu di olah datanya melalui microsoft excel dan aplikasi SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan labolatorium komputer di Sekolah Menengah Kejuruan Mahyal Ulum Al-Aziziyah terhadap hasil peningkatan belajar pemrogrman dasar menu jukan rata-rata 85% sehingga dapat dikatakan pemanfaatan dan hasil belajar dapat diartikan positif yang artinya pemanfaatan disekolah sudah baik

*Kata Kunci : Pemanfaatan, Laboratorium Komputer, Pemrograman Dasar, kuantitatif*

## KATA PENGANTAR



Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih Lagi Maha Panyayang, penulis panjatkan puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pemanfaatan Laboratorium Komputer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Di Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Pada SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah”.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh. Dalam penyusunan skripsi ini, tentunya sangat banyak sekali kendala maupun kesulitan baik dari segi penulisan dan penguasaan materi. Walaupun sangat banyaknya kendala dan kesulitan dalam penulisan, penulis tidak berputus asa dalam menulis karna adanya dukungan dari berbagai pihak, terutama sekali penulis ingin mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada orang tua saya ayahanda Drs. H. Syamsul Bahri dan ibunda saya Hj. Roslina yang sangat istimewa yang selalu mendoakan yang terbaik dan melakukan apapun yang terbaik untuk saya. Mereka telah memberikan dukungan tiada henti kepada saya mulai dari saya lahir hingga saat ini. Pada proses pembuatan dan penulisan skripsi ini penulis mendapatkan banyak arahan, bimbingan, dukungan dan motivasi dari Bapak Yusran, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Mira Maisura, M.Sc selaku pembimbing II. Berkat dan bantuan dan waktu yang mereka luangkan untuk memberi arahan dan bimbingan, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar.

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi untuk menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, untuk itu penulis menyampaikan ungkapan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, bapak Dr. Muslim Razali SH, M.Ag.
2. Bapak Yusran, M.Pd selaku ketua prodi jurusan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Bapak Hazrullah, S.Pd., M.Pd selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
3. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, yang telah membekali ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, serta staf tata usaha yang telah banyak membantu saya.
4. Kepada keluarga besar saya dan guru ngaji maupun guru disekolah saya yang selalu menyemangati dan mendoakan saya sehingga saya bisa sampai diposisi ini.
5. Selanjutnya kepada keluarga besar UKM PA-LH GAINPALA Ar-Raniry dan teman-teman seperjuangan angkatan 2015 Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, yang telah banyak membantu dalam karya-karya yang penulis ciptakan untuk melengkapi mata kuliah serta semuanya yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.
6. Dan kepada kepala sekolah dan guru SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah yang telah memudahkan atas perizinan dan membantu saya dalam hal penelitian.

Penulis juga selalu menghaturkan doa kepada Allah SWT serta menyerahkan jiwa dan raga kepadanya semoga apa yang telah penulis lakukan ini mendapatkan ridha dan syafaat bagi orang lain juga bagi diri sendiri. Maaf jika penulis tidak bisa membalas semua yang telah diberikan kepada penulis, hanya bisa dengan doa dan ucapan terimakasih yang tak terhingga. Mudah-mudahan Allah SWT membalas kebaikan dan keikhlasan yang telah kalian berikan kepada penulis. Aamiin

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan yang diharapkan, ini disebabkan penulis mempunyai keterbatasan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu penulis dengan hati terbuka mengharapkan saran-saran dan kritikan yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Sekian hanya ini yang bisa penulis sampaikan jika ada kesalahan itu datang nya dari saya dan jika ada kebenaran itu datangnya dari Allah SWT. Penulis mengharapkan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukan khususnya bagi saya sendiri.

Banda Aceh, 8 Juni 2020  
Penulis,

Muhammad Dzakiyuddin  
NIM. 150212041





## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	6
A. Deskripsi Teori.....	6
1. Belajar dan Pembelajaran .....	6
2. Deskripsi Pendidikan.....	11
3. Deskripsi Laboratorium Komputer.....	15
4. Deskripsi Pemrograman Dasar .....	19
BAB III METODE PENELITIAN .....	22
A. Metode Penelitian.....	22
B. Kerangka Penelitian .....	23
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	25
D. Populasi Dan Sampel .....	25
E. Variabel Penelitian .....	28
F. Instrumen Pengambilan Data .....	29
G. Teknik Prasyarat Analisis.....	31
H. Teknik Analisis Data.....	32

I. Pengujian Hipotesis.....	34
J. Kisi-Kisi Instrumen .....	35
K. Teknik Pengumpulan Data .....	36
L. Penelitian.....	37
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
A. Deskripsi Objek Penelitian.....	38
B. Identitas Responden .....	38
C. Kuisisioner.....	38
D. Analisa Data.....	39
E. Teknik Prasyarat Analisis.....	40
F. Pengujian Hipotesis.....	41
G. Hasil Akhir.....	43
H. Pembahasan.....	44
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>48</b>
A. Kesimpulan .....	48
B. Saran .....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>50</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>53</b>
LAMPIRAN 1 : SK Skripsi .....	53
LAMPIRAN 2 : Surat Permohonan Izin Penelitian.....	54
LAMPIRAN 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	55
LAMPIRAN 4 : Contoh Angket atau Kuesioner.....	56
LAMPIRAN 5: Tabel Validasi Instrumen.....	59
LAMPIRAN 6 : Dokumentasi.....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Penelitian .....	23
Gambar 3.2 Variabel Penelitian .....	29
Gambar 4.1 Persentase Indikator .....	46



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi.....	26
Tabel 3.2 Sampel.....	28
Tabel 3.3 Skor Kuesioner.....	30
Tabel 3.4 Persentase Kuesioner .....	31
Tabel 3.5 Indikator Instrumen.....	36
Tabel 4.1 Identitas Responden .....	38
Tabel 4.2 Reliabilitas Instrumen .....	39
Tabel 4.3 Uji Normalitas.....	40
Tabel 4.4 Uji linearitas.....	40
Tabel 4.5 Analisis regresi Sederhana .....	42
Tabel 4.6 Hasil Akhir.....	43



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan mempunyai peran sangat penting dalam sumber daya manusia yang berkualitas. Khususnya pada zaman teknologi ini serta sangat cepatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi pada zaman perkembangan saat ini, maka dari itu sumber daya manusia yang diharapkan itu berkualitas, untuk mampu memanfaatkan, mengembangkan dan juga memahami ilmu pengetahuan juga teknologi secara cepat, cermat, tepat serta bertanggung jawab.

Maka dari itu usaha yang harus diperbuat oleh pemerintah untuk menghasilkan sumber daya manusia berkualitas yaitu dengan pendidikan, oleh karenanya sumber daya manusia itu sendiri sangat berkaitan dengan pendidikan yang memiliki peran penting untuk meningkatkan kualitas. Keberhasilan pembangunan memiliki pengaruh pada sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia dan pemanfaatan teknologi juga harus didukung agar memiliki pendidikan yang berkualitas.

Pendidikan bisa dikatakan yang berkualitas jika pendidikan itu digunakan dapat memberikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang berguna untuk peserta didik lulusan Sekolah Menengah Kejuruan Mahyal Ulum Al-Aziziyah.

Perlengkapan sarana dan prasarana juga tidak kalah pentingnya pada sekolah karena mempunyai pengaruh yang besar dalam meningkatkan pendidikan

berkualitas khususnya pada peserta didik SMK. Laboratorium komputer salah satu sarana prasarana untuk meningkatkan kemampuan peserta didik serta untuk menunjang kegiatan pembelajaran guna untuk mempersiapkan peserta didik dalam memasuki dunia kerja.

Laboratorium komputer salah satu media pengembangan pendidikan berkualitas yang dimana setelah lulusan sekolah mempunyai bekal keterampilan dan sikap nantinya. Pemanfaatan laboratorium komputer dan juga sarana prasarana yang ada maka itu yang bisa menjawab tantangan atau masalah pendidikan dunia usaha saat ini, dan laboratorium ini membantu peningkatan kualitas, skill dan produktivitas dunia usaha.

Pemanfaatan laboratorium komputer yang baik salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan pendidikan disekolah khususnya jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. laboratorium komputer sangat perlu diakrenakan sebagai tempat latihan cara menggunakan komputer dan aplikasinya yang mengikuti program pembelajaran serta kurikulum yang ada pada sekolah tersebut. Sedangkan laboratorium yang memiliki fasilitas yang baik dan lengkap serta kemampuan yang dimiliki guru dalam pembelajaran akan memberikan motivasi semangat pada peserta didik untuk belajar dan berlatih.

Mendengar dan melihat yang ada dilapangan, terutama pada pemanfaatan laboratorium komputer di Sekolah Menengah Kejuruan Mahyal Ulum Al-Aziziyah ternyata belum baik dalam hal pemanfaatan, karena penggunaan laboratorium komputer yang belum dipergunakan dengan baik dan komputer yang masih minim sehingga minimnya motivasi pada peserta didik dalam belajar. SMK Mahyal

Ulum Al-Aziziyah memiliki laboratorium yang masih kurang fasilitasnya dalam mendukung proses belajar praktik. Proses belajar praktik di laboratorium komputer sekolah masih kurang dikarenakan yang fasilitas laboratorium itu sendiri masih minim kelengkapannya dan AC yang belum dimiliki pada laboratorium, sehingga semangat dan motivasi peserta didik masih kurang dalam hal belajar dan hal ini dapat berpengaruh pada hasil belajar nantinya, seperti fasilitas laboratorium komputer yang masih kurang, dan komputer yang eror serta aplikasi pada komputer yang masih minim. Permasalahan ini secara tidak langsung bisa menghambat proses belajar dan pembelajaran.

Dari permasalahan diatas, peneliti sangat tertarik untuk mengangkat judul penelitian mengenai “Pemanfaatan Laboratorium Komputer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Di Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Pada SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut, antara lain:

1. Fasilitas laboratorium komputer yang masih kurang, aplikasi dan komputer yang masih minim.
2. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang di berikan.
3. Penggunaan yang masih belum optimal, dan masih kurangnya motivasi belajar siswa.

### **C. Batasan Masalah**

Dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah kita bisa ketahui dalam hal pemanfaatan laboratorium komputer sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan hasil pemanfaatannya. Melihat kemampuan dan keterbatasan penelitian ini baik kemampuan, waktu, tenaga dan biaya maka diperlukan batasan masalah yang menjadi kefokus penelitian yaitu pada pemanfaatan laboratorium dan hasil pemanfaatan laboratorium komputer yang masih belum optimal.

### **D. Perumusan Masalah**

Melihat pada batasan masalah maka peneliti menulis perumusan masalah untuk menjelaskan permasalahan yang dihadapi, maka peneliti menyimpulkan rumusan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pemanfaatan laboratorium komputer dalam pembelajaran pemrograman dasar di Sekolah Menengah Kejuruan Mahyal Ulum Al-Aziziyah?
2. Bagaimana hasil belajar pemrograman dasar dengan memanfaatkan laboratorium komputer di Sekolah Menengah Kejuruan Mahyal Ulum Al-Aziziyah?

### **E. Tujuan Penelitian**

Maka dari permasalahan yang kita lihat diatas muncul tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Pemanfaatan belajar pada laboratorium komputer di Sekolah Menengah Kejuruan Mahyal Ulum Al-Aziziyah.



2. Hasil belajar peserta didik pada pemanfaatan laboratorium komputer di Sekolah Menengah Kejuruan Mahyal Ulum Al-Aziziyah.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang telah dituliskan diatas, penulis mengharapkan penelitian ini memiliki manfaat yang berguna, khususnya yang diharapkan sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian yang ditulis ini, semoga peneliti mendapatkan penambahan ilmu serta pengetahuan yang baik tentang pemanfaatan laboratorium komputer di Sekolah Menengah Kejuruan Mahyal Ulum Al-Aziziyah. Selain dari itu penelitian ini dapat digunakan untuk menyelesaikan salah satu syarat tugas akhir perkuliahan.

2. Bagi Sekolah Menengah Kejuruan Mahyal Ulum Al-Aziziyah

Dari hasil penelitian yang dibuat ini diharapkan dapat memberikan saran dan ingatan untuk Sekolah Menengah Kejuruan Mahyal Ulum Al-Aziziyah dan juga sebagai masukan intropeksi terhadap pemanfaatan dan penggunaan laboratorium yang sangat mempengaruhi terhadap hasil pembelajaran peserta didik.

3. Bagi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Dari penelitian yang dibuat diharapkan dapat menambahkan koleksi perpustakaan dan juga dijadikan untuk bahan bacaan untuk mahasiswa pada khususnya jurusan Pendidikan Teknologi Informasi, dan juga untuk mahasiswa jurusan lain pada umumnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Belajar dan Pembelajaran**

Belajar dan pembelajaran ialah dua hal yang sangat berhubungan tidak bisa dipisahkan dalam edukasi pendidikan. Interaksi pengajar dengan peserta didik ini dikatakan bentuk edukasi ini dikatakan karena didalamnya ada belajar dan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pada hal ini mengarahkan agar mencapai tujuan tertentu telah dibentuk sebelum mulai pengajaran dilaksanakan. Guru secara sadar akan merencanakan kegiatan yang akan dilakukannya pada pengajaran dan pada segala sesuatu untuk memanfaatkan untuk kepentingan pada pembelajaran.

##### **a. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan aktivitas secara sadar atau disengaja yang dilakukan oleh seseorang. Kegiatan ini menyatakan pada keaktifan seseorang dalam hal aspek mental yang terjadi perubahan pada orang tersebut (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Dari penjelasan ini dapat dipahami bahwa suatu kegiatan belajar dapat dikatakan baik apabila tingkat keaktifan jasmani maupun mental seseorang semakin tinggi. Sebaliknya meskipun seseorang dikatakan belajar namun jika keaktifan jasmaniah dan mentalnya rendah berarti kegiatan belajar tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar.

Belajar adalah sebuah proses perubahan didalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan

kreatifitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, kebiasaan, sikap, keterampilan, pemahaman, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain (Ekayani, 2017). Maka dari penjelasan tersebut bisa kita fahami belajar yaitu proses perubahan didalam diri kita dan perubahan itu bisa nampak adanya peningkatan kualitas dan kreatifitas, contohnya dari pengetahuan bila kita tidak mengetahui sesuatu lalu kita belajar dan setelah belajar kita dapat menghasilkan sebuah pengetahuan dari tidak tau menjadi tau.

Belajar dalam pandangan islam memiliki arti yang sangat penting, sehingga hampir setiap saat manusia tak pernah lepas dari aktivitas belajar. Jika diambil makna yang luas dari kata belajar, setidaknya melibatkan kognisi proses berfikir yang melibatkan akal dan fikiran, tetapi juga hati emosi dan spiritual, serta berlandasan iman keinginan kuat untuk menemukannya (Hermawan, 2017). Maka dari pengertian diatas bisa kita fahami bahwa kehidupan manusia selalu penuh dengan kegiatan yang dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja, berencana maupun mendadak, kegiatan atau kejadian tersebut menimbulkan pengalaman hidup. Sedangkan pengalaman hidup sendiri pada dasarnya adalah hasil belajar.

Belajar suatu kata yang sudah cukup akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi para pelajar atau mahasiswa kata “belajar“ merupakan kata-kata yang tidak asing. Bahkan sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal. Kegiatan belajar mereka lakukan setiap waktu sesuai dengan keinginannya. Adapun belajar memiliki pengertian dan penekanan tersendiri tentang hakikat

belajar dan proses ke arah perubahan sebagai hasil belajar, berikut ini beberapa kelompok teori yang memberikan pandangan khusus tentang belajar, antara lain :

- 1). Behaviorisme, teori ini meyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian tertentu kepadanya. Behaviorisme menerapkan pada apa yang dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi didalam pikiran karena tidak terlihat.
- 2). Kognitive, teori ini salah satu teori belajar yang dalam berbagai pembahasan juga sering disebut model kognitif. Teori belajar ini tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan.
- 3). Teori fitrah, pada dasarnya peserta didik lahir setelah membawa bakat dan potensi-potensi yang cenderung kepada kebaikan dan kebenaran, potensi-potensi tersebut dapat dihayatinya yang akan dapat berkembang dalam diri peserta didik. Yang dimaksud penjelasan disini ialah pendidikan islam memandang seseorang anak akan dapat mengembangkan potensi-potensi baik yang dibawa sejak lahir melalui pendidikan atau belajar. Dan dalam ayat Al-Qur'an Allah berfirman yang artinya : Artinya: Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah, tetapkanlah atas fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu, tidak ada perubahan pada fitrah Allah, itulah agama yang lurus, tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui.
- 4). Teori belajar psikologi sosial, yaitu proses belajar bukanlah proses yang terjadi dalam keadaan menyendiri, akan tetapi harus melalui interaksi (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

Berdasarkan uraian di atas, terkait dengan beberapa teori diatas maka penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan perubahan pemahaman. Dan belajar merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Belajar untuk disekolah berarti interaksi antara guru dengan siswa yang dilakukan secara sadar dan terencana yang dilaksanakan baik di dalam kelas maupun diluar kelas dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman.<sup>aa</sup> Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat dari perbuatan belajar dapat diamati melalui penampilan siswa. Hasil belajar sebagai sesuatu yang di peroleh, didapatkan atau dikuasai setelah proses belajar biasanya ditunjukkan dengan nilai atau skor (Husamah, 2016). Dari uraian tersebut, bisa kita ambil kesimpulan hasil belajar ialah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, dari proses tersebut kita dapat melihat seberapa siswa memahami yang siswa pelajari tersebut.

Diterangkan pada ayat suci Alquran surat Al-Alaq 1-5: Iqra'biismi rabbikal ladzii khalaq(a), Khalaqal insaana min'alaq(in), Iqra'warabbukal akram(u), Al-ladzii 'allama bil qalam(i), 'Allamal insaana maa lam ya'lam. Yang artinya "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya". Ayat ini mengisyaratkan perintah

untuk belajar dan pembelajaran. Maka dari itu kita sebagai hambanya agar selalu belajar dalam hal apapun itu.

#### **b. Pengertian Pembelajaran**

Kata pembelajaran sudah dikenal luas pada masyarakat, dari undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pengertian pembelajaran yaitu tenaga yang mempunyai keahlian pada pendidikan sebagai dosen, guru, pamong belajar dan lainnya. Tutor, instruktur, fasilitator, dan panggilan yang lain sesuai dengan khususnya juga ikut berpartisipasi dalam menenggarakan pendidikan.

Pembelajaran ialah proses dua arah, dimana mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Hermawan, 2017). Dari penjelasan tersebut penulis mengartikan bahwa belajar dan pembelajaran itu berbeda, pembelajaran proses dua arah antara pangajar dan peserta didik, sedangkan belajar itu proses yang bisa dilakukan sendiri.

Proses pembelajaran merupakan sekumpulan kegiatan dan serangkaian pengalaman yang dihadiri oleh guru kepada peserta didiknya (Dani Firmansyah, 2015). Dari penjelsan tersebut bisa kita fahami bahwa pembelajaran itu suatu kegiatan dan serangkaian yang dibuat oleh seorang guru kepada peserta didik, dan strategi preses ngajar mengajar akan dibuat oleh seorang guru sehingga siswa mampu menguasai hasil pembelajaran tersebut.

Pembelajaran juga dimaknai sebagai salah satu kegiatan guru mengajari atau membimbing peserta didik menuju pendewasaan diri juga perubahan dalam

pengetahuan (Husamah, 2016). Pengertian ini menegaskan pada sebuah proses pendewasaan yang dimaknai pada bentuk penyampaian materi tidak hanya menyampaikan materi akan tetapi lebih bagai mana dengan menyampaikan materi dan mengambil nilai-nilai dari penyampaian materi diarahkan agar dengan bimbingan pendidik dapat mendewasakan peserta didik.

Dari uraian diatas penulis mendefinisikan pembelajaran adalah sebagai suatu upaya yang dilakukan pendidik atau guru secara sengaja dengan tujuan menyampaikan ilmu pengetahuan, dengan cara mengorganisasikan dan menciptakan suatu sistem lingkungan belajar dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih optimal.

Maka dari beberapa penjelasan diatas bahwasannya belajar dan pembelajaran sangat lah berkaitan, akan tetapi media pembelajaran tidak kalah penting karena untuk alat bantu sebuah proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memperkuat ingatan. Dan juga dalam dunia pendidikan pembelajaran sangatlah penting untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pengetahuan yang luas.

## **2. Deskripsi Pendidikan**

Kemajuan zaman ini, khususnya pada dunia pendidikan yang terus berkembang dan berubah-ubah sehingga banyak mengubah cara berfikir pendidik mulai dari pola fikir awam dan kaku menjadi pola fikir modern, hal ini sangat mempengaruhi pada kemajuan pendidikan di Indonesia. Dalam bahasa arab pendidikan disebut tarbiyah diambil dari kata dasar *rabba sya'i yarbu* yang

artinya bertambah dan bertumbuh, dijelaskan oleh sebagian ulama lainnya bahwa makna tarbiyah adalah membesar dan mengembang (Wahidin, 2017). Adapun pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Maka dari definisi diatas bisa kita fahami bahwa pendidikan ialah proses merubah sesuatu melalui upaya ajaran atau latihan.

Pendidikan sebagai sebuah proses pengembangan sumber daya manusia agar memperoleh kemampuan sosial dan perkembangan individu yang optimal memberikan relasi yang kuat antara individu dengan masyarakat dan lingkungan budaya sekitarnya (Rustan Ibrahim, 2013). Dari penjelasan diatas maka bisa kita pahami pendidikan ialah sebuah proses pengembangan sumber daya manusia untuk mendapatkan kemampuan sosial dan kemampuan individu.

Berbicara masalah pendidikan tentu akan melibatkan banyak hal yang harus diperhatikan karena pendidikan meliputi keseluruhan tingkah laku manusia yang dilakukan demi memperoleh kesinabungan, pertahanan dan peningkatan hidup. Untuk menghasilkan pendidikan yang baik serta harus memiliki strategi dalam proses pembelajaran, oleh karenanya strategi yang baik merupakan suatu keharusan.

Tujuan pendidikan nasional ini akan tercapai apabila semua pihak ikut serta mendukung kemajuan pendidikan tersebut, baik oleh pemerintahan, guru dan masyarakat atau peserta didik (Dani Firmansyah, 2015). Maka dari penjelasan tersebut bisa kita fahami bahwa dari ketiga tersebut harus saling mendukung,



seperti pemerintah harus bisa mengeluarkan kebijakan dalam meningkatkan mutu pendidikan seperti kurikulum, dana untuk media pembelajaran dan lainnya, sedangkan guru memberikan peran penting dalam kegiatan belajar mengajar, agar menghasilkan belajar yang baik maka seorang guru harus menguasai dan memahami berbagai keterampilan yang dapat mendukung proses pembelajaran, sedangkan siswa harus semangat dalam belajar karena untuk hasil belajar juga ditentukan oleh siswa dari ingin belajarnya.

Pendidikan anak usia dini adalah bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan. Fisik, keserdasan, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual (Surya, 2017). Jadi dari penulisan ini kita bisa lihat bahwa pendidikan itu menyelenggarakan ke arah pertumbuhan dan perkembangan, maka bisa kita fahami bahwa pendidikan itu proses pembelajaran yang menentukan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi pembangunan suatu bangsa (Yusran & basrul, 2019). Maka perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Perkembangan peradaban pada abad 21 memerlukan cara pandang berbeda dalam pendidikan, perkembangan teknologi dan informasi yang sangat deras tidak

dapat diantisipasi dengan cara menghalangi pemanfaatannya dalam dunia pendidikan (Kusmana, 2017). Maka dari itu pendidikan sekarang ini sangat mengarahkan kepada abad 21, pendidikan abad 21 ini sangat menjerumus ke media teknologi dan informasi maka dunia pendidikan harus saling melibatkan media pembelajaran bila mana tidak adanya media pembelajaran maka akan tertinggal dunia pendidikan kita.

Abad 21 ditandai dengan berkembangnya teknologi informasi yang sangat pesat serta perkembangan otomasi dimana banyak pekerjaan yang sifatnya pekerjaan rutin dan berulang-ulang mulai digantikan oleh mesin, baik mesin produksi maupun komputer (Sankasa & megahantara, 2016). Perubahan dan cara berfikir pada dunia pendidikan akan selalu terus maju dan berkembang karena memasuki abad ke 21 sekarang ini dimana teknologi dan cara berfikir yang semakin maju. Dari perubahan itu antara lain: lebih memudahkan mencari bahan ajar dan belajar, lebih meningkatkan untuk memilih pilihan menggunakan dan pemanfaatan ICT, semakin meningkat peran media dalam hal kegiatan belajar dan mengajar. Pemanfaatan TIK memasuki dalam dunia pendidikan sehingga pendidikan harus disertakan alat media. Tujuannya supaya peserta didik dapat mengoptimalkan keterampilannya, sehingga dapat diaplikasikan pada mata pelajaran lain sebagai lintas kurikulum.

Maka dari paparan penjelasan itu maka penulis menyimpulkan pendidikan adalah proses pembelajaran pengetahuan dan keterampilan, dari seorang guru ke siswa dan lainnya yang berkaitan, melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian. Dan demikian sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu fondasi

utama untuk mencapai tujuan pendidikan. Ada lima faktor penting yang harus ada pada proses belajar mengajar yaitu: guru, murid, tujuan, materi dan waktu. Jika salah satu faktor saja dari faktor tersebut tidak terpenuhi, maka tidak mungkin terjadi proses belajar mengajar. Berdasarkan 5 faktor tersebut, proses belajar mengajar dapat dilaksanakan walaupun kadang-kadang dengan hasil yang minimal pula. Hasil tersebut dapat ditingkatkan apabila ada sarana penunjang, yaitu faktor fasilitas/Sarana dan Prasarana Pendidikan.

### **3. Deskripsi Laboratorium Komputer**

Sistem informasi termasuk salah satu kebutuhan akan teknologi di era modern ini, teknologi informasi dan sistem informasi yang berkembang dengan sangat cepat dan pesat membuat segala aspek dalam kehidupan selalu berhubungan dengan perangkat komputer (Rozana Liza & Musfikar Rahmat, 2020). Dengan berkembangnya pendidikan di zaman ini, sarana dan prasarana pendidikan ialah proses suatu usaha mencapai hasil sarana dan prasarana sesuai dengan prosedur pendidikan saat ini dengan tujuan yang memberikan pengaruh kepada peserta didik pada berjalannya proses pendidikan mulai dari penggunaan, pengadaan, pemeliharaan, pemanfaatan dan semua perangkat lainnya atau perlengkapan yang mendasar secara langsung dan tidak dipergunakan untuk kebutuhan proses pembelajaran dan tercapainya tujuan belajar, pada khususnya didalam menahan keefektivitasan proses pembelajaran, mulai dari gedung, ruangan, alat-alat yang ada diruangan dan alat media pengajaran serta ruangan seperti laboratorium, perpustakaan dan ruangan praktik lainnya.

Sistem komputer memberikan beberapa manfaat dibandingkan sistem manual yaitu kecepatan, volume hasil, pencegahan kekeliruan, posting otomatis, dan penyusunan laporan otomatis. Sehingga terlihat jelas bahwa komputer mempunyai banyak manfaat (Novi Wulandari dan Suci Rohayati, 2015). Maka dari itu laboratorium komputer ini sangat mempengaruhi kemampuan siswa khususnya siswa yang ada dalam bidang Teknik Jaringan Dasar TKJ). Karena disetiap pembelajaran mereka itu harus berkaitan dengan praktikum dilaboratorium komputer. Sehingga siswa dapat menguasai hasil belajar.

Teknik Komputer dan Jaringan merupakan sebuah jurusan yang mempelajari tentang cara-cara merakit atau memperbaiki PC atau personal komputer, menginstal program komputer dan jaringan komputer (Halawa, 2016). Maka dari itu sekolah yang memiliki jurusan TKJ harus memiliki sebuah laboratorium komputer yang memadai agar siswa dapat menguasai pembelajaran. Dan saat ini jurusan TKJ memiliki mata pelajaran pemrograman dasar, dimana mata pelajaran tersebut mempelajari program-program yang ada pada komputer.

Laboratorium adalah suatu tempat dimana dilakukan kegiatan percobaan, pengukuran, penelitian atau riset ilmiah yang berhubungan dengan ilmu sains dan ilmu-ilmu lainnya. Laboratorium bisa berupa ruangan yang tertutup seperti kamar atau ruangan terbuka seperti kebun dan lain-lain (Emda, 2017). Laboratorium merupakan tempat untuk mengaplikasikan teori keilmuan, pengujian pembuktian ujicoba, penelitian dan sebagainya dengan menggunakan alat bantu menjadi kelengkapan dari fasilitas.

Seperti yang kita ketahui pada dokumen lampiran permediknas nomor 24 Tahun 2007 ini, Laboratorium ialah ruang untuk proses pembelajaran secara praktek yang menggunakan peralatan khusus. Laboratorium juga memiliki makna yaitu tempat dimana untuk melakukan percobaan dan juga untuk penelitian dibidang laboratorium tertentu dalam bidangnya. Laboratorium mini merupakan ruangan yang tertutup, kamar bisa juga ruangan terbuka. Dalam pengertian terbatas ini laboratorium adalah sebuah ruangan yang tertutup dimana untuk melakukan percobaan dan sebuah penelitian yang dilakukan untuk membuktikan dan menguji sebuah teori (Imansari, 2017). Sedangkan pengertian komputer ialah alat elektronik yang dapat melakukan perhitungan simbol bilangan, alat yang dapat membaca input data dan mengolahnya sesuai dengan program yang diterapkan sehingga menghasilkan informasi yang merupakan output (Sudarsono et al., 2018). Komputer juga diartikan sebuah alat mengolah data sesuai perintah yang sudah dirumuskan secara cepat dan tepat, serta diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data berdasarkan perintah yang telah disimpan pada memori (Hanafri et al., 2019).

Maka dari beberapa penjelasan laboratorium maka penulis menyimpulkan bahwa laboratorium komputer adalah sebuah tempat untuk riset ilmiah, penelitian, pengukuran beserta pelatihan, dan didalam ruang ini memiliki fasilitas komputer untuk pelatihan seorang siswa dalam jurusan TKJ. Maka dari itu sangat penting sebuah laboratorium disekolah untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Dan tidak kalah penting sarana dan pra sarana yang harus ada dalam laboratorium tersebut, maka sarana pra sarana harus diperhatikan.

### **a. Prasarana Laboratorium Komputer**

Prasarana ialah fasilitas dasar untuk menjalankan fungsi SMK jurusan teknik komputer dan jaringan (TKJ). Fungsi dari laboratorium sebagai pembelajaran yang bersifat praktikum. Adanya laboratorium dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotor. Subowo (2019) menyatakan bahwa fasilitas laboratorium berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar komputer siswa (Novi Wulandari dan Suci Rohayati, 2015). Kaitannya mengenai standar prasarana untuk menjalankan fungsi laboratorium komputer adalah luas minimum bangunan ruang praktik di laboratorium komputer.

Maka dari penjelasan penulis menyimpulkan prasarana adalah barang atau benda tidak bergerak yang dapat menunjang atau mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi unit kerja. Seperti yang kita fahami bahwa ruang laboratorium, wc dan sebagainya.

### **b. Sarana Laboratorium Komputer**

Sudah kita sadari sarana dan prasarana sangat lah penting dalam pendidikan, ketika sekolah sudah memiliki prasarana maka tidak ketinggal penting bagi sarana, maka sarana sangat membantu adanya proses pembelajaran. Sarana laboratorium adalah perlengkapan pembelajaran yang dapat dipindah-pindah (Desi Eri Kusumarningrum, 2014). Maka bisa dijelaskan bahwa sarana adalah alat atau barang yang bisa dipindahkan dan dapat digunakan, yang meliputi sarana pendidikan di ruang laboratorium komputer adalah:

- 1). Perabot di ruang laboratorium komputer.
- 2). Peralatan pendidikan di ruang laboratorium komputer.

- 3). Media pendidikan di ruang laboratorium komputer. Dan
- 4). Perlengkapan lain di ruang laboratorium komputer.

Fungsi dari laboratorium komputer itu sendiri merupakan salah satu bentuk prasarana dalam melakukan proses pembelajaran yang efektif dimana kepentingannya sangat diperlukan dalam upaya meningkatkan hasil dan mutu pembelajaran serta pada pendidikan dan pada umumnya kembali lagi menjadi lulusan yang optimal.

#### **4. Deskripsi Pemrograman Dasar**

Dalam kegiatan pembelajaran, yang memiliki peranan sangat penting untuk menarik perhatian siswa agar siswa lebih bersemangat dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru adalah media pembelajaran (Wulandari Adi Putri Kusumadewi, 2016). Setelah media pembelajaran sudah ada, maka pembelajaran algoritma dasar itu bisa berjalan karena pembelajaran pemrograman dasar diharuskan menggunakan media untuk menulis program.

Pemrograman dasar adalah suatu mata pelajaran yang mempelajari tentang pengenalan dasar tentang bahasa pemrograman, yaitu belajar tentang strategi pemecahan masalah, metodologi dan sistematika pemecahan masalah tersebut kemudian menuangkannya dalam suatu notasi yang disepakati bersama (Menrisal & Hamrin maidwi putri, 2019). Dasar program komputer atau biasa disebut program memiliki arti sekumpulan perintah yang ditulis pada komputer untuk melakukan sebuah fungsi khusus pada komputer. Pada dasarnya komputer membutuhkan sebuah program untuk dapat menjalani sebagaimana fungsi

komputer, biasanya hal itu dibuat dengan melakukan serangkaian intruksi atau kode program tersebut pada prosesor.

Proses pengulangan penulisan dan pembedulan kode ini merupakan proses dari pemrograman komputer sehingga menjadi sebuah program komputer. Membedulkan sebuah kode meliputi langkah pengetesan, analisi, perbaikan kesalahan, mengoptimalkan algoritma, normalisasi kode dan programmer satu sama lain saling berkoordinasi jika dilakukan oleh beberapa orang dalam sebuah team. Seseorang yang memiliki keahlian dan mempunyai skil dibidang perkodean disebut dengan programmer komputer atau bisa juga disebut pengembang perangkat lunak atau pengembang kode.

Algoritma adalah metode efektif yang diekspresikan sebagai rangkaian terbatas. Algoritma juga merupakan kumpulan perintah untuk menyelesaikan suatu masalah. Perintah-perintah ini dapat diterjemahkan secara bertahap dari awal hingga akhir (Maulana, 2017). Masalah itu bisa berupa apa saja, dengan syarat untuk setiap permasalahan memiliki kriteria tersendiri tergantung kondisi awal yang harus dipenuhi sebelum menjalankan sebuah algoritma. Algoritma juga memiliki pengulangan proses, dan juga memiliki keputusan hingga keputusan selesai.

Maka peneliti menyimpulkan bahwa pemrograman ialah sebuah proses penulisan, proses pengujian, proses memperbaiki, dan proses pemeliharaan kode yang membentuk sebuah program komputer. Perkodean ini ditulis berdasarkan bahasa pemrograman karena bahasa pemrograman memiliki banyak bahasa. Tujuan dari seorang pemrograman ialah untuk membangun sebuah program, merubah,



memelihara dan mengontrol sebuah program yang dapat melakukan perhitungan juga pekerjaan sesuai dengan permintaan pengguna. Dari sedikit penjelasan diatas maka pelajaran pemrograman dasar yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan harus dilakukannya sebuah praktek komputer untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman terhadap pelajaran pemrograman dasar.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode kuantitatif, maksud disini menekankan fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif. Kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang dibuat menjadi angka (M. Soegiarto, 2013). Dan untuk memaksimalkan objek desain penelitian ini peneliti melakukan dengan menggunakan angka pengolahan statistik percobaan terkontrol dan struktur.

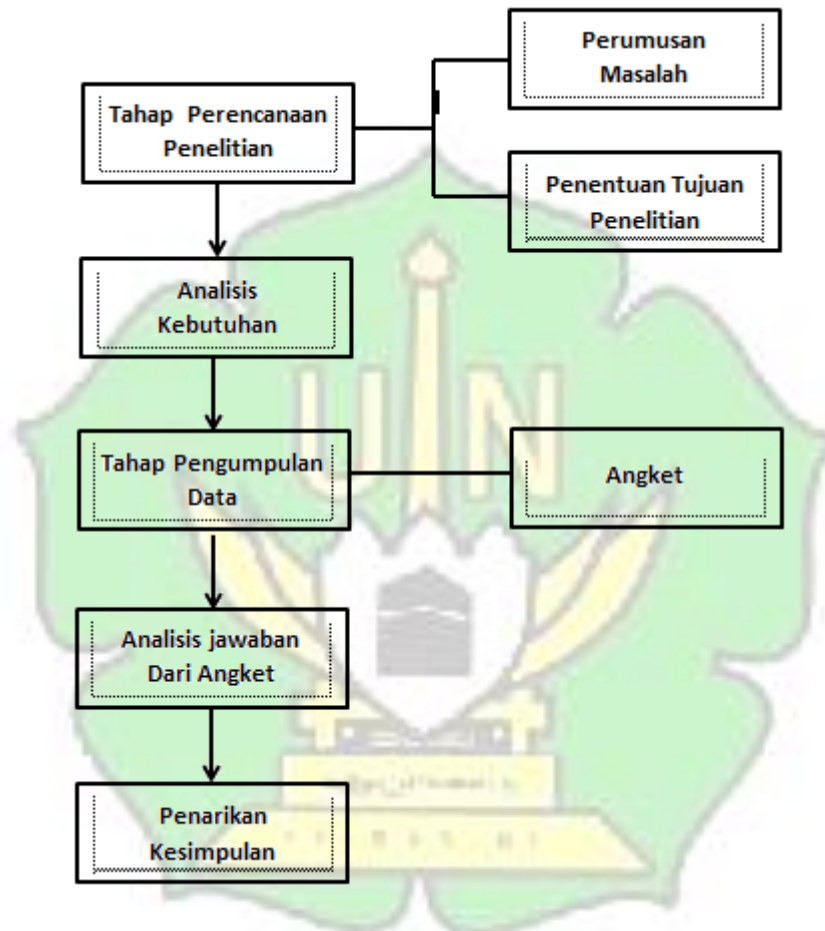
Penelitian ini memakai metode survei. Metode survei ini digunakan untuk mengambil informasi bentuk opini dari beberapa orang terhadap topik atau isu tertentu. Karakteristik utama pada survei ini memiliki 3 krakter, antara lain:

1. Informasi dikumpulkan dari kelompok besar orang untuk menceritakan beberapa unsur seperti sikap, kepercayaan, pengetahuan, dan jumlah populasi.
2. Langkah selanjutnya informasi didapatkan dengan cara memberikan pertanyaan (umumnya tertulis atau lisan).
3. Dan informasi selanjutnya diperoleh dari sampel, bukan dari populasi.

Dari penjelasan diatas, maka tujuan dari survei ini ialah untuk mengetahui gambaran secara umum karakteristik dari populasi yang ada.

## B. Kerangka Penelitian

Pada penulisan penelitian ini akan ada beberapa kerangka atau alur penelitian yang berguna untuk penelitian ini terarah, adapun kerangka penelitian antara lain:



Gambar 3.1 Kerangka Penelitian

### 1. Tahapan Perencanaan Penelitian

Tahap awal dari perencanaan ini ialah untuk merencanakan apa yang akan dilakukan dan dituju terlebih dahulu sebelum peneliti melakukan penelitian, dari gambar diatas terdapat dua tahapan perencanaan yaitu:

a. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

- 1). Bagaimana Pemanfaatan laboratoriumkomputer dalam pembelajaran pemrograman dasar diSekolah Menengah Keatas Mahyal Ulum Al-Aziziyah.
- 2). Bagaimana hasil belajar pemrograman dasar dengan memanfaatkan laboratoriumkomputer diSekolah Menengah Kejuruan Mahyal Ulum Al-Aziziyah..

b. Penentuan Tujuan Penelitian

Setelah menemukan perumusan masalah maka langkah selanjutnya menentukan tujuan dari penelitian ini, maka peneliti menentukan yang akan dicapai pada penelitian ini serta membuat target apa yang ingin dicapai bersangkutan dengan masalah yang ada diatas.

2. Analisis Kebutuhan

Langkah analisiskebutuhan ialah peneliti menganalisis atau kebutuhan memecahkan masalah apa saja yang akan dibutuhkan saat melaksanakan penelitian dan observasi awal.

3. Tahap Pengumpulan Data

Selanjutnya tahap pengumpulan data ini dilakukan dengan cara membagikan akngket atau kuesioner. Langkah ini berguna untuk mendapatkan data atau sebuah informasi yang berhubungan dengan pemanfaatan laboratoriumkomputer terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dimata pelajaran pemrograman dasar.

#### 4. Analisis jawaban dari Angket

Langkah selanjutnya dari pembagian angket atau kuesioner yang telah diisi dan dijawab maka cara selanjutnya ialah dengan melakukan analisis dari jawaban yang telah diisi dalam lembar angket atau kuesioner.

#### 5. Penarikan Kesimpulan

Tahap selanjutnya yang terakhir ialah pembuatan kesimpulan setelah melalui beberapa tahap dari perencanaan hingga hasil data angket, langkah ini untuk mengetahui hasil apakah pemanfaatan laboratorium komputer terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di mata pelajaran pemrograman dasar.

### **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Pada penelitian ini dilakukannya tempat dan waktu penelitian untuk target penelitian, adapun tempat penelitian ini di laksanakan pada Sekolah Menengah Kejuruan Mahyal Ulum Al-Aziziyah, yang berada di Kabupaten Aceh Besar pada mata pelajaran pemrograman dasar di kelas X (sepuluh). Adapun dilaksanakannya penelitian ini pada tanggal 18 s.d 24 Juni 2020.

### **D. Populasi Dan Sampel**

#### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian (Junaidi & Susanti, 2019). Bisa kita pahami maka populasi merupakan jumlah keseluruhan sumber data yang akan diperlukan dalam sebuah penelitian. Menentukan sumber data pada suatu penelitian sangat lah penting dan juga membuat keakuratan hasil penelitian yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh peserta didik pada kelas X pada Sekolah Menengah Kejuruan Mahyal Ulum Al-Aziziyah.

**Tabel 3.1 Populasi**

<b>NO.</b>	<b>UNIT-UNIT POPULASI</b>	<b>JUMLAH</b>
1.	Siswa Laki-laki	18
2.	Siswa Perempuan	22
	<b>Jumlah</b>	40

## 2. Sampel

Dari populasi yang akan diteliti biasanya jumlahnya sangat melimpah akan tetapi pada penelitian ini berjumlah 40 populasi yang ada pada kelas X (sepuluh). Dikarenakan peneliti memiliki keterbatasan, biaya, tenaga, waktu dan sebab lain, maka peneliti menggunakan hanya sebagian dari populasi tersebut sebagai sampel. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Junaidi & Susanti, 2019).

Dalam menentukan sampel yang akan digunakan maka penelitian ini menggunakan rumus slovin yang bertujuan untuk menentukan sampel jumlah keseluruhan peserta didik kelas X (sepuluh). Jumlah sampel yang akan dijadikan oleh peneliti berjumlah 39 yaitu menggunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + ne^2}$$

Dimana:

$n$  : Jumlah Sampel

$N$  : Jumlah Populasi

$e$  : Batas Toleransi Kesalahan (error tolerance)

Berdasarkan rumus diatas maka dapat dihitung jumlah sampel nya antara lain sebagai berikut :

$$n = \frac{40}{1 + 40 (0,05)^2} = 39$$

Jadi sample dalam penelitian ini di bulatkan menjadi 39 orang mahasiswa.

### 3. Teknik Pengambilan Dasar

Pada teknik sampel yang digunakan dalam membuat penelitian ini ialah *Proporsional Random Sampling*. Perhitungan sampel ini berdasarkan pada perbandingan, teknik ini menentukan sampel kelompok yang akan disesuaikan dengan jumlah kelompoknya dan dilakukan dengan proporsional untuk mendapatkan hasil sample yang mewakili atau perwakilan. Rumus yang akan digunakan untuk alokasi proporsional adalah sebagai berikut:

$$ni = \frac{Ni}{N} \times n$$

Keterangan:

$ni$  : Jumlah sampelyang diambil untuk srata  $i$

$Ni$  : ukuran populasi strata  $i$

$N$  : Jumlah populasi total

$n$  : sampel total yang diambil (ukuran sampel)

Berdasarkan rumus diatas, maka proporsi jumlah sampel dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.2 Sampel**

NO.	UNIT-UNIT POPULASI	JUMLAH	Sampel
1.	Siswa Laki-laki	$n$ $= \frac{18}{40} \times 39$	18
2.	Siswa Perempuan	$n$ $= \frac{22}{40} \times 39$	21
	<b>Jumlah</b>		39

### E. Variabel Penelitian

Pengertian dari variabel ialah sebuah obyek dari sebuah penelitian atau bisa juga disebut sebagai titik perhatian pada suatu penelitian. Variabel juga terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya variabel bebas (independet) ialah variabel yang dapat mempengaruhi atau bisa juga menjadi sebab berubahannya atau tumbuhnya variabel terikat (dependent). Sedangkan variabel terikat (dependent) ialah variabel yang dapat dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas yang mempengaruhi (Agytri Wardhatul khurun, 2018). Adapun spesifikasi varibel adalah :



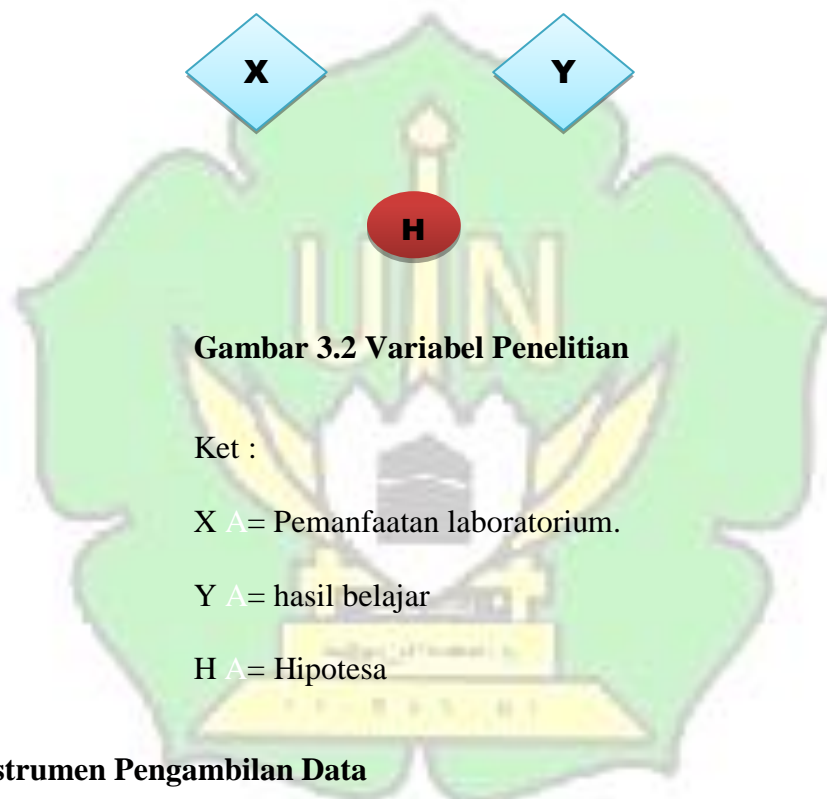
1. Variabel bebas ( independent)

Pada penelitian ini yang akan menjadi variabel bebas (independent) ialah pemanfaatan laboratorium komputer.

2. Variabel terikat (dependent)

Adapun variabel terikat dalam penelitian ini ialah hasil belajar.

Perhubungan dari kedua variabel dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



**F. Instrumen Pengambilan Data**

Pengertian dari instrumen ialah pedoman yang tertulis tentang wawancara, atau pengamatan dan bisa juga daftar pertanyaan, yang dimana semua itu dipersiapkan untuk mendapatkan dan juga menghasilkan informasi dari responden. Instrumen ini sendiri disebut pedoman pengamatan, wawancara atau bisa juga disebut kuesioner, sesuai dengan metode apa yang dipergunakan (Agytri Wardhatul khurun, 2018). Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian untuk

menguji seberapa efektifkah pada penggunaan sistem yang telah ada. Dari penelitian ini yang peneliti bagikan ialah berupa kuesioner atau angket.

Kuesioner dari penelitian ini ada 16 pertanyaan dengan menggunakan system penskoran menggunakan skala pengukuran teknik *Likert*. Kuesioner ini menggunakan pilihan jawaban dan dari pilihan itu memiliki sebuah skor, dapat dilihat pada penjelasan dibawah ini:

**Tabel 3.3 Skor Kuesioner**

Skor	Keterangan
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Ket :

P = Presentase

f = Frekuensi jawaban

n = Jumlah responden

Untuk kriteria penskoran persentase yang ada diatas maka bisa dilihat bawah ini persentase bagi responden:

**Tabel 3.4 Persentase Kuesioner**

<b>Persentase</b>	<b>Keterangan</b>
80 % - 100 %	Sangat Baik
60 % - 79,99 %	Baik
40 % - 59,99 %	Cukup Baik
20 % - 39,99 %	Tidak Baik
0 % - 19,99 %	Sangat Tidak Baik

### **G. Teknik Prasyarat Analisis**

Sebelum dilakukannya sebuah uji analisis data, yang lebih dulu dilakukan ialah melakukan pesyaratan analisis, dan prasyarat merupakan analisis datang yang meliputi beberapa bagian, diantaranya:

#### **1. Uji Normalitas**

Pada uji normalitas yang bertujuan agar mengetahui distribusi data atau saling berkaitan atau tidaknya variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang dapat digunakan atau yang baik ialah data yang mempunyai distribusi normal (Agytri Wardhatul khurun, 2018).

Untuk menguji sebuah normalitas penelitian, maka penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* pada aplikasi SPSS karena dalam penelitian ini peneliti menggunakan sampel  $>50$ . Jika nilai selisih absolut terbesar  $<$  nilai tabel Kolmogorov Smirnov, maka  $H_0$  diterima;  $H_a$  ditolak. Sementara jika nilai selisih absolut terbesar  $>$  nilai tabel Kolmogorov Smirnov, maka  $H_0$  ditolak;  $H_a$  diterima (Agytri Wardhatul khurun, 2018).

## 2. Uji Linearitas

Tujuan dari pengujian literasi agar mengetahui apakah dari masing-masing variable bebas memiliki hubungan yang liner atau berkaitan pada variabel terikatnya. Pengujian linieritas ini dilakukan menggunakan teknik analisis varian (Uji-F) serta menggunakan prosedur Means pada SPSS ialah dengan melihat sebuah nilai probabilitas dari komponen yang penyimpangan terhadap derajat linier.

### H. Teknik Analisis Data

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui seberapa manfaatkah pada pemanfaatan laboratorium komputer terhadap hasil belajar pemrograman dasar kelas X (sepuluh).

sebelum menganalisis data, peneliti harus mengumpulkan semua data lalu langkah berikutnya menganalisis data. Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. Teknik cara analisis data yang menggunakan statistik. maka penelitian menggunakan analisis sebagai berikut:

#### 1. Presentase Perolehan Skor

Langkah presentase perolehan skor ini digunakan untuk analisis data yang sudah didapatkan dari responden, selanjutnya data tersebut dijadikan dalam bentuk tabel dan sesuaikan jawaban responden dengan masukan ke tabel, kemudian dihitung presentasinya, dan terakhir dianalisis. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus (Agytri Wardhatul khurun, 2018) .

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase skor

f : Jumlah jawaban yang diperoleh

n : Jumlah responden

## 2. Uji Validitas atau koefisien kolerasi

Tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen ini menunjukkan bahwa seberapa besar validitas. Bila sebuah tes dapat mampu mengukur apa yang dihendak diukur maka disebut valid. Dalam bahasa Indonesia “valid” diartikan dengan istilah kata “sahih” (Agytri Wardhatul khurun, 2018). Kegunaan dari kolerasi ini untuk menguji signifikan pada variabel dan mengetahui kuat atau tdiaknya suatu hubungan antara variabel independent dengan variabel dependent. Untuk perhitung koefisien kolerasi diatas maka dapat digunakan menggunakan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

rx<sub>y</sub> : Koefisien korelasi item soal

N : Banyaknya peserta tes

X : Jumlah skor item

Y : Jumlah skor total

Dengan kriteria pengujian jika r hitung lebih besar dari r tabel dengan  $\alpha=0,05$  maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila r hitung lebih kecil dari r tabel maka alat ukur tersebut adalah tidak valid.

## I. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini menggunakan pengujian hipotesis dan pada penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana.

### 1. Analisis regresi Sederhana

Menurut Sarwono Regresi linier sederhana merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dan memprediksi variabel terikat dengan menggunakan variabel bebas (Agytri Wardhatul khurun, 2018).

Adapun langkah-langkah analisis regresi sederhana sebagai berikut

a). Membuat persamaan garis regresi dengan rumus:

$$Y=aX + K$$

Keterangan:

Y : Kriterium

X : Prediktor

a : bilangan koefisien prediktor

K : bilangan konstan

b). Mencari korelasi sederhana antara X dengan Y dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

$r_{xy}$  : Koefisien relasi antara Y dengan X

$\sum xy$  : Jumlah Perkalian antara skor variabel X dan Y

$\sum x^2$  : Jumlah Kuadrat variabel X

$\sum y^2$  : Jumlah Kuadrat variabel Y

c). Menguji Signifikansi dengan Uji T

Uji t ini dipergunakan agar mengetahui signifikansi pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Rumus uji t ialah sebagai berikut :

$$t = r \sqrt{\frac{n - 2}{1 - r^2}}$$

Keterangan :

t : nilai t yang dihitung

r : koefisien relasi

n : cacah kasus

$r^2$  : koefisien kuadrat

sa

Bila jika  $t_{hitung}$  dengan atau lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% maka berpengaruhnya variabel bebas terhadap variabel terikat signifikan hipotesis dapat diterima. Begitupun sebaliknya jika  $t_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% maka pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat tidak signifikan sehingga hipotesis akan ditolak.

## J. Kisi-Kisi Instrumen

Titik tolak dari penyusunan instrumen adalah variable-variable penelitian yang ditetapkan untuk diteliti. Dari variable-variable tersebut diberikan definisi operasionalnya dan selanjutnya ditentukan indikator yang akan diukur, dari indikator ini kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan

untuk memudahkan penyusunan instrumen maka perlu digunakan matrik pengembangan instrumen atau kisi-kisi Instrumen (Agytri Wardhatul khurun, 2018).

Variabel tersebut dikembangkan lebih dahulu menjadi matrik yang dapat dilihat pada Tabel dibawah ini.

**Tabel 3.5 Indikator Instrumen**

VARIABEL PENELITIAN	INDIKATOR	No.item instrumen	Referensi
Pemanfaatan	Kelengkapan alat-alat dan bahan	1	(Agytri Wardhatul khurun, 2018)
	Kesesuaian materi	2, 3	
Hasil belajar	Pengetahuan, Pemahaman, Penggunaan/ penerapan.	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	(Agytri Wardhatul khurun, 2018)

### **K. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut, antara lain:



### 1. Kuisisioner dan angket

Kuisisioner ialah suatu alat untuk menghasilkan informasi dengan cara menyajikan dengan sejumlah pertanyaan yang ditulis untuk menjawab secara tertulis yang di kerjakan oleh responden.

## **L. Penelitian**

### 1. Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Mahyal Ulum Al-Aziziyah kurang lebih selama 1 minggu lamanya, dimulai dari tanggal 18 s.d 24 Juni 2020.

### 2. Pedoman Penelitian

Adapun tentang teknik penulisan dan penyusunannya, peneliti berpedoman pada buku “Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Bagi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh”.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Deskripsi Objek Penelitian**

Dalam penelitian ini ditekankan pada pengujian pemanfaatan laboratorium komputer terhadap hasil pembelajaran pemograman dasar. Peneliti menggunakan responden sebanyak 39 orang yaitu siswa dan siswi yang ada pada jurusan TKJ disekolah SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah.

### **B. Identitas Responden**

Dari hasil angket atau kuisisioner yang telah diisi oleh responden maka didapatkan data yang dapat dilihat di tabel berikut :

**Tabel 4.1 Identitas Responden**

Jenis Kelamin	Jumlah
Laki-laki	18
Perempuan	21
Total	39

### **C. Kuisisioner**

Setelah proses pengambilan data atau proses pembagian kuisisioner kepada responden. Maka hal yang dilakukan adalah melakukan entri data hasil pembagian kuisisioner dan mengolahnya. Kuisisioner pada penelitian ini terdiri dari 16 soal dan dibagi menjadi 4 indikator, yaitu : Pemanfaatan, Kesesuaian materi, Pengetahuan, Penggunaan

#### D. Analisa Data

##### 1. Uji validitas instrumen

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah tes dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur. pengujian untuk menentukan validnya sebuah instrument penelitian adalah  $r_{hitung}$  harus lebih besar atau sama dengan dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%. Adapaun jika  $r_{hitung}$  lebih kecil dari  $r_{tabel}$  maka butir instrumen dikatakan tidak valid.

Hasil uji validitas berdasarkan perhitungan menggunakan *Microsoft Excell* terhadap 39 responden dan 16 pertanyaan dapat dilihat pada lampiran.

Dari hasil validitas di atas dinyatakan butir soal yang tidak valid adalah nomor 1,3,5,6,12 dan instrumen yang tidak valid tersebut tidak dapat di gunakan untuk pengolahan data penelitian.

##### 2. Uji reliabilitas instrumen

Butir soal yang sudah divalidkan selanjutnya diuji reliabilitasnya. Kriteria untuk melihat pengujian reliabilitas adalah dengan cara melihat apabila  $r_{hitung}$  lebih besar dari pada  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikannya 5% (0,05) maka dapat dinyatakan bahwa butir soal tersebut reliabel dan sebaliknya apabila  $r_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $r_{tabel}$  maka butir soal tersebut tidak reliabel. Dan rumus untuk mengukur reliabilitas seperti di bawah ini:

**Tabel 4.2 Reliabilitas Instrumen**

$r_{hitung}$ (Cronbach's Alpha)	$r_{tabel}$	Keterangan
---------------------------------	-------------	------------

0,668	0,316	Reliabel
-------	-------	----------

Berdasarkan hasil tabel reabilitas di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan laboratorium komputer terhadap hasil belajar siswa sangat reliabel.

## E. Teknik Prasyarat Analisis

### 1. Uji Normalitas

**Tabel 4.3 Uji Normalitas**

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		39
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.70323421
Most Extreme Differences	Absolute	.138
	Positive	.081
	Negative	-.138
Test Statistic		.138
Asymp. Sig. (2-tailed)		.060 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji normalitas adalah 0,60 maka dapat disimpulkan jika nilai normalitas lebih besar dari nilai signifikan 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

### 2. Uji linearitas

**Tabel 4.4 Uji linearitas**

ANOVA Table					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Pemanfaatan (Combined)	173.672	6	28.945	2.141	.076

Linearity	85.229	1	85.229	6.303	.017
Deviation from Linearity	88.443	5	17.689	1.308	.285
	432.687	32	13.521		
	606.359	38			

Berdasarkan tabel di atas nilai sig deviation from linearity adalah 0,285 lebih besar > dari 0.05 maka dapat disimpulkan ada hubungan linear secara signifikan antara variabel Pemanfaatan laboratorium(X) dengan Hasil Belajar (Y).

Berdasarkan nilai F,  $F_{hitung} 1,308 < F_{tabel} 4,10$  karena nilai  $F_{hitung}$  lebih kecil dari nilai  $F_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan linear secara signifikan antara variabel Pemanfaatan laboratorium(X) Hasil Belajar (Y).

#### F. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis atau uji pengaruh adalah untuk mengetahui apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak. Hipotesis yang di ajukan dalam analisis regresi linear sederhana ini adalah:

$H_0$  = tidak ada pengaruh pemanfaatan laboratorium komputer (X) terhadap peningkatan hasil belajar (Y)

$H_a$  = ada pengaruh pemanfaatan laboratorium komputer (X) terhadap peningkatan Hasil belajar (Y)

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana.

## 1. Analisis regresi Sederhana

Sarwono menjelaskan sedikit pengertian tentang regresi sederhana, ialah sebuah metode yang digunakan agar dapat mengukur dan memprediksi variabel bebas dan variabel terikat (Agytri Wardhatul khurun, 2018).

**Tabel 4.5 Analisis regresi Sederhana**

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	22.172	4.794		4.625	.000
	Pemanfaatan	.922	.375	.375	2.460	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

- a). Untuk melihat adalah nilai signifikan (sig) lebih kecil < dari probabilitas 0.05 mengandung arti bahwa ada pengaruh pemanfaatan laboratorium komputer (X) terhadap peningkatan Hasil belajar (Y)
- b). Sebaliknya jika nilai signifikan (sig) lebih kecil > dari probabilitas 0.05 mengandung arti bahwa tidak ada pengaruh pemanfaatan laboratorium komputer (X) terhadap peningkatan Hasil belajar (Y)

Berdasarkan hasil tabel di atas diketahui nilai signifikan (sig) sebesar 0.000 lebih kecil dari < probabilitas 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa ada pengaruh pemanfaatan laboratorium komputer (X) terhadap peningkatan Hasil belajar (Y)

## G. Hasil Akhir

Hasil akhir dari analisis data yang di dapatkan dari 39 responden pada 11 butir instrumen yang telah mereka isi setelah bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.6 Hasil Akhir**

No.	Pertanyaan	Total skor	persentase	Ket
1.	Apakah metode praktikum dapat meningkatkan minat belajar siswa?	172	88 %	Sangat baik
2.	Apakah dengan adanya metode praktikum lebih memudahkan siswa dalam memahami materi?	165	84 %	Sangat baik
3.	Apakah guru mata pelajaran selalu membantu siswa dalam mengatasi kesulitan pada saat praktikum?	158	81 %	Sangat baik
4.	Penggunaan metode praktikum lebih mudah dari pada penggunaan metode ceramah?	164	84%	Sangat baik
5.	Penggunaan metode praktikum lebih efektif dari segi pengetahuan?	158	81 %	Sangat baik
6.	Apakah dengan adanya laboratorium siswa lebih mampu belajar dengan baik?	168	86 %	Sangat baik
7.	Apakah penggunaan materi yang disampaikan jelas?	158	81 %	Sangat baik
8.	Penggunaan metode praktikum sangat	171	87 %	Sangat baik

	bermanfaat bagi siswa?			
9.	Penggunaan metode praktikum lebih memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas?	172	88%	Sangat baik
10.	Dengan adanya metode praktikum dapat memudahkan siswa dalam memahami materi?	162	83 %	Sangat baik
11.	Apakah dengan metode praktikum lebih meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar?	168	86 %	Sangat baik

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa keseluruhan untuk penilaian Pemanfaatan Laboratorium Komputer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar adalah sangat baik, karna dengan adanya laboratorium komputer siswa dan siswi jadi lebih semangat belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## H. Pembahasan

Dalam penelitian ini akan dilihat apakah secara umum tingkat Pemanfaatan Laboratorium Komputer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar memenuhi kriteria. Maka pertanyaan kuisioner dibagi menjadi 4 indikator. Indikator pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut:

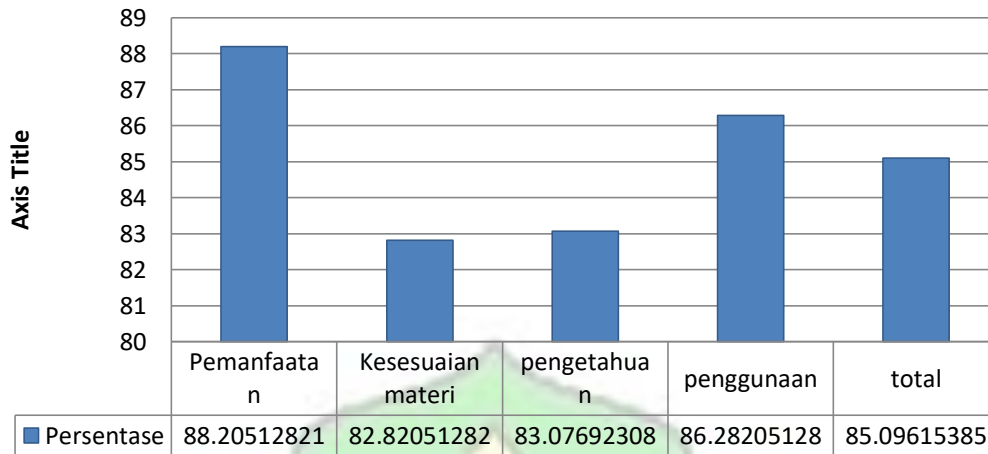
1. Mengekur pemanfaatan laboratorium komputer sangat bermanfaat bagi peserta didik dalam pembelajaran pemrograman dasar sehingga hasil pembelajaran lebih cepat dimengerti. Dalam kuesioner nilai dari indikator ini terdapat pada pertanyaan 1.



2. Mengukur kesesuaian materi yang diajarkan oleh guru sesuai dengan modul pembelajaran. Sehingga siswa dapat memahami alur jalannya materi. Dalam kuesioner nilai dari indikator ini terdapat pada pertanyaan 2 dan 3.
3. Mengukur pengetahuan apakah pengetahuan pembelajaran algoritma ini sesuai yang diajarkan oleh guru dan prakteknya. Sehingga siswa dapat mengukur pengetahuan tersebut terhadap apa yang dipelajrinya. Dalam kuesioner nilai dari indikator ini terdapat pada pertanyaan 4, 5, 6 dan 7.
4. Penggunaan apakah saat pembelajaran guru dan siswa menggunakan laboratorium komputer. Sehingga siswa dapat memahami materi saat menggunakan praktik di laboratorium komputer. Dalam kuesioner nilai dari indikator ini terdapat pada pertanyaan 8, 9, 10, dan 11.

Masing-masing pertanyaan didalam kelompok indikator hanya dapat bernilai 1-5 saja, responden akan memilih salah satu jawaban saja , responden akan mendapatkan nilai 5 apabila yang dipilihnya “sangat setuju” dengan maksud pertanyaan yang di ajukan dan apabila mengisi nilai 1 maka dia “sangat tidak setuju” dengan maksud pertanyaan yang di tuju. Hasil perhitungan rata-rata dari masing-masing kelompok indikator dapat di lihat di tabel di bawah ini:

## Hasil Persentase keseluruhan



**Gambar 4.1 Persentase Indikator**

Berdasarkan gambar dan grafik diatas maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase tingkat pemanfaatan laboratorium komputer 88% yang artinya pemanfaatan laboratorium di SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah memberikan respon positif terhadap penggunaan laboratorium. Dan berdasarkan gambar dan grafik diatas maka dapat disimpulkan bahwa kesesuaian materi disekolah dalam mata pelajaran pemrograman dasar sesuai dengan yang diajarkan karena persentase kesesuaian materi 82%. Dan berdasarkan grafik diatas maka bisa kita simpulkan bahwa pengetahuan dalam pembelajaran pemograman dasar pada laboratorium komputer menerima 83% sehingga dapat kita katakan pengetahuan disekolah memberikan respon positif terhadap pemanfaatan laboratorium komputer dan hasil pembelajaran. Dan yang terakhir penggunaan bisa kita simpulkan bahwa penggunaan laboratorium komputer disekolah memberikan respon positif yan dikarenakan penggunaan laboratoriumkomputer memberikan 86%. Maka dari niali rata-rata keseluruhan hasil persentase diatas menerima 85%

sehingga dapat dikatakan pemanfaatan laboratorium komputer di Sekolah Mahyal Ulum Al-Aziziyah pada pelajaran pemrograman dasar memberikan respon baik atau bisa dibilang laboratorium komputer masih termanfaatkan.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan dan analisis data pemanfaatan laboratorium komputer terhadap hasil pelajaran pemrograman dasar, maka penulis mengambil sebuah kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat pemanfaatan penggunaan laboratorium komputer di Sekolah Menengah Kejuruan Mahyal Ulum Al-Aziziyah, dapat penulis simpulkan bahwasannya rata-rata persentase dari pemanfaatan laboratorium komputer di sekolah adalah 88% dan dari kesesuaian adalah 82% yang diartikan bahwa tingkat pemanfaatan laboratorium komputer memberikan respon baik di sekolah.
2. Setelah mencoba dan melakukan pemanfaatan laboratorium komputer pada sekolah maka dapat penulis ambil kesimpulan bahwasannya penggunaan laboratorium komputer terhadap hasil pengetahuan pembelajaran pemrograman dasar sebagai alat bantu pembelajaran di mata pelajaran pemrograman dasar, dari hasil rata-rata yang telah di uji adalah 83% sedangkan hasil dari penggunaan mendapatkan 86% maka dapat diartikan bahwasannya hasil pemanfaatan pembelajaran belajar pemrograman dasar dengan memanfaatkan laboratorium memberikan respon yang baik.

## **B. Saran**

Dalam penelitian yang telah dilakukan ini, tentu terdapat masih banyak kekurangan dan kesalahan. Maka dari itu, ada beberapa hal yang harus penulis perhatikan untuk ditinjau kembali pada kesempurnaan penulisan sebagai berikut:

1. Menggunakan pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan program komputer alangkah bagusnya harus sekalian praktikum di laboratoriumkomputer, oleh karena itu untuk guru pengajar mata pelajaran pemrograman dasar semoga dapat menerapkan dan selalu mengajari siswa pada laboratoriumkomputer.
2. Diharapkan hasil penelitian ini dapat berguna bagi saya dan dapat menjadikan salah satu bahan bacaan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan, khususnya bagi guru mata pelajaran pemrograman dasar.
3. Dan yang terakhir semoga sekolah yang masih belum memaksimalkan pengelolaan laboratoriumkomputer disekolah, maka segera dan percepat memfasilitasi agar guru dan siswa menjadi semangat dalam sebuah belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agytri Wardhatul khurun. (2018). Pengaruh Kompetensi Dan Independensi Auditor Terhadap Kualitas Audit Dengan Etika Auditor Sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Ilmu Dan Riset Akuntansi Jambi*, 1(2), 33–39. <https://doi.org/10.35141/jraj.v1i2.60>
- Dani Firmansyah. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 6(2), 34–44. <https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>
- Desi Eri Kusumarningrum. (2014). MANAJEMEN PENDIDIKAN. In *Manajemen Pendidikan* (Vol. 24, Issues 0852–1921).
- Ekayani, P. (2017). (2017). *Pentingnya Penggunaan Media*. March. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- Emda, A. (2017). Laboratorium Sebagai Sarana Pembelajaran Kimia Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Keterampilan Kerja Ilmiah. *Lantanida Journal*, 5(1), 83. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i1.2061>
- Halawa, S. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Topologi Jaringan Komputer Untuk Sekolah Menengah Kejuruan ( Smk ) Teknik Komputer Dan. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 3, 66–71. <https://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom/article/view/53/32>
- Hanafri, M. I., Iqbal, M., & Prasetyo, A. B. (2019). Perancangan Aplikasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1), 87–92. <http://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek/article/download/237/251>
- Hermawan, A. (2017). Konsep Belajar Dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali. *Qathrunâ*, 1(01), 84–98. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/qathruna/article/view/247>
- Husamah. (2016). *Belajar & Pembelajaran*.
- Imansari, N. (2017). MANAJEMEN LABORATORIUM PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO (Studi Kasus di FKIP-Universitas PGRI Madiun). *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.25273/jupiter.v2i1.1735>
- Junaidi, R., & Susanti, F. (2019). *Pengaruh Gaya Kepemimpinan Dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai Pada Uptd Baltekkomdik Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat*. 1–13. <https://doi.org/10.31227/osf.io/bzq75>
- Kusmana, S. (2017). Pengembangan Literasi Dalam Kurikulum Pendidikan Dasar

- Dan Menengah. *PENGEMBANGAN LITERASI DALAM KURIKULUM PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH*, 1(1), 151–164. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/8610>
- M. Soegiarto. (2013). *EVALUASI SARANA DAN PRASARANA LABORATORIUM KOMPUTER SMK MUHAMMADIYAH PRAMBANAN BERDASARKAN PERMENDIKNAS NO. 40 TAHUN 2008* (Issue 40). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maulana, G. G. (2017). Pembelajaran Dasar Algoritma Dan Pemrograman Menggunakan El-Goritma Berbasis Web. *Jurnal Teknik Mesin*, 6(2), 8. <https://doi.org/10.22441/jtm.v6i2.1183>
- Menrisal, & Hamrin maidwi putri. (2019). PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR ( STUDI KASUS KELAS X TKJ SMK NEGERI 2 PADANG). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 21–30.
- Novi Wulandari dan Suci Rohayati. (2015). Pengaruh Computer Knowlegde, Computer Attitude, Dan Fasilitas Laboratorium Komputer Terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siswa Kelas Xi Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1–10.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Rozana Liza, & Musfikar Rahmat. (2020). *ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN SURAT BERBASIS WEB PADA KANTOR LURAH DESA DAYAH TUHA*. 4, 14–20.
- Rustan Ibrahim. (2013). Pendidikan Multikultural. *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 7(1), 13–23. <https://doi.org/10.30957/edusiana.v4i1.3>
- Sankasa, G., & megahantara. (2016). *PENGARUH TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN DI ABAD 21*.
- Sudarsono, Apuanor, & Novia. (2018). ANALISIS FAKTOR MINAT SISWA MEMILIH JURUSAN TKJ PADA SMK NEGERI 2 SAMPIT. *Jurnal Paedagogie*, 6(2).
- Surya, Y. F. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Abad 21 Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 52–61. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.30>
- Wahidin, U. (2017). Pendidikan Karakter Bagi Remaja. *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, 2(03). <https://doi.org/10.30868/ei.v2i03.29>

Wulandari Adi Putri Kusumadewi. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Simulasi Pada Mata Pelajaran Perkaitan Komputer Untuk Siswa Kelas X di SMK Negeri 3 Surabaya. *It-Edu*, 1(01).

Yusran, & basrul. (2019). *PERANCANGAN MODUL PRAKTIKUM DAN JARINGAN DASAR BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SMKN 1 KOTA JANTHO*. 3, 115–121.





## LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1: SK Skripsi

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: B-2399/Un.08/FTK/KP.07.6/02/2019**  
**TENTANG:**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;  
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

**Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;  
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

**Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 14 Februari 2020

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan** :  
**PERTAMA** : Menunjuk Saudara:  
1. Yusran, M. Pd sebagai pembimbing pertama  
2. Mira Maisura, M.Sc sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :  
Nama : Muhammad Dzakiyuddin  
NIM : 150212041  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : Pemanfaatan Laboratorium Komputer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di Mata Pelajaran Pemograman Dasar pada SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah

**KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020;

**KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester Ganjil Tahun Akademik 2020/2021

**KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 26 Februari 2020  
An. Rektor  
Dekan  
  
Muslim Razali

**Tembusan**  
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;  
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;  
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimakumi dan dilaksanakan;  
4. Yang bersangkutan.

## LAMPIRAN 2: Surat Permohonan Izin Penelitian

7/19/2020

Document



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6628/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2020  
Lamp : -  
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,  
SMK Mahyal Ulum Al - Aziziyah

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **MUHAMMAD DZAKIYUDDIN / 150212041**  
Semester/Jurusan : X / Pendidikan Teknologi Informasi  
Alamat sekarang : Jl. Kuta Baro, No. 20, Dusun. Cempaka, Gampong Lamteumen Timur, Kec. Jaya Baru,  
Kota Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pengaruh Pemanfaatan Laboratorium Komputer terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di Mata Pelajaran Pemograman Dasar pada SMK Mahyal Ulum Al-Aziziyah***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 14 Juli 2020  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 14 Juli 2021

M. Chalis, M.Ag.

### LAMPIRAN 3: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



Nomor : 003/SMK-MUA/VII/2020  
Lampiran : -  
Perihal : **Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian**

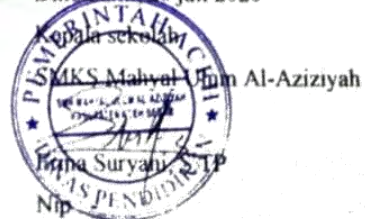
1. Sehubungan dengan surat dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry banda Aceh nomor : B-6628/Un.08/FTK.1/TL.00/07/2020 tanggal 14 juli 2020 perihal mohon izin Untuk pengumpulan data penyusunan Skripsi
2. Untuk maksud tersebut, dengan ini kami menerangkan nama mahasiswa di bawah ini :  
Nama : Muhammad Dzakiyuddin  
Nim : 150212041  
Prodi/jurusan : Pendidikan Teknologi Informasi  
Fakultas : Tarbiah dan keguruan UIN-Raniry

Benar telah melakukan penelitian pada SMKS MAHYAL ULUM AL-AZIZIYAH pada tanggal 18 juli s/d 24 juli 2020 guna melengkapi data penyusunan Skripsi yang berjudul:

**“Pengaruh Pemanfaatan Laboratorium Komputer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Di Mata Pelajaran Pemograman Dasar Pada SMKS Mahyal Ulum Al-Aziziyah”**

Demikianlah Surat ini kami perbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Dilib buktii 26 juli 2020



## LAMPIRAN 4: Contoh Angket atau Kuesioner

### ANGKET

Petunjuk :

1. Sudilah kiranya memberi jawaban pada pertanyaan dibawah ini sesuai dengan pendapat anda
2. Berilah tanda Cheklist pada salah satu jawaban yang anda pilih pada kolom yang disediakan.
3. Jawablah pertanyaan ini dengan sejujur-jujurnya
4. Keterangan jawaban :
  - SS : Sangat setuju
  - S : Setuju
  - RR : Ragu-ragu
  - TS : Tidak Setuju
  - STST : Sangat Tidak Setuju
5. Jawaban yang anda berikan dirahasiakan



## ANGKET

**Nama Siswa :**

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
<i>Pemanfaatan</i>						
1	Apakah dengan menggunakan laboratorium komputer mempermudah siswa dalam memahami materi?					
2	Apakah metode praktikum dapat meningkatkan minat belajar siswa?					
3	Dalam memberikan praktikum dengan menggunakan komputer dapat meningkatkan semangat belajar siswa?					
<i>Kesesuaian Materi</i>						
4	Apakah dengan adanya metode praktikum lebih memudahkan siswa dalam memahami materi?					
5	Apakah menurut anda menggunakan fasilitas belajar dilaboratorium komputer yang sesuai dengan materi pembelajaran merupakan hal yang penting?					
6	Apakah anda selalu didampingi oleh guru mata pelajaran saat praktikum di laboratorium komputer?					
7	Apakah guru mata pelajaran selalu membantu siswa dalam mengatasi kesulitan pada saat praktikum?					
<i>Pengetahuan</i>						
8	Penggunaan metode praktikum lebih mudah dari pada penggunaan metode ceramah?					
9	Penggunaan metode praktikum lebih efektif					

	dari segi pengetahuan?					
10	Apakah dengan adanya laboratorium siswa lebih mampu belajar dengan baik?					
11	Apakah penggunaan materi yang disampaikan jelas?					
12	Apakah penyampaian materi disajikan dengan sangat menarik?					
<i>Penggunaan</i>						
13	Penggunaan metode praktikum sangat bermanfaat bagi siswa?					
14	Penggunaan metode praktikum lebih memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas?					
15	Dengan adanya metode praktikum dapat memudahkan siswa dalam memahami materi?					
16	Apakah dengan metode praktikum lebih meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar?					

LAMPIRAN 5: Tabel Validasi Instrumen

No.soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1.	0,308	0,316	Tidak valid
2.	0,460	0,316	Valid
3.	0,127	0,316	Tidak valid
4.	0,491	0,316	Valid
5.	0,192	0,316	Tidak valid
6.	0,295	0,316	Tidak valid
7.	0,387	0,316	Valid
8.	0,331	0,316	Valid
9.	0,403	0,316	Valid
10.	0,343	0,316	Valid
11.	0,365	0,316	Valid
12.	0,238	0,316	Tidak valid
13.	0,546	0,316	Valid
14.	0,674	0,316	Valid
15.	0,665	0,316	Valid
16.	0,382	0,316	Valid

LAMPIRAN 6 : Dokumentasi





