

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL SAMR (*SUBSTITUTION, AUGMENTATION, MODIFICATION, REDEFINITION*)  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA  
KELAS X MAN 1 KUNINGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Teknologi Informasi  
dan Komunikasi

Oleh

**KUSNAEDI**  
**NIM : 171223030**



**SEKOLAH TINGGI ILMU KEGURUAN DAN PENDIDIKAN  
MUHAMMADIYAH KUNINGAN**

**2023**

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL SAMR (*SUBSTITUTION, AUGMENTATION, MODIFICATION, REDEFINITION*)  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA  
KELAS X MAN 1 KUNINGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Teknologi Informasi  
dan Komunikasi

Oleh

**KUSNAEDI  
NIM : 171223030**



**SEKOLAH TINGGI ILMU KEGURUAN DAN PENDIDIKAN  
MUHAMMADIYAH KUNINGAN**

**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi degan judul :

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *SAMR* (*SUBSTITUTION, AUGMENTATION, MODIFICATION AND REDEFINITION*)  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA  
KELAS X MAN 1 KUNINGAN**

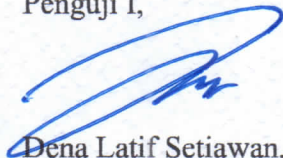
Yang disusun oleh

Nama : Kusnaedi  
NIM : 171223030  
Program Studi : PTIK

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 09 Agustus 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

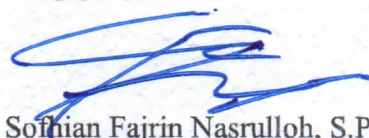
Susunan Dewan Penguji,

Penguji I,



Dena Latif Setiawan, M.Kom  
NIK. 201009006

Penguji II,





Sofhian Fajrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng.  
NIK. 201109012

Mengetahui,

Ketua  
STKIP Muhammadiyah Kuningan,  
  
Nunan Abdul Manan, M.Pd.  
NIK. 201102010



Ketua  
Program Studi PTIK,  
  
Yoyo Zakaria, S.Pd., M.Kom.  
NIK. 201608076



## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Kusnaedi  
NIM : 171223030  
Program Studi : PTIK

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya susun dengan judul :

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL SAMR (*SUBSTITUTION, AUGMENTATION, MODIFICATION AND REDEFINITION*) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X MAN 1 KUNINGAN**

Adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari skripsi orang lain. Apabila kemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar kesarjanaannya). Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan bilamana diperlukan.

Kuningan, 09 Agustus 2023

Pembuat Pernyataan,

  
  
**Kusnaedi**  
NIM. 171223030

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Skripsi dengan judul :

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *SAMR (SUBSTITUTION, AUGMENTATION, MODIFICATION AND REDEFINITION)*  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA  
KELAS X MAN 1 KUNINGAN**

Yang disusun oleh

Nama : Kusnaedi  
NIM : 171223030  
Program Studi : PTIK

Disetujui untuk digunakan dalam ujian sidang skripsi penelitian.

Kuningan, 05 Agustus 2023

Pembimbing,



**Sofhian Fajrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng.**  
NIK. 20110912

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Dengan mengucap rasa syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan Kekuatan kepada peneliti untuk menyelesaikan Skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati peneliti mempersembahkan skripsi ini kepada Istri tercinta yang telah dengan sabar membantu dan memberikan masukan yang positif. Pada orang tua ayah dan Ibu yang telah mensupport memberikan nasihat dan motivasi tiada henti. Rekan rekan seangkatan yang gokil dan baik terima kasih atas kebersamaan selama ini, mudah mudahan persahabatan kita tidak terbatas pada institusi kampus tapi sampai kapan pun dan dimana pun.*

## MOTTO

فَسَتَذْكُرُونَ مَا أَقُولُ لَكُمْ وَأَفَوضُ أَمْرِي إِلَى اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ بَصِيرٌ بِالْعِبَادِ

Kelak kamu akan mengingat apa yang kukatakan kepadamu. Aku menyerahkan urusanku kepada Allah. Sesungguhnya Allah Maha Melihat hamba-hamba-Nya.” (QS. Ghaffir : 44)

Biarkanlah hari-hari berbuat sesukanya  
Dan lapangkanlah dada jika takdir sudah menentukan  
Dan janganlah berputus asa karena suatu keburukan  
Karena suatu keburukan di dunia ini tidaklah kekal

*Imam Syafi'IR.A*

## **RIWAYAT HIDUP**

Kusnaedi. Dilahirkan di Kuningan Jawa Barat pada tanggal 03 November 1981 dari pasangan seorang ayah Muslim dan ibu Armini sebagai putra pertama dari empat bersaudara. Bertempat tinggal di Dusun Puhun RT/RW 011/002 Desa Cilowa Kecamatan Kramatmulya Kabupten Kuningan Jawa Barat.

Peneliti menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 2 Cilowa, Desa Cilowa, Kecamatan Kramatmulya, Kabupaten Kuningan pada tahun 1995. Kemudian melanjutkan pendidikan pada tingkat Sekolah Menengah Pertama di MTs Negeri Jalaksana, Kecamatan Jalaksana, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat lulus pada tahun 1998. Kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 3 Kuningan, Kecamatan Cigugur, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat lulus pada tahun 2001. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan D1 di *EL Rahma Education Centre* Cirebon.

Selanjutnya peneliti melanjutkan pendidikan di Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Kuningan dan mengambil jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

## ABSTRAKSI

**Kusnaedi (171223030), Pengaruh Penggunaan Model SAMR Substitution, Augmentation, Modification And Redefinition) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Man 1 Kuningan.** Program Studi Pendidikan Teknik Informasi dan Komunikasi (PTIK), 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk menganalisis tingkat motivasi belajar siswa kelas X MAN 1 Kuningan pada mata pelajaran Informatika. (2) Untuk menganalisis penggunaan Model SAMR pada siswa Kelas X MAN 1 Kuningan pada mata Pelajaran Informatika. (3) Untuk menganalisis pengaruh penggunaan model SAMR terhadap motivasi belajar siswa kelas X MAN 1 Kuningan pada mata pelajaran Informatika. Responden penelitian ini adalah siswa kelas X pada MAN 1 Kuningan Tahun Pelajaran 2020/2021, dilaksanakan pada bulan Mei – Agustus 2021. Menggunakan metode *Equivalent Control Group Pretest-Posttest Design*, yaitu menggunakan tes yang diberikan sebelum (*Pretest*) dan setelah proses pembelajaran (*post test*) dengan subjek kelas *eksperiment*. Desain penelitian ini dilakukan terhadap dua kelompok penelitian yaitu kelas *eksperiment* dan kelas *control*. Teknik analisis data yang digunakan adalah Uji Homogentas, Uji Normalitas, Uji independent Sample t Test, Uji Paired Sample t Test dan Uji Regresi Linier Sederhana dengan menggunakan bantuan *software* SPSS Versi 26 dengan taraf  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kelas yang diberikan *treatment* model pembelajaran SAMR mendapatkan nilai rata rata 192,81 sedangkan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran SAMR mendapatkan rata rata 181,42. Dengan demikian  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat di katakana bahwa motivasi belajar siswa dengan menggunakan model belajar SAMR lebih tinggi disbanding dengan pembelajarana model konvensional. Pada uji *regresi linier sederhana* didapatkan nilai  $R_{square}$  0,268 mengandung pengertian bahwa pengaruh model pembelajaran SAMR terhadap variable motivasi belajar adalah 26,80%. Dengan perhitungan *regresi linier sederhana ANOVA* didapatkan koefisien regresi variable X sebesar 0,668 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai variable X maka nilai motivasi belajar siswa bertambah 0,668.

**Kata-kata kunci :** SAMR, Motivasi Belajar, Model Belajar,

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Tujuan penyusunan penelitian ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh pendidikan strata 1 (sarjana) pendidikan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan.

Penyusunan penelitian mengambil judul "*Pengaruh penggunaan model SAMR terhadap motivasi belajar siswa pada pada mata pelajaran informatika kelas X MAN 1 Kuningan*". Selama penyusunan penelitian ini, peneliti tidak luput dari kendala. Kendala tersebut dapat diatasi penulis berkat adanya bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Mengingat keterbatasan pengetahuan, pengalaman dan kemampuan penulisan, penelitian ini tidak luput dari kekurangan dan belum sempurna, namun penulis berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya serta bagi semua pihak yang berkenan memanfaatkannya.

Dalam penyusunan Penelitian ini banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Terima kasih yang tidak terhingga, peneliti ucapka kepada :

1. Bapak Nanan Abdul Manan, M. Pd. selaku Ketua STKIP Muhammadiyah Kuningan
2. Bapak Sofhian Fajrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng., selaku dosen pembimbing yang telah mengorbankan waktu, tenaga, pikiran untuk membimbing serta memberikan saran dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
3. Bapak Yoyo Zakaria, M. Kom. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan.
4. Ibu Rizka selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan.
5. Keluarga tercinta Istri dan anak anaku yang sholeh dan sholehah yang telah sabar membantu dan memberikan masukan moril yang sangat berharga.

6. Ayahanda dan Ibunda tersayang yang telah mencurahkan segenap perhatian dan waktunya dalam mendorong penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. MAN 1 Kuningan atas bantuan dan kerjasamanya dalam menyelesaikan skripsi ini
8. Rekan - rekan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi 2017 yang selalu mendoakan dan memberi semangat.
9. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini. Semoga amal baik beliau diterima oleh Allah SWT, mendapatkan balasan yang lebih baik dan lebih banyak dari-Nya.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Maka dengan kerendahan hati, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini.

Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan khususnya yang tertarik dengan dunia anak

Kuningan, Agustus 2023

Peneliti,

Kusnaedi

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	
LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iii
PERSEMBAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
RIWAYAT HIDUP .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
<b>BAB I     PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Hasil Penelitian .....	5
<b>BAB II    TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR</b>	
A. Kajian Teori .....	6
B. Penelitian Sebelumnya .....	23
C. Kerangka Berfikir.....	24
D. Hipotesis .....	26
<b>BAB III   METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	27
B. Variable dan Jenis Penelitian .....	27
C. Populasi dan Sampel .....	30
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....	31

	E. Teknik Analisis Data .....	34
BAB IV	HASIL PENELITIAN	
	A. Hasil Penelitian .....	38
	B. PEMBAHASAN .....	49
BAB V	PENUTUP	
	A. Simpulan .....	52
	B. Saran .....	53
	DAFTAR PUSTAKA .....	54
	LAMPIRAN .....	56

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Bagan Model SAMR .....	11
2. Gambar 2.2 Model SAMR dan Taksonomi Bloom .....	13
3. Gambar 2.3 Alur Kerangka Berfikir .....	26
4. Gambar 3.1 Desain Penelitian .....	28
5. Gambar 3.2 Langkah-langkah Penelitian .....	29
6. Gambar 3.3 Teknik Analisis Data Penelitian .....	34

## DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Penelitian Sejenis Model Pembelajaran <i>SAMR</i> .....	23
2. Tabel 3.1 Distribusi Kelas X .....	29
3. Tabel 3.2 Komposisi Pengambilan Sampel .....	31
4. Tabel 3.3 Tabel Variabel Indikator Angket Penelitian .....	33
5. Tabel 4.1 Interpretasi Tabel Prosentase .....	39
6. Tabel 4.2 Hasil Analisis Data <i>Prestest</i> Per Indikator Kelas Eksperiment .	39
7. Tabel 4.3 Hasil Analisis Data <i>Prestest</i> Per Indikator Kelas Kontrol .....	39
8. Tabel 4.4 Hasil Analisis Data <i>Posttest</i> Per Indikator Kelas Eksperiment ..	41
9. Tabel 4.5 Hasil Analisis Data <i>Posttest</i> Per Indikator Kelas Kontrol .....	42
10. Tabel 4.6 Uji Normalitas .....	43
11. Tabel 4.7 Uji Paired Sampel t Test .....	44
12. Tabel 4.8 Uji Deskriptif .....	45
13. Tabel 4.9 Uji Homogenitas .....	46
14. Tabel 4.10 Uji Independent Sampe t test .....	47
15. Tabel 4.11 Uji regresi Linier Sederhana .....	47
16. Tabel 4.12 Uji regresi Linier Sederhana Model ANOVA .....	48
17. Uji Korelasi <i>Coefficient</i> .....	48

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Angket Pertanyaan
2. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
3. Dokumentasi Kegiatan
4. Profil MAN 1 Kuningan
5. Tabel Rata rata hasil Perhitungan Angket
6. RPP Mata Pelajaran TIK Kelas X MAN 1 Kuningan
7. Silabus Mata Pelajaran TIK Kelas X MAN 1 Kuningan

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan telah berlangsung sejak awal peradaban dan budaya manusia. Orang tua mempunyai tugas pendidikan yaitu mendewasakan anaknya. Serta membekalinya dengan keahlian dan *life skill* yang dibutuhkan pada masanya. Jika orang tuanya bertani maka anaknya akan diajari untuk menanam padi yang baik dan bagaimana caranya menghalau hama. Dalam hal ini, keberhasilan orang tua dalam mendidik anaknya adalah ketika sang anak mempunyai keterampilan bertani yang sama bahkan lebih dari orang tuanya. Pada masa itu belum ada sekelompok orang atau lembaga yang memfasilitasi pendidikan anak-anak. Sehingga orang tua mempunyai peran yang lebih luas.

Era modern, pendidikan sudah dilembagakan bahkan dijamin mutunya secara nasional bahkan internasional. Guru-gurunya diwajibkan untuk memiliki sertifikat profesi sebagai lisensi bolehnya melakukan pembelajaran. Tahapan-tahapan yang dilalui pun dirancang oleh para ahli agar guru-guru mempunyai kompetensi yang sesuai.

Tugas guru di dalam kelas adalah mentransfer pengetahuan kepada siswa. Dengan pengalaman dan pendekatan pembelajaran yang tepat diharapkan siswa mendapatkan pengetahuan dan pembelajaran serta *life skill* untuk dipraktikkan dalam kehidupan keseharian. Guru di tuntut untuk menggali potensi, meyalurkannya sesuai dengan keinginan dan bakat minat siswa. Dalam hal ini guru bertugas sebagai fasilitator.

Kegiatan pembelajaran di kelas guru menjadi penentu dalam menciptakan pengalaman belajar yang sangat penting bagi siswa. Guru menjadi desainer yang harus menciptakan irama pendidikan yang kondusif dan menyenangkan. Tapi di lapangan kita masih menemukan guru yang menggunakan model pembelajaran yang itu-itu saja. Sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik. Ini adalah masalah serius yang harus dicarikan solusinya, karena hal ini menyebabkan pembelajaran dan transfer pengetahuan

akan mengalami *stuck* dan tidak berjalan dengan baik. Hal ini menyebabkan siswa tidak semangat belajar dan kurang termotivasi.

Guru merupakan komunikator pembelajaran di dalam kelas yang harus menguasai kondisi dan situasi kelas serta menyampaikan bahan pembelajaran pada siswanya. Selain itu, guru juga menjadi seorang motivator yang senantiasa menyemangati siswa dalam belajar. Pengertian motivasi menurut Mc. Donald dalam Sardiman (2016: 73) adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Untuk belajar dengan baik diperlukan motivasi yang tinggi, sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran dengan penuh semangat dan memperhatikan dengan seksama. Oleh karena itu, motivasi belajar adalah daya penggerak dalam diri siswa untuk dapat memahami dan tujuan pembelajaran. Untuk dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, maka diperlukan variasi dalam penggunaan model dan pendekatan pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang cocok dan tepat.

Saefudin (2014: 48) mengatakan bahwa model adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi motivasi belajar, ketika siswa menilai bahwa apa yang ditampilkan guru itu sesuatu yang unik maka siswa akan tertantang untuk mengetahui lebih jauh. Hal ini menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa. Model pembelajaran haruslah sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar mengajar terjadi. Model pembelajaran tersebut dapat merupakan sumber, alat, bahan atau media pembelajaran.

Proses pendidikan sangat diwarnai oleh hadirnya teknologi. Kegiatan pendidikan yang pada mulanya bersifat klasikal dan *Teacher Center* perlahan mengalami perubahan ke arah yang lebih *Student Center*. Guru hanya menjadi

fasilitator yang senantiasa memantau perkembangan siswa dengan menggunakan instrumen-instrumen pembelajaran yang relevan dan progressif. Kegiatan tersebut akan lebih mudah dan terukur, ketika instrument pendidikan yang digunakan adalah teknologi yang relavan dan tepat guna.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran menjadikan proses belajar mengajar efektif dan efisien karena teknologi mempermudah guru menyampaikan pesan dan informasi berupa bahan ajar. Selain itu, dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terkait penafsiran dan menjelaskan sesuatu yang abstrak menjadi konkret. Jadi, dalam hal penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, berperan penting sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Kebuntuan guru dalam mengoptimalkan teknologi sebagai media pembelajaran disebabkan oleh banyak hal. Fasilitas sekolah yang tidak memadai, pemahaman guru terhadap operasional IT yang tidak mumpuni, dan keawaman terhadap fungsi dari teknologi. Hal-hal demikian di zaman modern harusnya bisa diantisipasi dengan adanya pelatihan dan kursus singkat di internal sekolah. Terkait sarana prasarana IT, setiap tahun sekolah diberikan kewenangan untuk mengelola dana pendidikan, baik yang bersumber dari pemerintah berupa dana BOS ataupun sumbangan dari orang tua berupa Dana Sumbangan Pendidikan (DSP) yang dibayarkan tiap bulan. Dalam juknis pengelolaan keuangan sekolah, pemerintah memberikan kewenangan untuk pengadaan sarana IT berupa komputer, laptop atau sarana-sarana lain yang relevan dengan teknologi diantaranya: Wifi, LAN, WAN dan Website.

Menerapkan model pembelajaran teknologi di dalam kegiatan sekolah merupakan salah satu metode untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Ada beberapa pendapat dalam penelitian bahwasannya bahan ajar atau model yang disajikan kedalam bentuk teknologi atau ICT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Model atau media masih belum diterapkan di dalam masyarakat saat ini, maka untuk itu, perlunya meningkatkan kesadaran dan kepekaan agar pembelajaran di Indonesia dapat meningkat dalam kualitas bahkan kuantitasnya, dengan cara memotivasi siswa dalam belajar.

Salah satu model pembelajaran yang melibatkan teknologi adalah model pembelajaran *SAMR* (*Subtitution, Augmentations, Modification dan Redefinition*). Model pembelajaran *SAMR* adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi sebagai media pembelajaran. Model *SAMR* diterapkan dari mulai level paling rendah, yakni *Subtitution* sampai pada level tertinggi yakni *Redefinition*. Model *SAMR* menawarkan bagaimana teknologi mempengaruhi motivasi belajar siswa. Sebelum model *SAMR* diterapkan kepada siswa, guru harus mempunyai pemahaman kognitif yang handal, karena erat kaitannya antara penggunaan *SAMR* dengan Ranah Kognitif pada Taksonomi Bloom.

Meskipun belum banyak buku yang membahas tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *SAMR*, namun beberapa Jurnal yang telah diterbitkan membahas berbagai permasalahan penerapan model *SAMR* dengan variabel dan sudut pandang penelitian yang berbeda. Di antara jurnal-jurnal yang peneliti temui tidak ada jurnal yang secara khusus menyandingkan variabel motivasi belajar siswa dengan penerapan model *SAMR*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang **“Pengaruh Penggunaan Model *SAMR* Terhadap Motivasi Belajar Siswa” Studi Kasus pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X MAN 1 Kuningan”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan pokok yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat Motivasi Belajar Siswa pada Kelas X MAN 1 Kuningan pada Mata Pelajaran Informatika?
2. Bagaimana Penggunaan Model *SAMR* pada siswa Kelas X MAN 1 Kuningan pada Mata Pelajaran Informatika?
3. Seberapa Besar pengaruh Model *SAMR* terhadap motivasi belajar siswa kelas X MAN 1 Kuningan pada mata Pelajaran Informatika?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis tingkat motivasi belajar siswa kelas X MAN 1 Kuningan pada mata pelajaran Informatika.
2. Untuk menganalisis penggunaan Model *SAMR* pada siswa Kelas X MAN 1 Kuningan pada mata Pelajaran Informatika.
3. Untuk Menganalisis pengaruh penggunaan model *SAMR* terhadap motivasi belajar siswa kelas X MAN 1 Kuningan pada mata pelajaran Informatika.

### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Bagi Lembaga Pendidikan, dapat digunakan sebagai bahan referensi sumber informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran *SAMR* dan motivasi belajar yang akan dicapai oleh siswa.
  - b. Bagi Peneliti, sebagai bahan referensi atau bahan pembanding bagi peneliti yang ingin mengkaji masalah yang relevan.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Kepala MAN 1 Kuningan, dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk lebih meningkatkan sarana dan prasarana madrasah, dalam hal ini penyediaan sarana teknologi Informasi Komputer.
  - b. Bagi Guru, sebagai bahan input untuk lebih terampil dalam menggunakan teknologi pembelajaran dan mengintegrasikannya dalam pembelajaran sehari-hari.
  - c. Bagi Siswa, sebagai bahan input untuk lebih meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Belajar**

Belajar adalah proses kompleks yang melibatkan diri dan orang lain yang ditandai dengan perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan yang dimaksud adalah dalam aspek pengetahuan (*Kognitif*), sikap dan penilaian (*Afektif*), dan keterampilan (*Psikomotor*). Perubahan tersebut terjadi karena adanya interaksi yang intens dan terus-menerus dengan lingkungan. Perubahan tersebut bersifat relative permanen, tahan lama, dan menetap. Hal senada dikemukakan oleh Sagala (2012: 11) belajar merupakan komponen pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Menurut Saefudin dkk (2014: 8) belajar pada hakikatnya adalah proses belajar berkelanjutan dalam rangka perubahan tingkah laku peserta didik secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses belajar di sekolah adalah proses belajar yang kompleks, menyeluruh, dan berkesinambungan.

Banyak komponen mendukung proses pembelajaran agar terselenggara dengan efektif. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar yang efektif, mengembangkan pembelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyimak pembelajaran dan menguasai tujuan Pendidikan yang harus mereka capai.

Berhasil atau tidaknya capaian tujuan pendidikan amat bergantung pada proses belajar mengajar dan interaksi intens dengan lingkungan serta melibatkan sumber daya yang tepat dan pemilihan metode dan model yang baik. Kegiatan belajar haruslah melibatkan seluruh panca indera siswa. Guru adalah bagian dari sumber belajar siswa, walaupun bukan satu-satunya, tapi peran guru amatlah vital dalam mencapai tujuan pendidikan.

Interaksi antara guru dan siswa adalah proses belajar yang secara langsung atau tidak langsung guru berperan sebagai sumber belajar sekaligus sebagai fasilitator. Dalam kapasitas kompetensinya seorang guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Guru tidak *stuck* pada satu model pembelajaran saja tapi guru bisa membuat memanfaatkan bahan atau alat yang tersedia untuk tercapainya tujuan pendidikan.

## 2. Pengertian Model Belajar

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Arends, 1997: 7). Joyce dan Weil (1992: 1) dalam Trianto (2010: 51) menyatakan bahwa *“Models of teaching are really models of learning. As we help student acquire information, ideals, skills, value, ways of thinking and means of expressing themselves, we are also teaching them how to learn”*. Hal ini berarti bahwa model mengajar merupakan model belajar, dengan model tersebut guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide diri sendiri. Selain itu mereka juga mengajarkan bagaimana belajar.

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang membedakan dengan strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut antara lain:

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar tertentu.
- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas.
- d. Memiliki perangkat bagian model.

- e. Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung.

Fungsi model pembelajaran adalah pedoman dalam perancangan hingga pelaksanaan pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Trianto (2015: 53) yang mengemukakan bahwa fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang, pengajar, dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Macam-macam model pembelajaran menurut Mohammad Jauhar (2011: 45) diantaranya:

- a. Model Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung (*direct instruction*) banyak diilhami oleh teori belajar sosial yang juga sering disebut belajar melalui observasi. Dasar pembelajaran langsung ini yaitu teori pemodelan tingkah laku oleh Arends. Selain itu juga tokoh John Dolard dan Neal Miller serta Albert Bandura yang mengatakan bahwa sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain.

Pemikiran mendasar dari model pembelajaran langsung yakni siswa belajar dengan mengamati secara selektif, mengingat, dan menirukan tingkah laku gurunya. Atas dasar pemikiran tersebut, hal penting yang harus diingat dalam model pembelajaran langsung adalah menghindari menyampaikan pengetahuan terlalu kompleks.

Pada umumnya pengetahuan yang bersifat deklaratif dan prosedural akan lebih mudah difahami siswa melalui pembelajaran langsung. Pengetahuan yang deklaratif maksudnya adalah pengetahuan tentang sesuatu. Sedangkan pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu. Ciri-cirinya adalah sebagai berikut:

- 1) Transformasi dan keterampilan secara langsung.
- 2) Pembelajaran berorientasi pada tujuan tertentu.
- 3) Materi pembelajaran yang telah terstruktur.

- 4) Lingkunga belajar yang terstruktur.
  - 5) Sintax dan alur kegiatan.
  - 6) Distrukturisasi oleh guru.
- b. Model Pembelajaran Kooperatif
- Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang didasarkan pada faham konstruktifis. Pembelajaran kooperatif melibatkan kelompok-kelompok peserta didik yang mempunyai karakteristik yang berbeda diberikan tugas untuk menyelesaikan masalah pembelajaran dengan menitik beratkan pada kerja sama. Model pembelajaran kooperatif dianggap selesai ketika seluruh teman dalam kelompok menguasai bahan pelajaran. Unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif menurut Lungdern dalam Muhammad Jauhar (2011: 53) adalah sebagai berikut:
- 1) Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”.
  - 2) Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
  - 3) Para siswa harus berbagi pandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
  - 4) Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab di antara para anggota.
  - 5) Para siswa diberikan evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
  - 6) Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama dan belajar.
  - 7) Setiap siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.
- c. Model Pembelajaran Inquiri

Model pembelajarna inquiri adalah model pembelajran konstruktifistik yang menjadikan siswa sebagai pusat belajar. Pada

tahap pra belajar, siswa mengetahui apa dan bagaimana menjadi prasyarat dimulainya pembelajaran. Karakteristik pembelajaran inquiri adalah sebagai berikut:

- 1) Insting siswa yang selalu ingin mengetahui sesuatu.
- 2) Siswa ingin selalu mengemukakan pendapatnya ketika dalam forum diskusi.
- 3) Siswa dalam proses konstruktifnya selalu ingin membuat sesuatu.
- 4) Guru bertindak sebagai mentor yang merekonstruksi pembelajaran berpusat pada siswa.

Secara umum inquiri merupakan proses yang bervariasi dan meliputi kegiatan-kegiatan mengobservasi, merumuskan pertanyaan yang relevan, mengevaluasi buku teks dan sumber-sumber informasi lain secara kritis, merencanakan penyelidikan atau investigasi, mereview apa yang telah diketahui, melaksanakan percobaan atau eksperimen dengan menggunakan alat dan data, menganalisis dan menginterpretasi data, serta membuat prediksi dan mempresentasikan hasilnya.

d. Model Pembelajaran *SAMR*

Model *SAMR* dikembangkan oleh Puentedura (2006), dimaksudkan untuk menjelaskan tingkat integrasi teknologi dalam proses pembelajaran yang diselenggarakan. Model ini membagi tingkatan integrasi ke dalam 4 (empat) kategori, yakni: substitusi, augmentasi (*augmentation*), modifikasi, dan redefinisi. Sebagaimana ditunjukkan pada diagram berikut:



**Gambar 2.1**  
**Bagan Model SAMR**

1) Substitusi

Substitusi, merujuk pada teknologi yang digunakan sebagai substitusi atau pengganti perangkat konvensional tanpa ada perubahan fungsi. Sebagai contoh, dalam mengajarkan penulisan laporan penelitian, guru meminta siswa mengetikkan laporannya dengan menggunakan perangkat lunak pengolah naskah (misalnya, Microsoft Word). Kegiatan ini hanyalah mengganti atau memindahkan tulisan yang sebelumnya pada kertas menjadi pada aplikasi. Sehingga nilai yang didapat hanya pemindahan atau penggantian.

2) Augmentasi

Augmentasi tingkatan setelah Substitusi, merujuk pada pemanfaatan teknologi sebagai alat pengganti, tetapi ada peningkatan fungsi dibanding dengan sekedar mengganti seperti halnya tingkat Substitusi. Sebagai contoh, dalam laporan penelitian yang dikerjakan dengan perangkat lunak pengolah naskah, guru juga meminta siswa menautkan alamat URL sumber yang dikutip pada laporannya apabila sumber tersebut tersedia secara daring. Dengan kata lain, setelah dilakukan penggantian

alat belajar siswa diberikan keleluasaan untuk menambahkan sumber-sumber belajar lain yang relevan dan dapat diakses dengan mudah dan terkategori

### 3) Modifikasi

Dua tingkatan pertama digolongkan sebagai fase penguatan (*enhancement*) yakni upaya memanfaatkan teknologi untuk menguatkan dan/atau meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dua tingkatan berikutnya adalah fase transformasi, yang terdiri atas tingkatan modifikasi dan redefinisi. Pada tingkatan Modifikasi, pembelajaran mulai berpindah dari fase penguatan menuju fase transformasi dalam model *SAMR*. Siswa diarahkan untuk membuat sebuah produk misal *blog* atau *google doc* yang dapat dilihat, diinterupsi, dikomentari, ditambahkan, diedit oleh orang lain. Dalam hal ini, siswa diajarkan untuk bekerja sama dengan tetap mempertahankan argumennya.

### 4) Redefinisi

Tingkat Redefinisi adalah tingkat tertinggi pada model *SAMR*, dan merupakan puncak pemanfaatan teknologi yang dapat mengubah pengalaman belajar siswa. Dalam contoh penulisan laporan sebelumnya, guru dapat meminta siswa membuat laporan penelitian pada *weblog*, dengan menyertakan hasil wawancara dan kondisi latar penelitian dalam bentuk rekaman audio dan video yang ditautkan memperkaya laporan penelitian. *Weblog* berisi laporan penelitian itu juga harus memberikan kolom komentar agar siswa lain dapat menyampaikan kritik dan komentar terhadap laporan yang disajikan. Pada tahap akhirnya siswa dengan kerja sama secara terbuka dan dengan laporan yang telah dibuat secara *online*, maka berikutnya siswa dapat menjadikannya sebagai skenario lanjutan untuk membuat sebuah film dokumenter atau laporan berbasis video.

### 5) Model SAMR dan Taksonomi Bloom

Pada Model Pembelajaran SAMR Ruben Puentedura (2014) mencoba mengaitkan model SAMR dengan ranah kognitif Taksonomi Bloom. Bagan model SAMR sebagaimana di bawah ini membagi kognitif Taksonomi Bloom ke dalam dua bagian. Bagian pertama adalah mengingat, memahami, dan menerapkan termasuk ke dalam model SAMR substitusi dan augmentasi. Dan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta masuk ke bagian modifikasi dan redefinisi.



**Gambar 2.2**  
**Model SAMR dan Taksonomi Bloom**

## 3. Motivasi Belajar

### a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah sebuah kata yang sangat umum didengar, namun motivasi tidak mudah untuk dijelaskan, karena motivasi bersifat abstrak dan hanya bisa dilihat dari aksi nyatanya. Motivasi berasal dari bahasa Inggris yaitu “*motive*” dan “*action*” maka, ketika dua kata tersebut digabungkan dapat diartikan sebagai sesuatu yang mendorong tindakan atau aksi yang disebabkan oleh motif tertentu. Motif bisa merupakan sesuatu yang hendak dicapai atau sebuah

tujuan. Suhardi (2014) menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mendasari motivasi diantaranya adalah:

1) Kebutuhan

Munculnya motivasi dapat dilatar belakangi oleh kebutuhan. Penyebab kebutuhan sendiri adalah kekurangan pemenuhan terhadap sebuah keinginan. Kebutuhan ada yang mendesak, ada juga yang dapat ditunda dalam waktu tertentu. Tapi manusia akan berusaha melakukan sesuatu itu untuk memenuhi kebutuhannya.

2) Tujuan, impian, dan goal

Peribahasa yang terkenal berkenaan dengan tujuan adalah “*gantungkan mimpimu setinggi langit*”. Dalam konteks hal yang mendasari motivasi, mimpi atau tujuan adalah sesuatu yang hendak dicapai dalam jangka waktu relatif lama. Impian membuat seseorang bergairah dan bersemangat dalam melakukan sesuatu. Dia akan fokus dan melewati proses dengan fokus dan komprehensif.

3) Insentif dan kenikmatan

Seseorang yang diiming-imingi dengan sebuah insentif dan kenikmatan akan dengan segera melakukan aktivitas yang relevan. Besar kecilnya insentif dan kenikmatan tersebut akan berbanding lurus dengan usaha yang dilakukan.

4) Ancaman atau rasa sakit

Ketika ancaman atau rasa sakit datang, kita akan berusaha sekuat tenaga untuk menghindarinya sejauh yang kita bisa. Semakin besar ancaman atau rasa sakit semakin besar pula usaha untuk menjauhinya. Namun ketika dihadapkan di antara dua pilihan yang dilematis antara pencapaian tujuan dengan menghadapi rasa sakit. Maka akan tergantung seberapa kuat tujuan yang hendak dicapai. Ketika tujuan menjadi *concern* yang tidak bisa ditawar maka ancaman dan rasa sakit akan menjadi hal

yang biasa. Beda cerita ketika tujuan yang hendak dicapai hanya temporer dan lemah, maka akan menghindari rasa sakit itu dan tidak berupaya menghadapinya.

Pengertian motivasi belajar menurut (Sardiman, 2010: 75) adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai.

#### **b. Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi belajar sangat erat kaitannya dengan tujuan pembelajaran. Makin kuat motivasi maka makin intens usaha belajarnya. Begitupun sebaliknya, ketika motivasi lemah yang akan terjadi adalah malas-malasan dan tidak fokus. Sehingga disimpulkan motivasi mempengaruhi adanya kegiatan. Sardiman (1986: 85) mengungkapkan fungsi motivasi kaitannya dengan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai bahan penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan masalahnya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dilakukan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Motivasi dalam fungsinya sebagai *trigger* dalam melakukan kegiatan dikemukakan oleh (Yudrik Jahja, 2011: 358) sebagai berikut:

Guru dan orang tua merupakan motivator untuk anak dan muridnya. Oleh karena itu, guru harus memikirkan bagaimana cara mendorong siswanya agar terus melakukan usaha yang efektif untuk mencapai tujuan belajar. Motivasi sangat bermanfaat untuk anak, orang tua,

guru, dan juga masyarakat. Jadi motivasi ialah sifat global. Selain bermanfaat, motivasi juga berfungsi pada umumnya yaitu:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan.
- 2) Mengarahkan perbuatan pada pencapaian tujuan yang diharapkan.
- 3) Menggerakkan cepat atau lambatnya pekerjaan seseorang.

### c. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai peranan yang sangat strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang dapat belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti ketiadaan dalam belajar. Oleh karena itu, penting kiranya bagi seorang guru untuk memahami pentingnya motivasi belajar. Agar siswa dalam belajar fokus dan senantiasa berorientasi pada proses dan hasil berdasarkan tujuan pendidikan. Inilah prinsip motivasi yang harus selalu dijadikan acuan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana Mohammad Surya (2013: 59) mengemukakan beberapa prinsip motivasi diantaranya:

#### 1) Prinsip Kompetisi

Kompetisi dapat menimbulkan motivasi belajar. Karena kondisi yang menghadirkan sebuah “perlombaan” tentu goal utamanya adalah menjadi pemenang. Peluang bagi para siswa untuk menjadi yang terbaik terbuka dan sama rata serta adil. Dalam hal ini, siswa bisa menjadi yang terbaik dalam hal prestasi belajar dengan senantiasa memupuk motivasi belajar.

#### 2) Prinsip Pemacu

Untuk mengaktifkan emosi dalam hal ini motivasi kadang-kadang perlu dibangkitkan oleh pemacu. Pemacu adalah sebuah gejala yang dengannya muncul gairah berupa tujuan keinginan atau cita-cita. Pemacu dapat ditimbulkan karena konsultasi, mendengarkan ceramah, mengobrol, membaca biografi atau peristiwa yang dialami yang tidak akan terlupakan.

#### 3) Prinsip Ganjaran dan Hukuman

*Reward* dan *punishment* adalah sebuah stimulus bertujuan untuk mengaktifkan motivasi belajar siswa. Siswa yang berhasil

dalam belajar akan mendapatkan ganjaran dan siswa yang tidak berhasil akan mendapatkan hukuman. Dua hal ini (ganjaran dan hukuman) haruslah diberikan dengan porsi yang tepat. Karena pada prinsipnya dua hal ini adalah upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Jangan sampai karena hukuman yang terlalu berat membuat siswa hilang dan putus asa dalam belajar. Pada posisi ini hukuman adalah pemantik agar dihindari siswa dengan cara meningkatkan motivasi belajar.

#### 4) Kejelasan dan Kedekatan Tujuan

Kejelasan dan kedekatan tujuan akan mendorong seseorang untuk melakukan tindakan. Karena jelas dan dekat menjadi sesuatu yang sangat logis untuk diraih. Hal yang tidak jelas dan tidak dekat hanya akan memadamkan motivasi belajar. Disinilah peran guru untuk menjelaskan hal yang abstrak dan mendekatkan yang jauh. Sehingga persepsi siswa akan terbentuk bahwa tujuan itu mudah dan dekat untuk dicapai.

#### 5) Pemahaman Hasil

Berikanlah pujian bagi siswa yang berhasil melakukan sesuatu, karena pujian itu akan meningkatkan motivasi belajar dan akan menggerakkan aktivitas yang lebih baik. Pujian akan menjadi umpan balik bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar.

#### 6) Pengembangan Minat

Berbiacara minat adalah berbicara tentang senang dan tidak senang. Motivasi seseorang cenderung meningkat apabila yang bersangkutan memiliki minat yang besar dalam melakukan tindakan. Dan akan melemah ketika kehilangan minat. Minat ini muncul secara alami dan berbeda pada setiap siswa. Tugas guru adalah mengakomodir setiap minat siswa dan mengarahkan serta mengembangkannya menjadi lebih baik.

#### 7) Lingkungan yang Kondusif

Lingkungan yang kondusif menjadi pertanda lahirnya psikologi yang sehat. Dapat juga menumbuhkan motif atau perilaku yang baik juga. Contoh nyata siswa akan termotivasi dan betah belajar ketika kelasnya bersih, atau akan berbahagia dengan teman yang baik dan saling mendukung.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip di atas sebagai prasyarat munculnya motivasi belajar. Kondisi-kondisi tertentu yang dialami siswa akan berdampak signifikan bagi bertumbuhnya motivasi belajar.

#### **d. Macam-Macam Motivasi Belajar**

Menurut Sardiman (2010: 86) macam motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian motivasi sangat bervariasi, diantaranya:

##### 1) Motivasi dilihat dari dasar pementukannya

###### a) Motif Bawaan

Yang dimaksud dengan motif bawaan adalah motif-motif yang dibawa sejak lahir, dan tidak dipelajari sebelumnya. Motif bawaan berasal dari genetik yang diturunkan dari orang tuanya. Sebagai contoh motif bawaan adalah dorongan untuk makan, minum, bekerja, seksual. Motif ini lebih cenderung pada motif biologis.

###### b) Motif-motif yang Dipelajari

Motif ini muncul karena keinginan untuk menjadi bisa, menjadi tahu atau menjadi sebagai (peran). Contohnya adalah siswa belajar harus coding untuk menjadi seorang programmer, atau mahasiswa harus belajar pedagogik jika ingin menjadi seorang guru. Motif ini sering dihubungkan dengan motif-motif sosial karena kiprahnya merupakan interaksi dengan orang lain. Interaksi sosial yang

timbul dari motif adalah timbulnya keinginan bekerja sama, saling membantu, saling menolong. Sehingga terjadilah hubungan dan interaksi yang baik dengan sesama. Begitu juga interaksi dalam pendidikan antara guru dan murid serta *stakeholder* sekolah dapat membantu ketercapaian prestasi sekolah.

- 2) Jenis motivasi menurut pembagian dari *woodworth* dan *marquis*
  - a) Motif dan kebutuhan organis, motif ini mempunyai kesamaan dengan motif bawaan.
  - b) Motif darurat, diantaranya adalah dorongan untuk membalas, menghindar, mendiamkan dan sebagainya. Motif ini muncul karena interaksi stimulus dari luar. Setiap stimulus direspon berbeda-beda disesuaikan dengan jenisnya.
  - c) Motif objektif, dalam hal ini motif ini muncul karena keinginan untuk mengeksplorasi sesuatu yang dilatar belakangi keingintahuan atau rasa penasaran. Kebanyakan motif ini muncul karena dorongan untuk menghadapi dunia luar yang sama sekali berbeda dengan aktifitas keseharian.

### 3) Motivasi Jasmaniah dan Rohaniah

Motivasi jasmaniah berasal dari sistem biologis yang memang dirancang untuk keberlangsungan kehidupan. Seperti refleksi, otomatisasi biologis, insting, nafsu. Hal-hal tersebut muncul karena tubuh manusia membutuhkan proteksi. Sementara motivasi rohaniah lebih ke kemauan. *Triger* utama munculnya kemauan karena mendapatkan inspirasi atau membandingkan hal yang satu dengan hal lainnya dan menjatuhkan pilihan pada satu hal.

### 4) Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik

#### a) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik dapat diartikan sebagai motivasi yang muncul dari dalam, yang tidak memerlukan rangsangan

dari luar. Dorongan untuk melakukan sesuatu muncul, kemudian tercermin dari perilakunya. Sebagai contoh siswa yang suka membaca, tanpa diperintah siapapun dia akan mencari bahan bacaan dan mempelajarinya. Motivasi intrinsik pada siswa terlihat dari aktivitas belajarnya di kelas. Dorongan untuk mempelajari sesuatu dapat menentukan siswa semangat belajarnya atau tidak, bukan karena ingin dipuji atau tuntutan guru. Motivasi intrinsik ini adalah motivasi berdasarkan kesadaran diri sendiri dengan tujuan yang esensial, bukan sekedar simbol atau seremonial belaka.

b) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik erat kaitannya dengan pengaruh dari luar, sifatnya temporer dan relatif tidak menetap. Seorang siswa akan memulai belajar malam hari ketika esok akan dilakukan ujian. Dorongan untuk belajar muncul karena ingin mendapatkan nilai yang bagus dan terhindar dari kegiatan remedial. Kesimpulannya motivasi ekstrinsik berhubungan langsung dengan esensi temporer yang akan berlangsung.

**e. Cara Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa**

Tugas guru sangat berat. Selain mengajar dan mendidik, guru harus pandai membangkitkan motivasi belajar siswa di sekolah maupun di rumah. Sardiman (2010: 92) mengemukakan beberapa bentuk dan cara membangkitkan motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

1) Memberi Angka.

Siswa akan termotivasi berkaitan dengan angka-angka yang bermakna. Guru memberikan penilaian hasil ulangan dengan angka, maka siswa akan mengejar angka yang tinggi dibanding dengan angka yang rendah. Karena angka yang tinggi

terjemahannya adalah kelulusan. Atau ketika pembagian raport kelas mengumumkan peringkat 1 – 10.

2) Hadiah.

Pemberian hadiah bagi siswa yang bisa menjawab pertanyaan guru dengan tepat di kelas dapat menjadi pemicu motivasi.

3) Saingan Kompetensi.

Persaingan yang timbul di antara siswa perlu ditumbuhkan. Persaingan baik individu atau kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Memang unsur persaingan ini banyak dimanfaatkan di dalam dunia Pendidikan. Dengan adanya kompetensi skala nasional maupun internasional. Karena dapat mengangkat citra bagi yang meraih juara.

4) *Ego Involment*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri. Begitu juga untuk siswa si subjek belajar. Para siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

5) Memberi Ulangan

Mengetahui bahwa besok akan ada ulangan tentu saja memaksa siswa untuk belajar malam harinya. Memberikan ulangan termasuk ke dalam sarana membangkitkan motivasi belajar. Tapi frekuensi pemberian ulangan harus diperhatikan. Karena keseringan ulangan akan membuat siswa bosan dan pada akhirnya akan merasa tidak peduli.

6) Mengetahui Hasil

Dengan mengetahui hasil belajar, apalagi ketika progresnya naik, maka akan menambah motivasi untuk lebih giat belajar.

7) Pujian

Pujian adalah bentuk apresiasi positif dan *reinforcement* sekaligus sebagai motivasi yang baik. Sebisa mungkin pujian harus membangkitkan motivasi dan tantangan kedepannya. Tidak boleh berpuas diri, tapi juga tidak lupa merayakan keberhasilan.

8) Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif, tetapi kalau diberikan dengan porsi yang tepat akan membangkitkan motivasi belajar. Dengan tujuan untuk menghindarinya.

9) Minat

Proses belajar akan lancar ketika disertai minat siswa. Mengenai minat ini antara lain dapat dibangkitkan dengan cara-cara sebagai berikut:

- a) Membangkitkan adanya suatu kebutuhan.
- b) Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau.
- c) Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik.
- d) Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

## B. Penelitian Sebelumnya

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Sejenis Model Pembelajaran SAMR**

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Masalah/ Tujuan Penelitian	Variabel	Hasil Penelitian
1	Aqidatul Izza	2020	Analisis Model SAMR pada Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa	Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Model SAMR terhadap Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	- Model SAMR - Motivasi Belajar	Dampak model SAMR terhadap motivasi belajar siswa sangat berpengaruh positif. Dari hasil angket, diketahui bahwasanya siswa merasa dirinya senang dan sangat antusias untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model SAMR
2	Ristawati	2017	Pengaruh Media Pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas X Program Keahlian administrasi Perkantoran di SMK Sinjai	Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas X program keahlian administrasi perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai	- Media Pembelajaran - Motivasi Siswa	korelasi atau hubungan antara media pembelajaran dan motivasi belajar siswa di peroleh pengaruh yang 70 berada pada kategori rendah

3	Asep Budiman dkk		EFL teacher's belief and practice on integrating ict in the classroom: a case study on the implementation of SAMR model in teaching reading descriptive text at ma assalam, sukoharjo	Memaparkan kepercayaan dan praktik Guru Bahasa Inggris sebagai bahasa asing terhadap integrasi ICT dalam pengajaran Bahasa Inggris	Kepercayaan guru terhadap praktek penerapan ICT di kelas	guru percaya bahwa mengintegrasikan TIK sangat penting karena TIK memiliki kemampuan untuk membuat transformasi dari semua aspek pendidikan dengan memanfaatkannya untuk mencapai tujuan instruksional maka kualitas pengajaran dan pembelajaran akan meningkat. Hasilnya juga menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan antara keyakinan dan praktik sebagai guru telah mengintegrasikan ICT di kelas
---	------------------	--	---	--	--	--

Demikian penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian Model Pembelajaran SAMR.

### C. Kerangka Berfikir

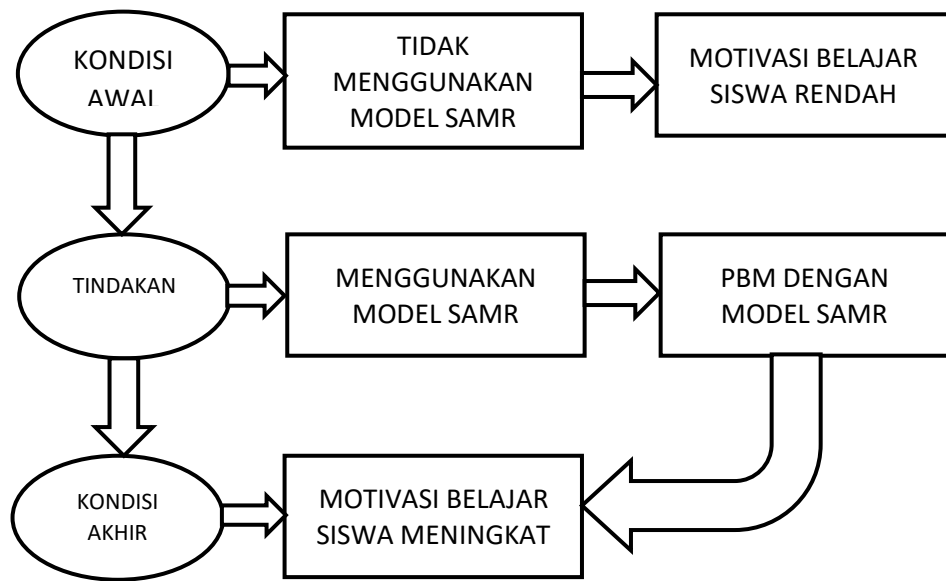
Dalam proses pembelajaran seorang guru harus dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Mengingat saat ini teknologi sudah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan, seharusnya guru menggunakan model pembelajaran dengan

mengintegrasikan ICT dalam pembelajarannya. Pada model *SAMR* integrasi ICT dengan pembelajaran terletak pada fungsinya. Penggunaan teknologi pada Model *SAMR* tidak merubah alat belajar secara prinsip, tetapi mengganti alat belajar dengan fungsi yang sama.

Guru sebagai fasilitator dalam kelas mengarahkan siswa untuk menggunakan ICT yang relevan dengan instruksi yang bertahap. Pada awalnya siswa menulis di kertas kemudian diganti dengan menggunakan komputer. Langkah selanjutnya siswa diberikan arahan untuk menambahkan *link* atau *graphic* pada hasil karyanya. Kemudian tahap selanjutnya siswa diajarkan untuk menggunakan pengolah kata berbasis *online*, misalnya *google doc*. Dan pada tahap akhir siapapun yang mempunyai *link* dan berkepentingan dengan tulisan itu bisa menyumbangkan sejumlah artikel atau masukan secara *online* dan bisa dibaca secara bersama. Dalam hal ini guru dituntut untuk memahami penggunaan teknologi. Selain itu, transisi antara penggunaan alat tradisional ke digital membutuhkan keberanian dan motivasi yang tinggi dari guru.

Guru memberikan motivasi bahwa proses integrasi pembelajaran dengan ICT sudah seharusnya dilakukan, tanpa ditunda lagi. Banyak manfaat yang didapat dari pelaksanaan integrasi ini diantaranya siswa terbiasa dengan penggunaan teknologi dan belajar akan lebih menyenangkan dan dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Setiap siswa dalam satu kelas dapat mengoptimalkan peran mereka secara langsung.

Dalam hal ini, model pembelajaran yang sangat cocok diterapkan dalam rangkan proses integrasi pembelajaran manual ke digital adalah dengan model pembelajaran *SAMR*. Dengan model *SAMR* tentunya memberikan kesan yang baru dan mendalam pada siswa. Hal ini menyebabkan siswa tertantang untuk mempelajari dan pada akhirnya akan meningkatkan motivasi belajar siswa.



**Gambar. 2.3**  
**Alur Kerangka Berfikir**

#### D. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013: 70) hipotesis dapat dikatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum ada jawaban empirik. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dirumuskan sebuah hipotesis yaitu, diduga terdapat pengaruh penggunaan model *SAMR* terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada MAN 1 Kuningan.

Adapun hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan model *SAMR* terhadap motivasi belajar siswa kelas X MAN 1 Kuningan pada mata pelajaran Informatika.

$H_1$  : Ada pengaruh penggunaan model *SAMR* terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada MAN 1 Kuningan pada mata pelajaran Informatika.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel model *SAMR* terhadap variabel motivasi belajar siswa kelas X MAN 1 Kuningan pada mata pelajaran Informatika.

#### **B. Variabel dan Desain Penelitian**

##### **1. Variabel Penelitian**

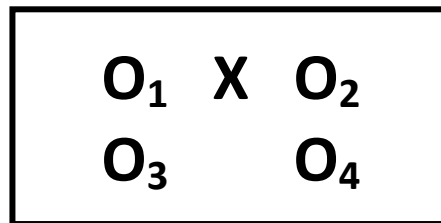
Sebagaimana (Sugiyono, 2016: 38) menyatakan bahwa Variabel adalah “suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Peneliti mengkaji dua variabel yaitu “Media Pembelajaran *SAMR*” sebagai variabel Independen (bebas/sebab) atau variabel yang mempengaruhi, yang digambarkan dengan simbol X, dan “Motivasi Belajar” sebagai variabel Dependen (terikat) atau sebagai variabel yang dipengaruhi, yang digambarkan dengan simbol Y.

##### **2. Desain Penelitian**

Desain penelitian ini yaitu mencari hubungan antara dua variabel X dan Y. Peneliti menggunakan desain penelitian *Nonequivalen control Group* (Sugiyono, 2012:79). Pelaksanaan eksperimen dengan menggunakan desain ini pemilihan sampelnya dilakukan secara random. Selanjutnya pemilihan terhadap sampel itu dilakukan pemecahan secara random menjadi dua kelompok. Maksud utama dibagi menjadi dua kelompok adalah agar peneliti mengetahui kondisi awal kedua kelompok. Terkait dengan karakteristik yang akan diukur sebagai pengaruh perlakuan dalam kegiatan eksperimen, tidak berbeda secara signifikan. Dari kedua

kelompok tersebut satu dijadikan kelas eksperimen (diberi perlakuan) dan satu lagi dijadikan kelas kontrol (tidak diberikan eksperimen).

Sebelum eksperimen dilakukan kedua, kelompok dilakukan *pre test* ( $O_1$ ). Kepada kelompok eksperimen diberikan perlakuan selanjutnya diperlakukan (X), sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan (tanpa X). Setelah pemberian perlakuan kepada kedua kelompok itu dilakukan *post test* ( $O_2$ ). Dengan desain sebagai berikut:



**Gambar 3.1**  
**Desain Penelitian**

Keterangan:

X : Treatment

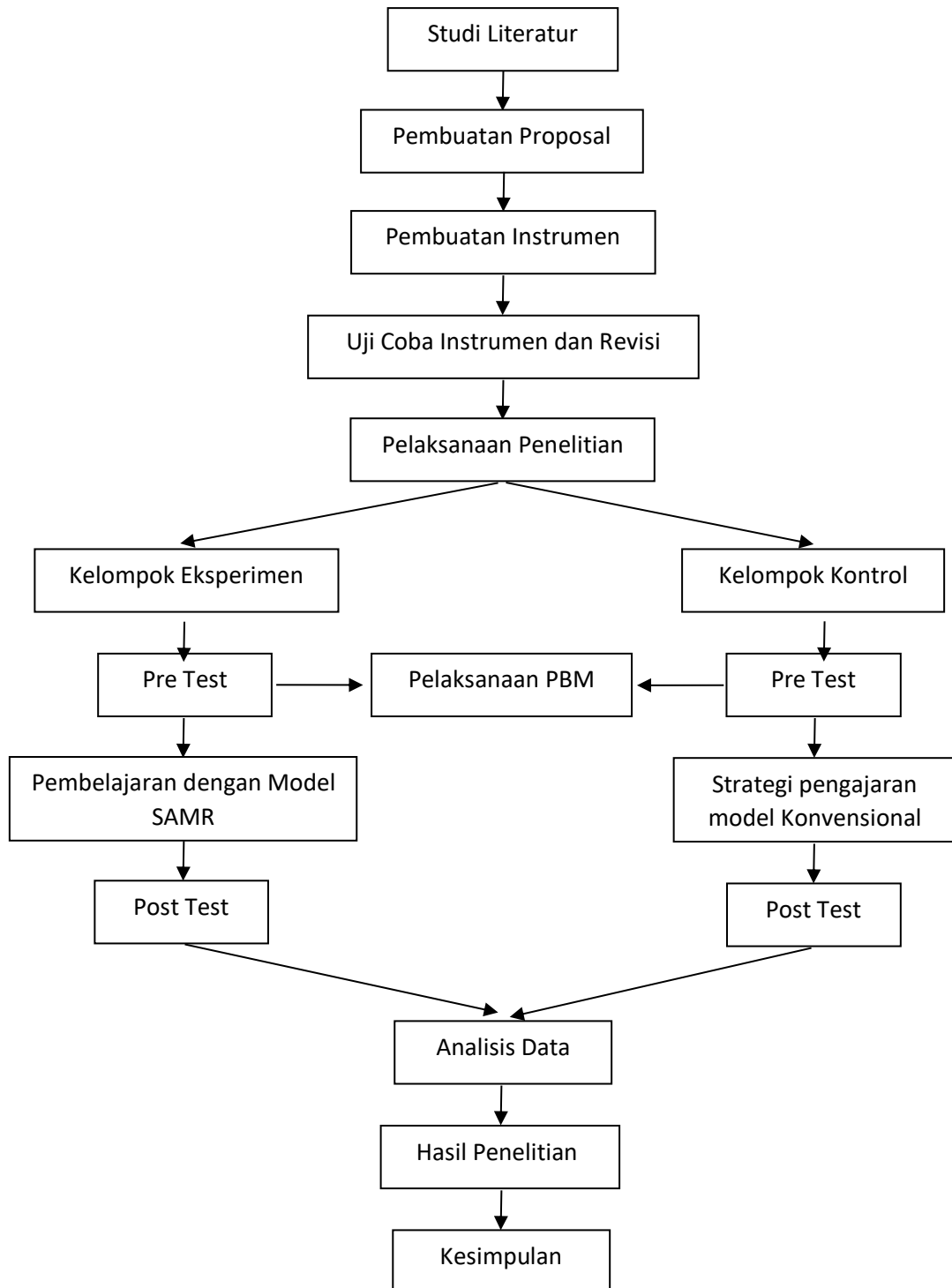
$O_1$  : Hasil *Pretest* kelompok yang diberi perlakuan

$O_2$  : Hasil *Posttest* kelompok yang diberi perlakuan

$O_3$  : Hasil *Pretest* kelompok yang tidak diberi perlakuan

$O_4$  : Hasil *Posttest* kelompok yang tidak diberi perlakuan

Berikut Langkah-langkah Penelitian



**Gambar 3.1**  
**Langkah-langkah Penelitian**

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Dalam Penelitian ini yang dimaksud dengan Populasi adalah keseluruhan subjek yang ada hubungannya dengan permasalahan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas X MAN 1 Kuningan adalah sebanyak 237 orang. Dengan komposisi sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Distribusi Kelas X**

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
X PK 1	11	16	27
X PK 2	8	18	26
X IAI 3	11	15	26
X IPA 1	8	28	36
X IPA 2	6	29	35
X IPA 3	7	28	35
X IPS 1	10	16	26
X IPS 2	12	14	26
<b>Jumlah</b>	<b>73</b>	<b>164</b>	<b>237</b>

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian terkecil dari dari populasi yang akan diteliti. Dari jumlah populasi 237, peneliti mengambil sampel sebanyak dua kelas. Pengambilan kelas tersebut didasarkan pada jenis kelas responden. Dari ketiga klasifikasi kelas tersebut yaitu IAI, IPA, IPS, peneliti menganggap klasifikasi kelas mengerucut pada dua hal yaitu kelas sains dan non sains. Peneliti akan mengambil kelas X IAI 2 sebagai kelas kontrol dan kelas X IPA 3 sebagai kelas eksperimen. Pengambilan anggota sampel di atas karena populasi yang diasumsikan homogen dengan Teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik sampling yang memberikan peluang yang sama kepada anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2016: 91). Berikut ini adalah anggota sampel yang diambil dari tiap kelas pada responden.

**Tabel 3.2**  
**Komposisi Pengambilan Sampel**

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah	Sample
X PK 1	11	16	27	
X PK 2	8	18	26	Kelas Kontrol
X IAI 3	11	15	26	
X IPA 1	8	28	36	
X IPA 2	6	29	35	
X IPA 3	7	28	35	Kelas eksperimen
X IPS 1	10	16	26	
X IPS 2	12	14	26	
<b>Jumlah</b>	<b>73</b>	<b>164</b>	<b>237</b>	

#### D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

##### 1. Teknik Pengumpulan Data

Guna mendapatkan data dan Informasi yang akurat, maka dalam penelitian ini digunakan sejumlah teknik pengumpulan data melalui angket (*questioner*). Angket adalah salah satu cara yang digunakan dalam pengumpulan data dengan cara menyebarkan sejumlah pertanyaan tertulis yang terstruktur kepada responden. Peneliti akan mengambil beberapa kemungkinan dalam penyebaran angket. Yang pertama, angket berupa *hardcopy* ketika kondisi pembelajaran diperbolehkan tatap muka dan akan dilakukan melalui *Google Form* ketika tatap muka tidak bisa dilaksanakan sehubungan dengan pencegahan COVID-19 masih berlangsung.

Tipe pertanyaan yang akan digunakan dalam angket penelitian adalah tipe pertanyaan tertutup yaitu pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang tersedia (Sugiyono, 2016: 143). Berikut ini adalah teknik pengambilan data:

- a. Mengadakan *Pretest* untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.
- b. Mengadakan *post test* di akhir pembelajaran untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan model *SAMR*.

- c. Memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui respon terhadap pelaksanaan penerapan pembelajaran model *SAMR*.

## 2. Instrumen Penelitian

Instrumen yang akan digunakan peneliti adalah angket. Dengan angket, peneliti menganggap lebih efisien karena variabel telah ditentukan dan hanya ingin mengetahui respon dari yang diteliti. Selain itu, dari angket inilah peneliti akan mengukur apakah ada pengaruh dari variabel X yakni penggunaan *SAMR* terhadap variabel Y (motivasi belajar). Angket akan disebar kemudian diisi oleh responden, ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan data berkenaan dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Skala yang digunakan pada angket yang disebar kepada responden adalah Skala Likert.

Skala Likert atau *Likert Scale* adalah skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat. Dengan skala likert ini, responden diminta untuk melengkapi kuesioner yang mengharuskan mereka untuk menunjukkan tingkat persetujuannya terhadap serangkaian pertanyaan. Pertanyaan atau pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini biasanya disebut dengan variabel penelitian dan ditetapkan secara spesifik oleh peneliti. Tingkat persetujuan yang dimaksud dalam skala Likert ini terdiri dari 5 pilihan skala yang mempunyai gradasi dari Selalu (SL) hingga Tidak Pernah (TP). 5 pilihan tersebut diantaranya adalah Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-Kadang (KK), Hampir Tidak Pernah (HTP), Tidak Pernah (TP).

Instrumen yang digunakan sebagai bahan penelitian yang kedua adalah test objektif yang terdiri dari dua hal yaitu *pre test* dan *post test*. *Pre test* diujikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah itu hasilnya dibandingkan dan diuji. Kemudian yang kedua, *post test* diujikan kepada dua kelas yang beda perlakuannya. *Post test* ini akan dianalisis hasilnya kemudian disandingkan dengan angket sebagai instrumen pelengkap. Berikut ini adalah tabel Variabel Indikator angket penelitian.

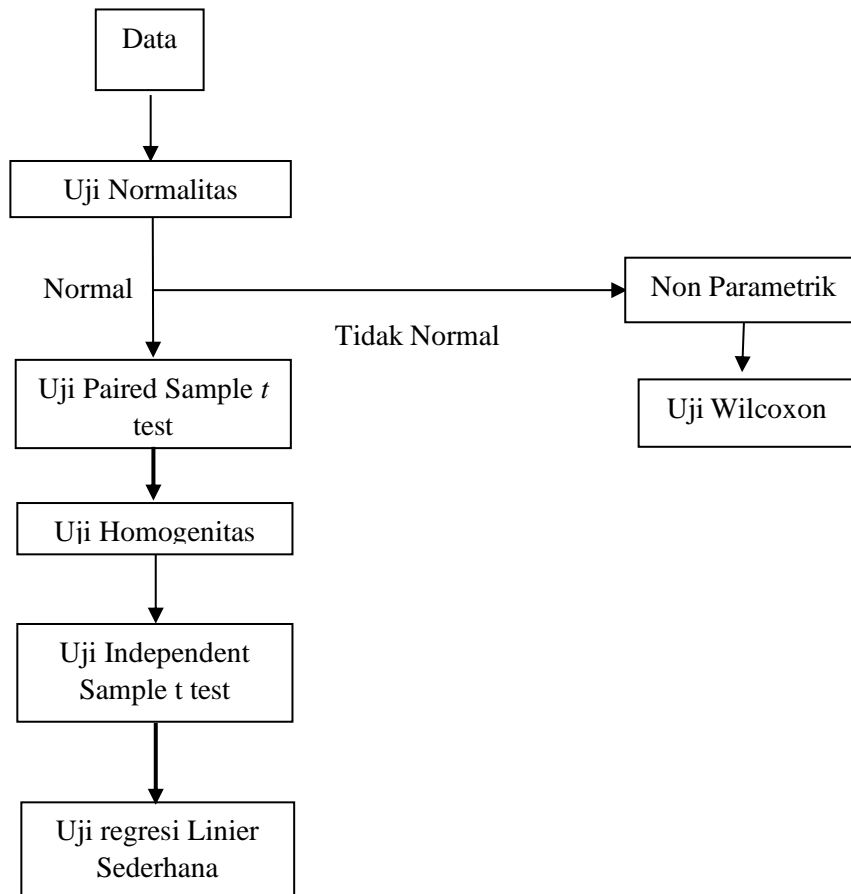
**Tabel. 3.3**

**Tabel Variabel Indikator Angket Penelitian**

<b>No</b>	<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>
1	Penggunaan Model SAMR	<ul style="list-style-type: none"><li>- Integrasi Pembelajaran dengan TIK</li><li>- Penggunaan Model Pembelajaran Konvensional</li><li>- Operasionalisasi siswa menggunakan TIK</li></ul>
2	Motivasi Belajar	<ul style="list-style-type: none"><li>- Menggairahkan Minat Siswa</li><li>- Prinsip Kompetisi</li><li>- Prinsip Pemacu</li><li>- Prinsip reward and Punishment</li><li>- Kejelasan dan Kedekatan Tujuan</li><li>- Pemahaman Hasil</li><li>- Pengembangan Minat</li><li>- Lingkungan Yang Kondusif</li></ul>

## E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan oleh penelitian adalah sebagai berikut:



**Gambar 3.2**

### **Teknik analisis Data Penelitian**

#### **1. Analisis Statistik Inferensial**

##### **a. Uji Normalitas Data**

Sebagaimana Subana dkk (2005: 123) menyatakan bahwa asumsi normalitas senantiasa disertakan dalam penelitian pendidikan karena erat kaitannya dengan sifat dari subjek/objek penelitian pendidikan, yaitu berkenaan dengan kemampuan seseorang dalam kelompoknya. Apabila sejumlah siswa dikumpulkan dan diukur kemampuannya, hasil pengukurannya yang berupa skor kemampuan akan berdistribusi menyerupai kurva normal. Uji normalitas yang

digunakan adalah uji *chi kuadrat* yang dikemukakan oleh Subana dkk (2005: 125) yaitu :

$$X^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

$X^2$  = Chi Kuadrat

$\sum$  = Jumlah

$O_i$  = Frekuensi yang di observasi

$E_i$  = Frekuensi yang di harapkan

Adapun kriteria pengujian dengan membandingkan harga chi kuadrat hitung dengan chi kuadrat tabel. Jika chi kuadrat hitung lebih kecil atau sama dengan chi kuadrat table  $X_h^2 \leq X_t^2$  maka data terdistribusi normal dan apabila terjadi hal yang sebaliknya maka data dinyatakan tidak normal. Pengujian normalitas tersebut akan di lakukan dengan bantuan *software SPSS Versi 26*.

#### b. Uji Paired Samplet t Test

Uji *paired sample t test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan atau terikat. Prasyarat pengujian *paired sample t test* adalah data berdistribusi normal. Persamaannya sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  = rata-rata sample sebelum perlakuan

$\bar{X}_2$  = rata-rata sample setelah perlakuan

$S_1$  = simpangan baku sebelum perlakuan

$S_2$  = Simpangan baku setelah perlakuan

$n_1$  = Jumlah sample Sebelum perlakuan

2 = Jumlah Sample setelah perlakuan

Pengujian *paired sample t test* akan dilakukan dengan bantuan *software SPSS Versi 26*.

**c. Analisis Regresi Linear Sederhana**

Analisis regresi liner sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *SAMR* terhadap motivasi belajar siswa kelas X MAN 1 Kuningan Mata Pelajaran Informatika. Menurut Subana dkk (2005: 162) adalah sebagai berikut:

$$Y' = a + bX$$

Keterangan:

Y = Subjek/Nilai dalam variabel dependen yang harus di prediksi.

a = Harga Y bila X = 0 maka (harga konstan).

b = Angka arah koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel dependen. Bila b (+) maka naik, dan bilan (-) maka terjadi penurunan.

X = Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

Untuk keperluan regresi linear sederhana digunakan uji-*F* melalui tabel *Anova*, hipotesisnya adalah sebagai berikut:

$H_0 = \alpha : \beta = 0$ , melawan

$H_i = \alpha \neq 0$  atau  $\beta \neq 0$

Kriteria pengujian adalah bilamana  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% maka  $H_0$  ditolak, yang menyatakan bahwa media pembelajaran *SAMR* tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dan  $H_1$  diterima, yang menyatakan bahwa media pembelajaran *SAMR* tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Pengujian tersebut akan dilakukan dengan menggunakan *software SPSS Versi 26*.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### B. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan di Kelas X MAN 1 Kuningan bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan Model Pembelajaran SAMR (*Substitution, Augmentation, Modificaion, Redifinition*) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Dengan cara membandingkan hasil tes akhir *post test* kelas Eksperimen terhadap kelas Kontrol menggunakan uji regresi linier sederhana.

##### 1. Deskripsi Data

Deskripsi data memberikan gambaran hasil penelitian sebelum dilakukan uji statistika lebih lanjut. Data yang diambil adalah 2 (dua) kelas yakni kelas Eksperimen dan kelas Kontrol. Berikut ini adalah deskripsi data hasil *pre test* dan *post test* dari kelompok Eksperimen dan kelompok Kontrol.

Menurut Muhammad Ali (2000: 184) pengujian rata-rata per aspek angket yang merupakan penjumlahan bobot item nomor angket diprosentasekan dengan nilai ideal bobot item angket dikalikan 100. Persamaan tersebut dapat di tuliskan

$$\% = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

$\%$  = *Prosentase Pengujian rata-rata*

$n$  = *Jumlah Bobot angket yang di dapat*

$N$  = *Jumlah Ideal bobot angket*

**Tabel 4.1**  
**Interpretasi Tabel Prosentase**

No	Skor	Interpretasi
1	0 – 20	Sangat Buruk
2	21 – 40	Buruk
3	41 – 60	Cukup
4	61 – 80	Baik
5	81 - 100	Sangat Baik

**a. Data Pre Test Kelas Eksperimen**

Berikut ini adalah rata-rata per aspek angket yang merupakan penjumlahan bobot item nomor angket diprosentasekan dengan nilai ideal bobot item angket dikalikan 100 pada kelas *Pretest*

**Tabel 4.2**  
**Hasil Analisis Data Pretest Per Indikator Kelas Eksperimen**

No	Indikator	Nomor Angket	n	N	%	Kategori
SAMR	Integrasi Pembelajaran dengan TIK	1, 2, 4, 5, 8, 9, 11, 15	762	1040	73,27	Baik
	Penggunaan Model Non SAMR	3, 6, 7, 10	383	520	73,65	Baik
	Operasionalisasi TIK	12, 13, 14	265	390	67,95	Baik
<b>Jumlah</b>			<b>1.410</b>	<b>1.950</b>	<b>72,31</b>	<b>Baik</b>
Motivasi	Menggairahkan Minat Siswa	17	96	130	73,85	Baik
	Prinsip Kompetisi	21, 26	199	260	76,54	Baik
	Prinsip Pemacu	16, 24, 29, 30	401	520	77,12	Baik
	Prinsip reward and Punishment	23, 27	196	260	75,38	Baik
	Kejelasan dan Kedekatan Tujuan	28	87	130	66,92	Baik
	Pemahaman Hasil	22	108	130	83,08	Sangat Baik
	Pengembangan Minat	20	89	130	68,46	Baik
Lingkungan Yang Kondusif	18, 19	202	260	77,69	Baik	
<b>Jumlah</b>			<b>1.378</b>	<b>1.820</b>	<b>75,71</b>	<b>Baik</b>

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pada prinsipnya indikator penerapan model pembelajaran *SAMR* pada mata pelajaran Informatika Kelas X MAN 1 Kuningan secara rata-rata sudah “Baik” yaitu sebesar 72,31%. Dengan rincian Indikator Integrasi Pembelajaran dengan menggunakan Media Teknologi mendapatkan 73,27%, kemudian penggunaan Model Non *SAMR* yaitu pembelajaran Konvensional mendapatkan prosentase 73,65% dan Operasionalisasi TIK mendapatkan 67,95%.

Pada tahap ini pembelajaran sudah melibatkan Indikator Pembelajaran Model *SAMR* hanya saja penggunaan media Konvensional masih tinggi serta perlu ada peningkatan dalam operasionalisasi media pembelajaran dengan melibatkan Teknologi Informasi Komunikasi.

**b. Data *Pre Test* Kelas Kontrol**

Berikut ini adalah rata-rata per aspek angket yang merupakan penjumlahan bobot item nomor angket dipresentasikan dengan nilai ideal bobot item angket dikalikan 100.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Analisis Data *Pre Test* Per Indikator Kelas Kontrol**

No	Indikator	Nomor Angket	n	N	%	Kategori
SAMR	Integrasi Pembelajaran dengan TIK	1, 2, 4, 5, 8, 9, 11, 15	761	1040	73,17	Baik
	Penggunaan Model Non SAMR	3, 6, 7, 10	403	520	77,50	Baik
	Operasionalisasi TIK	12, 13, 14	306	390	78,46	Baik
Jumlah			1.470	1.950	75,38	Baik
Motivasi	Menggairahkan Minat Siswa	17	93	130	71,54	Baik
	Prinsip Kompetisi	21, 26	195	260	75,00	Baik
	Prinsip Pemacu	16, 24, 29, 30	416	520	80,00	Baik
	Prinsip reward and Punishment	23, 27	201	260	77,31	Baik
	Kejelasan dan Kedekatan Tujuan	28	102	130	78,46	Baik
	Pemahaman Hasil	22	97	130	74,62	Baik
	Pengembangan Minat	20	102	130	78,46	Baik
	Lingkungan Yang Kondusif	18, 19	200	260	76,92	Baik
Jumlah			1.406	1.820	77,25	Baik

Indikator Penggunaan Model Pembelajaran *SAMR* mendapatkan 72,31% kategori Baik. Dengan rincian Integrasi Pembelajaran TIK mendapatkan prosentase sebesar 73,17%. Penggunaan Model Non SAMR prosentase nya adalah 73,65% dan Operasionalisasi TIK prosentasenya adalah 67,95%. Pada indikator Motivasi belajar mendapatkan prosentase 75,71 kategori Baik. Dengan rincian Indikator menggairahkan minat siswa mendapatkan 73,85% kategori Tinggi, Prinsip Kompetisi 76,54% kaegori tinggi, prinsip pemacu kategorinya Tinggi dengan 77,12%. Prinsip *Reward* dan *punishment* 75,38% dengan kategori Tinggi, kejelasan dan kedekatan tujuan 66,92% kategori Tinggi, Pemahaman hasil kategori tinggi dengan prosentase 83,08, sementara itu pengembangan minat

prosentasenya 68,46% dan untuk lingkungan yang kondusif prosentasenya 77,69% kategorinya Tinggi.

c. **Data *Post Test* Kelas Eksperimen**

**Tabel 4.4**  
**Hasil Analisis Data *Post Test* Per Indikator Kelas Eksperimen**

No	Indikator	Nomor Angket	n	N	%	Kategori
SAMR	Integrasi Pembelajaran dengan TIK	1, 2, 4, 5, 8, 9, 11, 15	896	1040	86,15	Sangat Baik
	Penggunaan Model Non SAMR	3, 6, 7, 10	445	520	85,58	Sangat Baik
	Operasionalisasi TIK	12, 13, 14	319	390	81,79	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>			<b>1.660</b>	<b>1.950</b>	<b>85,13</b>	<b>Sangat Baik</b>
Motivasi	Menggairahkan Minat Siswa	17	114	130	87,69	Sangat Baik
	Prinsip Kompetisi	21, 26	218	260	83,85	Sangat Baik
	Prinsip Pemacu	16, 24, 29, 30	458	520	88,08	Sangat Baik
	Prinsip reward and Punishment	23, 27	228	260	87,69	Sangat Baik
	Kejelasan dan Kedekatan Tujuan	28	113	130	86,92	Sangat Baik
	Pemahaman Hasil	22	119	130	91,54	Sangat Baik
	Pengembangan Minat	20	100	130	76,92	Baik
	Lingkungan Yang Kondusif	18, 19	229	260	88,08	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>			<b>1.579</b>	<b>1.820</b>	<b>86,76</b>	<b>Sangat Baik</b>

Dari tabel di atas, Indikator Integrasi Pembelajaran dengan TIK mendapatkan prosentase 86,15% dengan kategori Sangat Baik. Sedangkan penggunaan model non SAMR mendapatkan 85,58% dengan kategori Sangat Baik, dan operasionalisasi TIK mendapatkan 81,79% juga Sangat Baik.

Pada indikator Motivasi, indikator menggairahkan Minat siswa mendapatkan 87,69% dengan kategori Sangat Tinggi. Prinsip kompetisi juga kategori Sangat Tinggi dengan prosentase 83,85%. Indikator Prinsip Pemacu mendapatkan kategori Sangat Tinggi dengan capaian prosentase 88,08%. Pada item prinsip *reward* dan *punishment* mendapatkan 87,69% dengan kategori sangat tinggi. Item kejelasan dan kedekatan tujuan menapatkan predikat sangat tinggi dengan prosentase 87,69. Item pemahaman hasil mendapatkan 91,54% dengan predikat sangat tinggi. Sementara untuk pengembangan minat prosentasenya 76,92 dengan predikat tinggi. Dan lingkungan yang kondusif mendapatkan predikat sangat tinggi prosentasnya 88,08%.

d. *Data Pos Test Kelas Kontrol*

**Tabel 4.5**  
**Hasil Analisis Data *Post Test* Per Indikator Kelas Kontrol**

No	Indikator	Nomor Angket	n	N	%	Kategori
SAMR	Integrasi Pembelajaran dengan TIK	1, 2, 4, 5, 8, 9, 11, 15	831	1040	79,90	Baik
	Penggunaan Model Non SAMR	3, 6, 7, 10	452	520	86,92	Sangat Baik
	Operasionalisasi TIK	12, 13, 14	311	390	79,74	Baik
Jumlah			1.594	1.950	81,74	Sangat Baik
Motivasi	Menggairahkan Minat Siswa	17	94	130	72,31	Baik
	Prinsip Kompetisi	21, 26	206	260	79,23	Baik
	Prinsip Pemacu	16, 24, 29, 30	424	520	81,54	Sangat Baik
	Prinsip reward and Punishment	23, 27	201	260	77,31	Baik
	Kejelasan dan Kedekatan Tujuan	28	103	130	79,23	Baik
	Pemahaman Hasil	22	101	130	77,69	Baik
	Pengembangan Minat	20	101	130	77,69	Baik
	Lingkungan Yang Kondusif	18, 19	198	260	76,15	Baik
Jumlah			1.428	1.820	78,46	Baik

Dari tabel diatas prosesntase data post-test kelas control menjelaskan hal berikut :

- 1) Pada model pembelajaran *SAMR* item integrasi pembelajaran dengan TIK mendapatkan prosentase 79,90% dengan predikat Baik.
- 2) Penggunaan Model Non *SAMR* mendapatkan predikat sangat tinggi dengan prosentase 86,92.
- 3) Operasionalisasi TIK prosentase nya 79,74 dengan predikat Baik
- 4) Pada Variabel motivasi belajar siswa item menggairahkan minat siswa mendapatkan prosentase 72,31% predikatnya tinggi.
- 5) Prinsip Kompetensi prosesntasanya 79,23% predikatnya tinggi.
- 6) Prinsip pemacu yang terdiri dari 4 item pertanyaan mendapatkan 81,54% dan predikat tinggi.
- 7) Prinsip reward dan punishment mendapatkan 77,31% dengan predikat tinggi.
- 8) Prinsip kejelasan dan kedekatan tujuan mendapat prosentase 79,23% dengan predikat tinggi.
- 9) Prinsip pemahaman hasil mendapatkan prosentase 77,69% dengan predikat tinggi.

10) Pengembangan minat mendapatkan 77,69% mendapatkan predikat tinggi.

11) Untuk prinsip lingkungan yang kondusif mendapatkan prosentase 76,15 predikatnya tinggi.

## 2. Analisis Statistik Inferensial

### a. Uji Normalitas

Uji *Normalitas* dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data normal merupakan syarat mutlak sebelum melakukan analisis *statistik parametric*, dalam hal ini adalah uji *paired sample t test* dan uji *independent sample t test*. Dalam pengujian statistic, ada 2 (dua) macam uji *normalitas* yang sering dipakai yaitu uji *kolmogorov-smirnov* dan uji *Shapiro-wilk*. Jika uji *normalitas* data tidak terdistribusi normal maka akan dilakukan dengan uji *Wilcoxon*. Peneliti sudah melakukan uji *normalitas* dengan menggunakan program SPSS 26 dengan hasil sebagai berikut:

**Table 4.6**  
**Uji Normalitas**

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre_Test_Eksperimen	,137	26	,200 <sup>*</sup>	,953	26	,277
	Post_Test_Eksperimen_SAMR	,090	26	,200 <sup>*</sup>	,985	26	,954
	Pre_Test_Kontrol	,106	26	,200 <sup>*</sup>	,987	26	,978
	Post_Test_Kontrol	,092	26	,200 <sup>*</sup>	,982	26	,915

<sup>\*</sup>. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan *out put* di atas diketahui bahwa nilai signifikansi (*sig*) untuk semua data, baik pada uji *kolmogorov-smirnov* dan uji *Shapiro-wilk* lebih besar dari probabilitas yaitu 0,05. Dengan rincian uji *pre test* kelas eksperimen mendapatkan nilai signifikansi 0,200 lebih besar dai 0,05. Nilai signifikansi *post test* kelas eksperimen nilai signifikasinya 0,200 lebih besar dari 0,05, kemudian nilai uji *normalitas pre test* kelas kontrol nilai signifikansinya 0,05 lebih besar

dari 0,05 dan nilai uji *post test* kelas kontrol juga nilainya 0,200 lebih besar dari 0,05. Dari seluruh pengujian data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, kita tidak memerlukan uji *Wilcoxon* yang digunakan untuk pengujian data yang tidak berdistribusi normal.

Data penelitian menurut tabel di atas berdistribusi normal, maka pengujian dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji statistik parametrik yaitu uji *paired sample t test* dan uji *independent sample t test* untuk melakukan analisis data penelitian.

**b. Uji Paired Sample t Test**

Uji *paired sample t test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan atau terikat. Prasyarat pengujian *paired sample t test* adalah data berdistribusi normal. Uji homogenitas bukan menjadi persyaratan dalam pengujian *paired sample t test*. Uji ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah “apakah model pembelajaran SAMR (*Substitutions, Augmentation, Modification dan Redefinition*) berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas X di MAN 1 Kuningan. Uji *paired t test* dilakukan terhadap data *pre test* kelas Eksperimen dengan *post test* kelas Eksperimen kemudian data *pre test* kelas Kontrol dan *post test* kelas Kontrol. Hasil uji *paired t test* dengan SPSS Versi 26 adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Uji Paired t Test**

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	-18.038	8.848	1.735	-21.612	-14.465	-10.396	25	.000
Pair 2	Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	-5.692	4.567	.896	-7.537	-3.847	-6.355	25	.000

Berdasarkan *out put* pada table, diperoleh *Pair 1* tingkat signifikansi (*2 tailed*) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa untuk *pre test* kelas Eksperimen dengan *post test* kelas Eksperimen dengan menggunakan pembelajaran model *SAMR*. Sedangkan pada *pair 2*, tingkat signifikansi (*2 tailed*) 0,000 lebih kecil dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata *pre test* kelas Kontrol dengan *post test* kelas Kontrol pembelajaran dengan menggunakan kelas konvensional.

Dari perbandingan *pair 1* dan *pair 2* dapat disimpulkan bahwa **ada pengaruh** model pembelajaran dengan menggunakan model *SAMR* dengan pembelajaran konvensional. Untuk melihat berapa besar pengaruh pengaruhnya, dapat dilihat dari hasil uji deskriptif sebagai berikut:

**Tabel 4.8**  
**Uji Deskriptif**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Tes Eksperimen	26	88	137	110.92	10.365
Post Tes Eksperimen	26	116	140	128.96	6.003
Pre Tes Kontrol	26	96	130	114.42	7.885
Post Tes Kontrol	26	105	135	120.12	7.207
Valid N (listwise)	26				

Pada kolom *mean* perbandingan antara *pre-test* eksperimen rata-ratanya 110,92 dan terdapat perbedaan pada *post-test* eksperimen 128,96. Rata –rata *post-test eksperimen* lebih besar dari *pre-test* eksperimen. Begitu juga pada *pre-test* kelas kontrol rata-ratanya 114,42 mengalami peningkatan setelah dilakukan *post-test* yaitu sebesar 120,12. Maka kesimpulannya, penerapan model pembelajaran *SAMR* berpengaruh pada motivasi belajar siswa.

### c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu *varians* atau keberagaman data dari 2 (dua) atau lebih kelompok

bersifat homogen atau heterogen. Data yang homogen merupakan salah satu syarat (bukan syarat mutlak) dalam uji *independent sample t test*. Dalam penelitian ini, uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians data *post-test* kelas eksperimen dan data *post-test* kelas kontrol bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan pada aplikasi SPSS Versi 26.

**Tabel 4.9**  
**Uji Homogentias**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,833	1	50	,366
	Based on Median	,682	1	50	,413
	Based on Median and with adjusted df	,682	1	48,059	,413
	Based on trimmed mean	,815	1	50	,371

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai signifikansi (sig) *Based on Mean* adalah 0,366 lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians *post-test* kelas eksperimen dan data *post-test* kelas kontrol adalah sama atau HOMOGEN. Dengan demikian, salah satu syarat (tidak mutlak) dari uji *independent sample t test* sudah terpenuhi.

**d. Uji *Independent Sample t Test***

Uji *independent sample t test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Prasyarat pokok dalam uji *independent sample t test* adalah data berdistribusi normal dan homogen (tidak mutlak). Dari hasil analisis pada uji statistik sebelumnya, sudah didapatkan data berdistribusi normal dan homogen. Maka uji *independent sample t test* bisa dilaksanakan. Uji *independent sample t test* dilakukan pada aplikasi SPSS Versi 26 dengan *out put* sebagai berikut:

**Tabel 4.10**  
**Independent Sampel t Test**

		Independent Samples Test				t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference		
		Levene's Test for Equality of Variances				Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df				Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.833	.366	4.809	50	.000	8.846	1.840	5.151	12.541
	Equal variances not assumed			4.809	48.417	.000	8.846	1.840	5.148	12.544

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,005$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara pembelajaran model SAMR dengan pembelajaran konvensional.

**e. Uji Regresi Linier Sederhana**

Uji Regresi Linier Sederhana adalah suatu metode yang digunakan untuk melihat hubungan antar satu variabel independent (bebas) dan mempunyai hubungan garis lurus dengan variabel dependennya (terikat). Dengan menggunakan program SPSS Versi 26 berikut adalah out put pengujian uji regresi linier sederhana.

**Tabel 4.11**  
**Uji Regresi Linier Sederhana**  
**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.518 <sup>a</sup>	.268	.238	3,380

a. Predictors: (Constant), MODEL\_SAMR

Pengujian Regresi Linier Sederhana dengan SPSS Versi 26 menghasilkan tabel *model summary*. Dari tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yaitu 0,518. Dari *out put* tersebut diperoleh koefisien determinasi (*R square*) sebesar 0,268, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (Model SAMR) terhadap variabel terikat (Motivasi Belajar) adalah 26,80%.

**Tabel 4.12**  
**Uji Regresi Linier Sederhana Model ANOVA**

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	100,445	1	100,445	8,791	,007 <sup>b</sup>
	Residual	274,209	24	11,425		
	Total	374,654	25			

a. Dependent Variable: MOTIVASI\_BELAJAR

b. Predictors: (Constant), MODEL\_SAMR

Dari *out put* tersebut diketahui bahwa nilai  $F_{hitung}$  8,791 dengan tingkat signifikansi sebesar 0.007 lebih kecil dari 0,05, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel motivasi belajar siswa, atau dengan kata lain ada pengaruh variabel Pembelajaran Model SAMR (X) terhadap Variabel Motivasi Belajar Siswa (Y).

**Tabel 4.13**  
**Uji Korelasi *Coefficients***

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	22,493	14,390		1,563	,131
	MODEL_SAMR	,668	,225	,518	2,965	,007

a. Dependent Variable: MOTIVASI\_BELAJAR

*Out put* SPSS uji korelasi *Coefficients* menjelaskan nilai *constant* (a) sebesar 22,493, dengan nilai variabel model pembelajaran SAMR (b/koeffisien regresi) sebesar 0,668 sehingga persamaan regresinya dapat dituliskan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 22,493 + 0,668X$$

Persamaan di atas dapat diterjemahkan:

- 1) Konstanta sebesar 22,493, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel motivasi belajar siswa adalah 0,668.
- 2) Koeffisien regresi X Sebesar 0,668 menyatakan bahwa setiap penambahan 1 satuan nilai variabel model pembelajaran SAMR, maka nilai motivasi belajar siswa bertambah sebesar 0,668.

Pengambilan keputusan dalam uji regresi linier sederhana dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan nilai sigifikansi : dari tabel *Coefficients* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,007 lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel model pembelajaran *SAMR* (X) berpengaruh terhadap variabel motivasi belajar siswa (Y)
- 2) Berdasarkan nilai t: diketahui nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,965 lebih besar dari  $t_{tabel}$  2,06390, sehingga dapat disimpulkan bahwa model belajar *SAMR* (X) berpengaruh terhadap variable motivasi belajar siswa (Y).

### C. Pembahasan

Hasil analisis data penelitian dengan menggunakan software SPSS Versi 26 menyatakan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak yaitu terdapat pengaruh antara penggunaan model belajar *SAMR* terhadap motivasi siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X di MAN 1 Kuningan. Pada awal pertemuan ditentukan pembagian kelas Eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian kedua kelas tersebut diberikan *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui data awal dari kondisi kelas masing masing. Setelah didapatkan data awal di lakukan *treatment* terhadap kelas eksperimen. Kemudian kedua kelas kembali diberikan *posttest*. Dari data tersebut diperoleh perbandingan capaian rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kegiatan *pretest posttest* kelas control terdapat kenaikan sekitar dari 10,46% dari rata-rata *pretest* 170,96 menjadi 181,42 data *posttest*. Kenaikan ini disebabkan karena siswa mulai memahami tujuan pembelajaran yang didukung dengan faktor internal dan eksternal siswa dan lingkungan sekolah.

Sedangkan kegiatan *pretest posttest* kelas eksperimen terdapat kenaikan yang signifikan sekitar 27,66% dari nilai *pretest* 165,15% menjadi 192,81 nilai *posttest*. Hal ini disebabkan karena *treatment* yang dilakukan di kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *SAMR*. Siswa

menjadi lebih terpacu dan terbangun motivasinya karena mendapati hal-hal baru yang menantang serta dapat mengeksplorasi kemampuannya.

Setelah dilakukan uji statistik deskriptif, kemudian dilakukan uji statistic inferensial. Diantaranya dengan melakukan uji normalitas dengan menggunakan software SPSS Versi 26. Dalam uji normalitas yang dipakai adalah uji *kolomogorov-smirnov* dan uji *Shapiro-wilk*. Berdasarkan output SPSS Versi 26 didapatkan uji *pre test* kelas eksperimen mendapatkan nilai signifikansi  $0,200 > 0,05$ . Nilai signifikansi *post test* kelas eksperimen nilai signifikasinya  $0,200 > 0,05$ , kemudian nilai uji normalitas *pre test* kelas kontrol nilai signifikansinya  $0,200 > 0,05$  dan nilai uji *post test* kelas kontrol juga nilainya  $0,200 > 0,05$ . Dari seluruh pengujian data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Karena data terdistribusi normal, kemudian pengujian dilakukan dengan uji *paired sample t test* yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua sampel berpasangan atau terikat. Dari perbandingan *pair 1* dan *pair 2* dapat disimpulkan bahwa ***ada pengaruh*** model pembelajaran dengan menggunakan model *SAMR* dengan pembelajaran konvensional.

Dari uji homogenitas dengan software SPSS Versi 26 taraf signifikansi  $0,05$  dan tingkat kepercayaan  $95\%$  di dapatkan bahwa data homogen. Uji ini menjadi prasyarat uji *independent sample t test*. Setelah dilakukan uji *independent sample t tes* di dapatkan bahwa nilai signifikansi (*2 tailed*) sebesar  $0,001 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar model *SAMR* dengan pembelajaran konvensional.

Untuk mengetahui ada tidaknya dan besarnya pengaruh variable X maka dilakukan uji *regresi linier sederhana*. Dari out put software SPSS Versi 26 di dapat nilai  $R_{hitung}$   $0,268$  yang menandung pengertian bahwa model *SAMR* berpengaruh sebesar  $26,80\%$  terhadap motivasi belajar siswa kelas X di MAN 1 Kuningan.

Dari pengujian secara statistik baik deskriptif maupun inferensial menguatkan bahwa penggunaan model *SAMR* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Model belajar *SAMR* mengintegrasikan teknologi

kedalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Karakteristik model *SAMR* diantaranya dapat membuka sumber belajar menjadi lebih luas, tidak terbatas pada tempat, waktu, dan memungkinkan siswa bisa belajar di mana saja dan kapan saja. Kegiatan pembelajaran di sekolah hanya menjadi *trigger* siswa untuk terus mengeksplorasi kemampuan dan kemahirannya. Selebihnya tergantung dari motivasi siswa untuk terus menggali dari sumber yang melimpah.

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan model belajar *SAMR* terhadap motivasi belajar siswa diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Dampak penggunaan model *SAMR* terhadap terhadap motivasi siswa dalam proses pembelajaran berpengaruh positif. Siswa antusias dalam melakukan tahapan model pembelajaran *SAMR*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Izza : 2020) bahwa siswa termotivasi dan antusias dengan digunakannya model pembelajaran *SAMR* sehingga motivasi belajar siswa meningkat.
2. Model *SAMR* dapat menjadi alternatif pembelajaran dimasa pandemi *COVID-19*. Karakteristiknya yang terintegrasi dengan teknologi memungkinkan siswa dapat mengerjakan tugas dan belajar online dimana saja dan kapan saja. Keterkaitan pemanfaatan teknologi dengan ketercapaian tujuan pembelajaran yang penyelenggaraanya dibantu oleh teknologi merupakan keniscayaan (wibawanto : 2019).
3. Keterlibatan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan *SAMR* akan menghasilkan pemahaman yang lebih baik dalam pembelajaran abad ke-21 (Budiman dk : 2018).

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil uji statistic deskriptif dan inferensial diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Penerapan model belajar *SAMR* pada mata pelajaran Informatika kelas X MAN 1 Kuningan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan uji *paired sample t test* yang dilakukan terhadap *pretest* kelas eksperimen dengan *posttest* kelas eksperimen. Berdasarkan uji *paired sampel t test* nilai signifikansi  $2_{tailed}$  pada *pair 1* nilainya  $0,000 < 0,05$  menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variable awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*). Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan pada masing masing variable. Hasil uji tersebut diperkuat dengan data uji deskriptif bahwa rata rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen 192,81 lebih besar dari rata-rata nilai *pretest* 165,15.
2. Penggunaan model belajar *SAMR* pada mata pelajaran Informatika kelas X MAN 1 Kuningan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk membuktikan hal tersebut dilakukan dengan membagi 2 (dua) kelas menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diterapkan model belajar *SAMR* sedangkan pada kelas control diterapkan model pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui nilai perbedaan perlakuan tersebut, maka dilakukan uji *independent sample t test* yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sample yang tidak berpasangan. Pada tabel 4.10 segmen *equal variances assumed* nilai signifikansi  $2_{tailed}$  adalah  $0,001 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *SAMR* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Model belajar *SAMR* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika Kelas X MAN 1 Kuningan. Simpulan tersebut berdasarkan hasil uji *regresi linier sederhana* bahwa nilai korelasi/hubungan (*R*) yaitu 0,518. Koefisien determinasi (*R square*) sebesar 0,268 yang

mengandung pengertian bahwa model belajar *SAMR* berpengaruh sebesar 26,80% terhadap motivasi belajar siswa. Uji tersebut dikuatkan oleh *uji korelasi coefficients*, didapat nilai konstant ( $\alpha$ ) sebesar 22,493, dengan nilai variable X (*b/koefisien regresi*) sebesar 0,668. Setelah di hitung dengan persamaan regresinya didapatkan penjelasan sebagai berikut : (1) konstanta sebesar 22,493 mengandung arti bahwa nilai konsisten variable motivasi belajar siswa (Y) adalah 0,668. (2) Koefisien regresi model belajar *SAMR* (X) menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai Variable (X) maka nilai motivasi belajar siswa bertambah sebesar 0,668. Karena nilai koefisient regresi tersebut bernilai positif maka dikatakan bahwa ada pengaruh variable X terhadap Y adalah positif. Berdasarkan nilai t: diketahui nilai  $t_{hitung} 2,965 > t_{tabel} 2,06390$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa model belajar *SAMR* (X) berpengaruh terhadap variable motivasi belajar siswa (Y).

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian diatas, peneliti memberikan sarana sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, hasil penelitian menunjukkan dampak positif meningkatnya motivasi belajar siswa. Sehingga model pembelajaran *SAMR* dapat digunakan pada mata pelajaran lain dengan materi yang relevan.
2. Bagi guru, agar pembelajar lebih interaktif, frekuensi penggunaan dan integrasi pembelajaran dengan teknologi agar lebih intens karena siswa lebih termotivasi dan tidak monoton.
3. Bagi Siswa, Penerapan model *SAMR* memberikan inspirasi bahwa belajar tidak terbatas pada sekat sekat ruang dan waktu. Dengan integrasi teknologi belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Sehingga penggunaan teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar lebih efektif dan efisien. Selain itu interaksi dengan teman sebaya dapat berlangsung kapan saja, bertukar informasi dan solusi dalam pemecahan masalah pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, dan Joko. (1997). *Strategi Belajar Mengajar (SBM)*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ahmadi, dan Nur. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadi, dkk. (2011). *Pembelajaran Akselerasi Analisis Teori dan Praktik serta Pengaruhnya terhadap Mekanisme Pembelajaran dalam Kelas Akselerasi*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Ali, dan Muhammad. (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ali, Mohammad, dkk. (2009). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian I Ilmu Pendidikan Teoretis*. Bandung: Imperial Bhakti Utama.
- Ali, Mohammad, dkk. (2009). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian II Ilmu Pendidikan Praktis*. Bandung: Imperial Bhakti Utama.
- Ariani, dan Dany. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- A'la, Miftahul. (2012). *Quantum Teaching (Bukun Pintar dan Praktis)*. Jogjakarta: Diva Press.
- Cahyo, Agus N. (2013). *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press.
- Dahar, Ratna. (1991). *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Dananjaya, Utomo. (2010). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Hakim, Andri. (2010). *Hypnosis in Teaching Cara Dahsyat Mendidik dan Mengajar*. Jakarta: Visimedia.
- Hergenhahn, dan Matthew. (2012). *Theories of Learning*. Jakarta: Kencana.
- Holt, John. (2010). *Mengapa Siswa Gagal*. Jakarta: Erlangga Surya, Mohamad. (2004). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Jahja, Yudrik. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Jauhar, Mohammad. (2011). *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Kustituantanto, dan Rudy. (1994). *Statistika I (Deskriptif)*. Jakarta: Gunadarma.

- Langer, Ellen. (2008). *Minful Learning Membongkar 7 Mitos Pembelajaran yang Menyesatkan*. Jakarta: Erlangga.
- Miarso, Yusufhadi. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Puntedura's Roben (2019). *SAMR and the EdTech Quintet: The Context for Technical Education* di akses 02 Agustus 2021 dari <http://hippasus.com/blog/archives/401>
- Puntedura's Roben (2019). *Transforming for Sustainability: A SAMR Master Class* di akses 02 Agustus 2021 dari <http://hippasus.com/blog/archives/386>
- Puntedura's Roben (2019). *SAMR, Shared Practices, and Innovation in Schools* di akses 02 Agustus 2021 dari <http://hippasus.com/blog/archives/384>
- Rusli. (2012). *ICT dan Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saefuddin, dan Ika. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Rosda.
- Sagala, Syaiful. (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Salam, Burhanuddin. (2002). *Pengantar Pedagogik (Dasar-Dasar Ilmu Mendidik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Schunk, Dale. (2012). *Learning Theories an Educational Perspective Teori-Teori Pembelajaran: Perspektif Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Siegel, Sidney. (1990). *Statistic Nonparametrik untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Gramedia.
- Slavin, Robert E. (2009). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Soetjipto, dan Rafli. (2009). *Profesi Keguruan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subana, dkk. (2005). *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Subiyakto, Haryono. (1994). *Statistik 2*. Jakarta: Gunadarma.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi. (2013). *The Science of Motivation*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Surakhmad, Winarno. (2009). *Pendidikan Nasional Strategi dan Tragedi*. Jakarta: Kompas.

Surya, Mohamad. (2013). *Psikologi Guru Konsep dan aplikasi dari Guru, untuk Guru*. Bandung: Alfabeta.

Tadjab. (1992). *Ilmu Jiwa Pendidikan*. Surabaya: Karya Abditama.

Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Uno, dan Nina. (2010). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Vaizey, John. (1982). *Pendidikan dan Dunia Modern*. Jakarta: Gunung Agung.

Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

<http://hippasus.com/blog/?s=samr>

# LAMPIRAN

### KISI – KISI ANGKET

No	Variabel	Indikator	No. Item
1	Penggunaan Model SAMR	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Integrasi Pembelajaran dengan TIK</li> <li>- Penggunaan Model Pembelajaran Konvensional</li> <li>- Operasionalisasi siswa dengan TIK</li> </ul>	1, 2, 4, 5, 8, 9, 11, 15 3, 6, 7, 10 12, 13, 14
2	Motivasi Belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggairahkan Minat Siswa</li> <li>- Prinsip Kompetisi</li> <li>- Prinsip Pemacu</li> <li>- Prinsip reward and Punishment</li> <li>- Kejelasan dan Kedekatan Tujuan</li> <li>- Pemahaman Hasil</li> <li>- Pengembangan Minat</li> <li>- Lingkungan Yang Kondusif</li> </ul>	17 21, 26 16, 24, 29, 30 23, 27 28 22 20 18, 19

## ANGKET PERTANYAAN

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SL	SR	KK	HTP	TP
1	Dalam Pembelajaran Guru menggunakan media TIK misal (computer, HP, Infokus, internet)?					
2	Media Pembelajaran dengan dengan menggunakan TIK memudahkan siswa belajar?					
3	Guru menggunakan Buku Paket Pendamping sebagai referensi?					
4	Guru memerintahkan siswa untuk melakukan browsing/searching terkait materi pelajaran?					
5	Penggunaan tekonlogi menarik siswa untuk belajar?					
6	Penggunaan media belajar manual (papan tulis, buku tulis, modul) membuat siswa tertarik untuk belajar?					
7	Siswa menulis pelajaran di buku tulisnya?					
8	Siswa menulis pelajaran dengan menggunakan TIK (Laptop, HP, Tablet)?					
9	Guru memberikan tugas dengan melibatkan TIK (Komputer dll) dalam					
10	Kegiatan tatap muka lebih disukai siswa dari pada kegiatan virtual (PJJ)?					

11	Siswa mempresentasikan tugas kelompok dengan menggunakan Power point?					
12	Siswa dapat mengoperasikan peralatan TIK (computer, Laptop, HP)?					
13	Siswa dapat berkerja sama dalam menggunakan media TIK (misal : WA Grup, Classroom dsb)?					
14	Siswa mengaitkan informasi pelajaran dengan kondisi social (kontektual) Misal : Membuat artikel/ kliping?					
15	Guru mendorong siswa untuk menggunakan teknologi untuk aktivitas pembelajaran?					
16	Siswa tertarik belajar Informatika karena melibatkan teknologi?					
17	Guru berupaya membangkitkan minat belajar siswa?					
18	Guru menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan?					
19	Kondisi belajar yang menyenangkan membuat siswa termotivasi belajar?					
20	Interest Siswa Belajar TIK karena kebutuhan dan tuntutan kurikulum?					
21	Siswa menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan tepat waktu?					
22	Siswa belajar lebih giat karena menginginkan nilai yang baik?					

23	Siswa belajar lebih tekun karena guru memberikan reward bagi siswa berprestasi?					
24	Siswa Merasa puas Ketika mendapatkan nilai yang baik?					
25	Siswa merasa takut mendapat nilai jelek dan mendapatkan punishment (hukuman) dari guru?					
26	Siswa belajar dengan sungguh sungguh karena ingin menjadi yang terbaik di kelas?					
27	Pujian dari guru menambah semangat belajar siswa?					
28	Siswa belajar TIK dengan sungguh sungguh karena bercita cita menjadi seorang yang ahli dalam teknologi?					
29	Siswa termotivasi karena guru memberikan nilai secara objektif?					
30	Siswa merasa termotivasi Ketika guru memberikan tantangan berkaitan dengan kemampuan siswa mengoperasikan Teknologi?					

DAFTAR SISWA KELAS KONTROL

KELAS :		X PK 2		
Nomor		NAMA		L/P
Urt	INDUK			
1	13113208000321 0013	AGAM ROMDHONI		L
2	13113208000321 0024	ALYA DAMAYANTI		P
3	13113208000321 0041	DADAN HAMDAN NUR FADILLAH		L
4	13113208000321 0046	DESI		P
5	13113208000321 0062	EUIS KURNIAWATI		P
6	13113208000321 0063	FAIDZIN FAWWAZ RULHAQ		L
7	13113208000321 0071	FILDA SIFA RIF'ATUNISA		P
8	13113208000321 0082	HAFIDZ SYEHAFUDIN		L
9	13113208000321 0086	HARYANI		P
10	13113208000321 0092	IDRUS FIRDAUSY AL-HUSAENI		L
11	13113208000321 0096	INDI FEBRIYANTI		P
12	13113208000321 0105	ITJE RINA ASMARA		P
13	13113208000321 0108	JIHAN NAFISAH WIJAYANTI		P
14	13113208000321 0116	LUSI LISMAYANTI		P
15	13113208000321 0137	MUHAMMAD HABIB AL BANI		L
16	13113208000321 0141	MUHAMMAD RIDWAN		L
17	13113208000321 0157	NAFISA FIRDAUS		P
18	13113208000321 0164	NANDA AILLA ASTIANI		P
19	13113208000321 0172	NIHAR SYAMSIYATUL MA'RIFAH		P
20	13113208000321 0173	NILAM NAZILATUSSAI'DAH		P
21	13113208000321 0196	REYSA ZAHRA ZOVIANA		P
22	13113208000321 0200	RICKA LEISYHA ZAHRIA RAMADHANI		P
23	13113208000321 0207	ROSADAH		P
24	13113208000321 0213	SILKY 'ALIMY		P
25	13113208000321 0229	TAUFIK HIDAYAT		L
26	13113208000321 0243	ZULFA ZIYANUN NISA		P
27				
28				
29				
30				
KEADAAN SISWA				
Laki - laki : 8				
Perempuan: 18				
Jumlah : 26				

### DAFTAR SISWA KELAS EKSPERIMENT

KELAS :	X IPA 3		
Nomor		NAMA	L/P
Urt	INDUK		
1	13113208000321 0014	AGENG MUHAMMAD RIZQI AMIRULLAH	L
2	13113208000321 0021	ALIFAH DZAKIYYAH	P
3	13113208000321 0028	ANISA ELIYATUN ROJIAH	P
4	13113208000321 0033	AULIA ZAHRA	P
5	13113208000321 0040	CHAERANI SITI RAKHMAWATI	P
6	13113208000321 0042	DAFA FADHLURRAHMAN	L
7	13113208000321 0051	DINA MEILINA	P
8	13113208000321 0055	EGHAREA NICHIA	P
9	13113208000321 0060	ERIN KORINA PUTRI	P
10	13113208000321 0064	FAJAR ARIFIN FIRDAUS	L
11	13113208000321 0074	FUTRI AULIA FAZRIAH SYAM	P
12	13113208000321 0078	GHITA DWI CAHYA ANJANI	P
13	13113208000321 0083	HAGIA RAISYA SHAFIYANNISA	P
14	13113208000321 0095	INDAH PERMATASARI	P
15	13113208000321 0099	INTAN RAIHANA AVRILIA	P
16	13113208000321 0106	JEA ANJELIN	P
17	13113208000321 0112	LIA SITI NURROHMAH	P
18	13113208000321 0126	MOHAMAD UBaidILLAH	L
19	13113208000321 0140	MUHAMMAD IRSYAD FIRDAUS	L
20	13113208000321 0147	NABIILAH AN NAFIISAH	P
21	13113208000321 0153	NABILAH FAUZIAH	P
22	13113208000321 0155	NADIYA DUWI INTAN SAGITA	P
23	13113208000321 0158	NAILAH AMANDA	P
24	13113208000321 0163	NAJWA TSABITAH RANA	P
25	13113208000321 0175	NISA AULIA SAFITRI	P
26	13113208000321 0176	NOV'ALIEF IRGIAN'SYAH	L
27	13113208000321 0181	PANDU APRIANSYAH	L
28	13113208000321 0186	PUTRI PURNAMA SARI	P
29	13113208000321 0193	REGITA LOVENA FEBRIADELLA	P
30	13113208000321 0202	RINTAN DIMA MI'RAJ	P
31	13113208000321 0212	SHERLY FRANSISKA	P
32	13113208000321 0221	SRI HIMMATUL MUFLIAH	P
33	13113208000321 0228	SYIFA ZAKIYAH MUTHMAINNAH	P
34	13113208000321 0236	VERA FEBRIANTI	P
35	13113208000321 0241	ZASKIA HASNA NABILA	P
36			
KEADAAN SISWA			
Laki - laki :	7		
Perempuan:	28		
Jumlah :	35		

## PRETEST X IPA 3

No	MODEL BELAJAR SAMR															MOTIVASI															Rata-rata		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		Jumlah	
1	3	3	3	3	4	3	5	2	3	5	3	4	3	2	3	49	4	4	3	4	3	3	4	4	5	4	4	3	4	2	104	4,94	
2	4	3	3	3	4	3	5	3	3	5	4	3	3	3	4	53	3	4	4	4	3	3	5	3	4	3	4	4	3	4	4	108	5,19
3	3	4	3	4	4	4	3	2	4	5	3	4	4	2	3	52	3	4	3	4	4	4	5	3	5	4	3	4	2	3	3	106	5,10
4	4	4	3	4	5	3	5	2	3	4	4	3	4	3	3	54	4	3	4	4	2	3	4	4	5	4	3	4	3	4	3	108	5,23
5	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	2	3	50	4	3	4	3	3	4	4	5	4	5	4	4	2	3	4	106	5,03
6	4	5	5	3	3	4	2	2	4	5	3	5	5	4	5	59	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	3	4	5	5	126	5,97
7	5	4	5	3	5	4	2	3	3	3	1	3	5	3	4	53	3	4	4	5	5	3	5	3	5	4	3	5	3	5	5	115	5,42
8	5	4	5	3	3	4	2	3	3	5	1	3	5	3	4	53	5	4	4	5	5	3	5	3	5	4	3	5	3	5	5	117	5,48
9	4	4	3	4	4	3	5	2	4	3	3	4	3	4	3	53	3	4	4	3	3	4	5	4	5	4	4	3	4	4	111	5,29	
10	5	5	5	5	4	5	4	5	3	5	3	5	3	3	3	63	3	3	3	3	1	3	5	3	5	5	5	3	3	3	116	5,77	
11	5	5	5	4	4	2	5	1	5	3	5	1	5	1	5	56	3	5	4	5	5	3	5	5	3	1	5	5	5	5	5	120	5,68
12	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	3	5	3	3	4	63	4	5	5	3	3	5	4	3	3	2	3	3	3	4	4	117	5,81
13	4	3	2	3	4	3	4	3	5	3	4	3	4	5	4	54	3	4	3	3	5	4	4	3	5	5	4	3	4	3	2	109	5,26
14	4	4	2	3	4	4	5	1	3	2	3	3	5	2	1	46	4	2	3	5	4	4	3	3	4	4	3	2	4	5	2	98	4,65
15	5	5	2	4	4	2	3	2	5	4	4	2	1	1	3	47	1	4	3	2	3	5	2	3	5	2	3	2	2	1	4	89	4,39
16	1	4	2	1	4	3	2	5	3	1	5	5	3	1	4	44	4	2	5	3	3	3	3	2	3	2	4	2	3	2	3	88	4,26
17	3	4	4	4	4	3	5	4	3	4	4	3	4	4	4	57	3	3	4	4	3	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	119	5,68
18	4	4	3	4	3	3	3	3	3	5	4	3	4	2	3	51	4	3	4	4	2	3	3	4	4	4	3	5	4	4	5	107	5,10
19	4	4	3	3	3	4	5	3	3	2	3	4	4	2	4	51	3	3	4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	3	4	3	108	5,13
20	4	3	5	3	4	5	4	1	4	2	1	3	5	4	5	53	4	5	3	5	4	3	3	4	5	4	5	5	4	3	5	115	5,42
21	5	3	3	3	4	3	5	3	3	3	3	3	5	3	5	54	3	5	3	4	5	3	2	3	3	4	3	3	3	3	104	5,10	
22	4	4	3	4	5	3	5	4	4	4	4	3	4	1	3	55	3	3	4	4	4	4	4	3	5	3	4	4	4	4	112	5,39	
23	4	5	3	4	4	3	5	4	3	3	4	4	3	5	4	58	3	3	4	5	2	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	120	5,74
24	5	3	4	5	3	5	3	3	5	5	5	3	3	3	5	60	3	4	3	5	4	3	5	3	5	3	5	3	3	5	3	117	5,71
25	5	3	4	3	5	4	4	5	3	3	3	5	3	3	3	56	3	3	3	3	1	3	3	3	5	5	5	5	3	3	3	107	5,26
26	4	5	4	5	5	3	4	4	4	5	4	5	5	4	5	66	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	137	6,55
Jumlah	107	102	93	93	103	91	103	79	94	96	87	92	100	73	97	1410	89	96	98	104	89	95	108	94	115	96	104	102	87	100	97		
Rata-Rata	4,12	3,92	3,58	3,58	3,96	3,50	3,96	3,04	3,62	3,69	3,35	3,54	3,85	2,81	3,73	54,23	3,42	3,69	3,77	4,00	3,42	3,65	4,15	3,62	4,42	3,69	4,00	3,92	3,35	3,85	3,73		

## POSTEST X IPA 3

No	MODEL BELAJAR SAMR															MOTIVASI															Rata-rata	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		Juml
1	4	5	4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	130	6,23
2	5	5	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	3	5	5	4	4	4	3	3	5	4	4	4	5	5	4	5	4	128	6,23
3	4	4	5	4	6	4	4	3	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	3	4	3	128	6,23
4	5	4	4	4	5	4	5	3	3	4	5	3	5	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	122	5,90
5	5	5	4	4	3	3	5	4	4	4	5	5	5	3	5	4	5	4	5	3	4	4	5	4	5	4	6	4	4	4	129	6,23
6	5	5	5	5	3	4	4	3	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	135	6,52
7	5	4	5	5	5	4	4	4	3	5	4	3	5	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	132	6,29
8	5	4	5	5	5	4	5	4	3	5	4	3	5	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	133	6,35
9	4	4	4	4	5	3	5	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	124	6,00
10	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	3	5	5	5	3	5	3	3	5	3	5	5	5	5	5	5	4	136	6,65
11	5	5	4	4	5	3	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	140	6,71
12	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	133	6,42
13	4	5	4	4	4	3	4	4	5	3	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5	4	4	4	4	3	126	6,03
14	4	4	4	5	4	4	5	3	4	2	5	3	5	3	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	3	119	5,77
15	5	5	4	4	4	2	5	4	5	5	4	5	5	3	4	5	4	3	4	3	5	4	3	5	4	3	4	5	4	4	124	6,06
16	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	3	5	4	4	5	4	3	3	5	4	3	5	4	5	5	5	3	128	6,26
17	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	128	6,10
18	4	4	4	4	4	3	4	3	3	5	5	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	5	4	4	5	116	5,58
19	4	4	4	4	5	4	4	3	4	5	5	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	3	125	6,00
20	4	5	5	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	3	4	4	5	4	5	5	4	4	4	129	6,23
21	5	5	5	5	4	3	5	3	4	4	3	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	136	6,42
22	4	5	5	4	5	3	5	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	121	5,87
23	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	5	3	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	126	6,06
24	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	3	4	3	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	136	6,55
25	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	3	3	4	4	5	3	3	3	5	3	5	5	5	5	5	4	5	131	6,39
26	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	138	6,65
Jumlah	118	119	116	112	115	96	117	99	104	116	113	108	120	91	116	117	114	110	119	100	102	119	107	120	114	116	121	113	115	106		
Rata-Rata	4,54	4,58	4,46	4,31	4,42	3,69	4,50	3,81	4,00	4,46	4,35	4,15	4,62	3,50	4,46	4,50	4,38	4,23	4,58	3,85	3,92	4,58	4,12	4,62	4,38	4,46	4,65	4,35	4,42	4,08		

## PRETEST X PK 2

No	MODEL BELAJAR SAMR															MOTIVASI															Rata-rata		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		umla	
1	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	130	6,29
2	5	3	4	4	3	5	4	1	5	5	3	3	5	3	5	2	5	4	5	5	4	5	3	5	5	5	5	3	5	4	123	5,84	
3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	5	3	4	4	3	4	5	3	3	107	5,13	
4	4	3	5	5	4	3	4	3	4	5	1	4	4	3	4	5	3	4	5	4	3	4	4	5	4	4	3	4	5	4	117	5,58	
5	4	4	5	1	5	3	2	3	3	5	4	3	5	4	4	2	3	5	2	3	5	3	3	3	3	2	3	2	4	5	103	5,10	
6	5	5	4	4	4	4	2	3	3	5	3	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	4	5	3	4	5	5	5	112	5,45	
7	4	3	5	3	4	4	3	5	5	5	4	5	3	4	3	4	3	4	5	5	4	4	2	3	3	4	4	4	3	5	117	5,71	
8	5	4	3	3	5	3	3	3	4	5	3	4	4	3	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	5	4	5	3	4	5	113	5,42	
9	4	3	5	2	4	5	3	1	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	3	5	2	5	5	5	5	5	4	119	5,65	
10	4	4	3	3	5	5	5	3	3	3	4	5	5	4	5	5	4	3	3	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	125	6,00	
11	5	3	5	3	4	3	5	3	5	5	3	5	3	3	4	5	4	5	3	5	3	5	4	5	3	5	4	5	4	3	122	5,84	
12	1	4	3	3	3	5	4	3	3	4	5	4	5	3	3	4	4	4	4	3	5	3	5	3	5	4	5	5	3	5	115	5,42	
13	3	4	5	3	3	3	5	3	4	5	4	5	5	4	5	3	3	3	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	3	5	121	5,87	
14	3	4	3	5	5	5	3	2	4	5	1	5	3	4	3	4	3	3	4	5	4	3	3	3	3	3	5	3	3	5	109	5,29	
15	5	5	5	4	4	4	3	3	3	4	3	5	5	3	3	5	3	4	3	5	3	5	3	5	5	1	5	5	5	5	121	5,81	
16	4	3	4	1	2	5	3	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	5	3	3	2	3	3	3	5	96	4,68	
17	3	3	4	3	3	3	3	3	4	5	5	5	3	4	5	5	4	5	5	5	3	2	3	3	3	4	3	5	3	5	114	5,48	
18	4	5	4	4	3	3	3	4	5	3	4	4	5	3	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	2	3	3	4	4	5	121	5,81	
19	3	3	4	4	5	3	5	3	4	4	4	5	4	4	2	3	3	4	4	3	2	1	4	3	4	3	3	3	5	5	107	5,29	
20	5	5	3	3	3	5	4	3	4	5	5	4	5	3	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	5	3	4	4	4	106	5,35	
21	3	3	3	3	5	5	4	3	3	4	3	3	5	3	4	3	4	5	5	4	5	3	4	5	3	5	3	3	4	5	115	5,45	
22	3	5	1	5	3	3	4	4	5	2	4	3	5	5	4	2	3	3	4	4	4	5	5	3	3	4	4	3	4	4	111	5,39	
23	5	1	4	4	5	4	3	4	4	5	3	3	4	1	4	4	4	5	4	5	3	4	3	5	3	3	5	3	3	3	111	5,32	
24	4	4	3	5	3	5	3	3	4	4	5	4	3	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	124	5,84	
25	5	5	3	4	3	4	3	3	3	3	5	3	5	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	5	3	4	3	3	4	4	111	5,39	
26	3	3	3	2	5	1	4	2	3	4	4	3	4	4	5	5	4	3	5	3	5	4	4	3	4	3	3	4	3	2	105	5,00	
Jumlah	102	96	99	88	102	100	94	78	100	110	93	105	111	90	102	99	93	99	101	102	98	97	98	100	99	97	103	102	103	114			
Rata-Rata	3,92	3,69	3,81	3,38	3,92	3,85	3,62	3,00	3,85	4,23	3,58	4,04	4,27	3,46	3,92	3,81	3,58	3,81	3,88	3,92	3,77	3,73	3,77	3,85	3,81	3,73	3,96	3,92	3,96	4,38			

## POSTEST X PK2

No	MODEL BELAJAR SAMR															MOTIVASI															Rata-rata	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		Juml
1	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	130	6,29
2	5	3	4	4	3	5	4	3	5	5	3	3	5	3	5	2	5	4	5	5	4	5	3	5	5	5	5	3	5	4	125	5,97
3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	5	3	4	4	3	4	5	3	3	108	5,19
4	4	5	4	4	4	4	5	3	3	5	3	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	4	5	5	4	5	5	5	116	5,65
5	4	4	5	3	5	5	4	4	3	5	4	3	5	4	4	2	3	5	2	3	5	3	3	3	3	3	3	3	4	5	112	5,61
6	5	5	4	4	4	4	5	4	3	5	3	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	4	5	5	4	5	5	5	118	5,77
7	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	3	4	3	4	5	5	4	4	4	3	3	4	4	4	3	5	126	6,23
8	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	3	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	5	4	5	3	4	5	122	6,00
9	4	3	5	5	4	4	4	3	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	3	5	3	5	5	5	5	5	4	127	6,06
10	4	4	4	3	5	5	4	4	3	3	4	4	5	4	5	5	4	3	3	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	125	6,00
11	4	5	4	3	4	4	5	4	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	3	135	6,45
12	3	4	4	3	3	5	4	5	3	5	5	4	5	3	3	4	4	4	4	3	5	3	5	5	5	4	5	5	3	5	123	5,87
13	3	4	5	3	3	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	3	3	3	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	3	5	124	6,03
14	4	3	4	3	5	4	5	3	3	5	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	5	4	3	4	3	3	3	5	108	5,35
15	4	5	3	4	4	5	5	4	3	5	3	5	5	3	3	5	3	4	3	5	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	127	6,06
16	4	3	4	3	5	4	5	3	3	5	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	5	3	3	2	3	3	3	5	105	5,26
17	3	5	4	3	3	3	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	3	2	3	4	3	4	3	5	3	5	122	5,97
18	4	5	4	4	5	3	5	4	5	5	5	4	5	3	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	2	3	3	4	4	5	128	6,26
19	3	5	4	4	5	3	5	4	4	4	4	5	4	4	2	3	3	4	4	3	2	3	4	5	4	5	3	3	5	5	116	5,68
20	5	5	3	3	5	5	5	3	4	5	5	4	5	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	5	3	5	3	4	4	4	113	5,68
21	3	3	3	3	5	5	4	5	3	4	3	3	5	3	4	3	4	5	5	4	5	3	4	5	3	5	3	3	4	5	117	5,58
22	3	5	3	5	5	3	4	4	5	5	5	3	5	5	4	2	3	3	4	4	4	5	5	5	3	4	4	3	4	4	121	5,97
23	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5	5	3	4	3	4	4	4	5	4	5	3	4	3	5	3	3	5	3	3	3	118	5,77
24	4	5	5	5	5	3	5	3	3	4	4	3	4	4	5	5	4	3	5	5	5	4	4	5	4	3	3	4	3	2	121	5,90
25	4	5	3	4	5	5	5	4	3	3	5	3	5	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	5	3	4	3	3	4	4	116	5,71
26	3	5	5	5	5	3	5	3	3	4	4	3	4	4	5	5	4	3	5	5	5	4	4	5	4	3	3	4	3	2	120	5,84
Jumlah	101	110	105	99	115	107	120	99	97	120	104	99	120	92	106	96	94	97	101	101	102	101	102	115	101	104	99	103	101	112		
Rata-rata	3,88	4,23	4,04	3,81	4,42	4,12	4,62	3,81	3,73	4,62	4,00	3,81	4,62	3,54	4,08	3,69	3,62	3,73	3,88	3,88	3,92	3,88	3,92	4,42	3,88	4,00	3,81	3,96	3,88	4,31		

## **PROFIL**

### **MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 KUNINGAN**

#### **Sejarah Singkat**

Madrasah Aliyah Negeri 1 Kuningan merupakan Madrasah Aliyah Negeri tertua di Kabupaten Kuningan yang didirikan tanggal 16 April 1983 berdasarkan keputusan Nomor KEP/E/PP.006/103/83 yang pada saat itu sebagai Madrasah Aliyah Negeri Ciwaringin Filial Cigugur yang berdiri diatas tanah seluas 10.871 M2. Yang terletak di gunung mayasih kecamatan Cigugur yang secara geografis berada di bawah kaki gunung ciremai yang merupakan dataran tinggi sehingga memiliki udara yang sejuk dan jauh dari keramaian sehingga sangat mendukung untuk dijadikan tempat belajar.

Pada awalnya Madrasah Aliyah Negeri Ciwaringin Filial Cigugur merupakan Cras Program yang terdiri dari tujuh ruang belajar dan satu ruang kantor, kemudian pada tahun 1991 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 137 tahun 1991 tanggal 12 Juli 1991 tentang Pembukaan dan penegrian Madrasah maka Madrasah Aliyah Negeri Ciwaringin Filial Cigugur di ubah statusnya menjadi Madrasah Aliyah Negeri Cigugur.

Kemudian Madrasah Aliyah Negeri Cigugur berdasarkan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 212 tahun 2015 tanggal 27 Juli 2015 tentang Perubahan Nama Madrasah Aliyah Negeri, Madrasah Tsanawiyah Negeri dan Madrasah Ibtidaiyah Negeri di Propinsi Jawa Barat maka berubah namanya menjadi Madrasah Aliyah Negeri 1 Kuningan.

Madrasah Aliyah Negeri 1 Kuningan termasuk madrasah yang berkembang sangat pesat yang merupakan kebanggaan dan kepercayaan masyarakat baik yang berada di Kabupaten Kuningan maupun dari luar Kabupaten Kuningan bahkan tidak sedikit yang datang dari luar propinsi untuk mengenyam pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kuningan dan Seiring dengan perkembangan jaman di sekitar Madrasah Aliyah Negeri 1 Kuningan telah dibangun Hutan Taman Kota Mayasih yang merupakan tempat rekreasi bernuansa alam pegunungan yang indah untuk dinikmati sehingga banyak wisatawan yang datang ke taman Mayasih yang berdampak terhadap Madrasah Aliyah Negeri 1 Kuningan kini semakin mudah dikenal oleh masyarakat.

Madrasah Aliyah Negeri 1 Kuningan kini telah mengalami berbagai perkembangan baik dari segi fisik, jumlah siswa maupun kualitas.

Dari segi fisik kini Madrasah Aliyah Negeri 1 Kuningan memiliki ruang belajar yang representatif dengan ruang kelas berlantai dua yang cukup megah serta dilengkapi sarana prasarana pembelajaran yang memadai.

Kuantitas siswa juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari tahun ketahun terus bertambah yang datang dari dalam kabupaten maupun dari luar kabupaten Kuningan bahkan tidak sedikit ada yang datang dari luar propinsi.

Dari kualitas siswa dapat dibuktikan dengan capaian hasil dalam berbagai kegiatan lomba akademik maupun non akademik dengan memperoleh kejuaraan berbagai lomba baik tingkat Kabupaten, Propinsi maupun tingkat Nasional dan juga banyak lulusan Madrasah Aliyah Negeri 1 Kuningan yang telah berkarier baik di dunia usaha, instansi pemerintah maupun instansi swasta

### **Visi, Misi dan Tujuan**

#### **Visi :**

Terwujudnya Madrasah yang Religius, Berprestasi, Terampil dan Mandiri.

#### **Misi :**

1. Menyelenggarakan pembinaan dan peningkatan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah Swt. Bagi seluruh civitas madrasah.
2. Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas untuk mencapai prestasi akademik dan non akademik.
3. Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan.
4. Menyelenggarakan pendidikan berbasis keterampilan dan kemandirian.
- 5.

#### **Tujuan**

1. Terciptanya lingkungan dan kultur pendidikan madrasah yang islami.
2. Tersedianya sarana dan prasarana pembelajaran yang lengkap dan kondusif untuk penyelenggaraan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) dan menjadi madrasah yang berprestasi.
3. Terciptanya tenaga pendidik dan kependidikan yang professional.
4. Terlaksananya pendidikan keterampilan yang mampu menvetak lulusan yang terampil dan mandiri.

### **A. Alamat Madrasah**

Jalan : Mayasih No.881RT.018 RW.007  
Kelurahan : Cigugur  
Kecamatan : Cigugur  
Kabupaten : Kuningan  
Propinsi : Jawa Barat  
Kode Pos : 45552  
E-Mail : man1kuningan@gmail.com  
Website : www.man1kuningan.wordpress.com  
No Telephon : (0232)

### **Nomor Statistik Madrasah (NSM)**

Nomor **131132080003** Berdasarkan Surat Keputusan Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Propinsi Jawa Barat Nomor 32-08/MA/0003/2010 tanggal 28 April 2010.

### **Nomor Pokok Siswa Nasional (NPSN)**

Nomor **20277213** Berdasarkan Surat Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3574/G4/KL/2009 tanggal 22 Juni 2016.

### **Akreditasi**

Nilai **94** peringkat **A** (Amat Baik) Berdasarkan Badan Akreditasi Madrasah Nomor 02.00/112/BAP-SM/SK/X/2015 tanggal 13 Oktober 2015 dan berlaku sampai dengan tanggal 13 Oktober 2020.

### **Status Madrasah, NPWP dan Kode Satker Anggaran**

Status Madrasah : Negeri  
NPWP : 00.187.482.5-426.000  
Kode Satker Anggaran : 537077

### **Titik Koordinat**

Latitude (Lintang) : - 6.96841

Longitude (Bujur) : + 108.453.069

### **Luas Tanah**

1. Tahun 1982 berdasarkan Keputusan Musyawarah Kelurahan Nomor 337/pm.021.1/II/1982 tanggal 8 Desember 1982 : 6.161 M2
2. Atas Nama Markus : 570 M2
3. Atas Nama Man Cigugur : 2.088 M2
4. Pelepasan dari Atas Nama Emod Madrohim : 2.052 M2

**Jumlah seluruhnya :10.871 M2**

### **Penggunaan Tanah**

Banunan : 6.881 M2

Lapang Olah Raga : 924 M2

Halaman : 700 M2

Tanah Kosong/ Taman : 2.366 M2

### **Listrik, Air Bersih dan Jaringan Internet**

- Sumber Listrik dari PLN dengan Daya 4.400 Watt
- Sumber air bersih dari air tanah/sumur
- Jaringan Internet Indohome dengan kualitas baik

### **Kurikulum dan Bidang Keterampilan**

Kurikulum : Menggunakan kurikulum 2013 (Kurtilas)

Bidang Keterampilan :

- Bengkel Otomotif
- Tata Busana
- Las

### Status dan Jumlah KKM

Status KKM : Madrasah Induk

Jumlah KKM : 7 Madrasah

### Nama Madrasah, Alamat Dan Nama Kepala Madrasah

NO	NAMA MADRASAH	STATUS	ALAMAT	NAMA KEPALA
1	MAN 1 KUNINGAN	Induk	Jl. Mayasih No.881 Cigugur	Drs. Aripin, M.Pd.I
2	MAS SUBULUL HUDA DARMA	Anggota	Jl. Raya Darma No.214	Drs. H. Otang Misbah, M.Si
3	MAS MAARIF KADUGEDE	Anggota	Jl. Pesantren No.80 Kadugede	Drs. Iman Taofik
4	MAS PLUS MANDALAWANGI	Anggota	Desa Tangkolo Kec. Subang	Momon Ma'mun, S.Pd
5	MAS HUSNUL KHOTIMAH	Anggota	Jl. Desa Maniskidul No.199	Mulyadin, Lc
6	MAS BANI KARIM	Anggota	Dusun Karangwangi Pancalang	H. Bahrudin,S.Pd.I
7	MAS AL-HIDAYAH SUMBAKELING	Anggota	Jl. Raya Desa Sumba Keling pancalang	Hendrik Rusyikin, S.Pd.I
8	MAS MADINATUNNAJAH	Anggota	Jl.Ragasakti No.130 Setianegara	Muhammad Yazid Idris, S.Pd.I
9	MAS RIYADUL HUDA	Anggota	Jl. Kebudayaan PP. RiyadulHuda Cibumur	Mumun Nugraha, S.Pd.I
10	MAS ASHFANUDIN	Anggota	Dusun manis 12/03 Desa Windujanten	Agus Luthfi Mubarok,M.M.Pd
11	MAS NURUL HUDA	Anggota	PP.Nurul Huda 003/002 Ds.Kertawang unan	Rustana, S.Pd

### Kepala Madrasah dari masa ke masa

NO	NAMA	TEMPAT TGL.LAHIR	PERIODE
1	Drs. H.A. Nana Rusyana, M.M.Pd	Ciamis, 01-07-1948	1983 - 1999
2	Drs. H. Sudirno	Cirebon, 11-06-1942	1999 - 2002
3	Drs. Suwarno, M.Pd	Kuningan, 05-01-1955	2002 - 2004
4	Drs. S.A. Sudrajat	Kuningan, 04-07-1950	2004- 2010
5	H. Keno Sarna, S.Ag	Kuningan, 14-02-1958	2010 - 2017
6	Drs. Aripin, M.Pd.I	Mjlengka, 04-02-1962	2017- skrng

### Kepala Urusan Tata Usaha dari masa ke masa

NO	N A M A	TEMPAT TGL.LAHIR	PERIODE
1	Drs. Abdul Halim	Jakarta, 12-12-1951	-
2	Drs. Edi Junaedi	Kuningan, 20-05-1954	-
3	Drs. E. Nasehudin	Kuningan, 12-01-1954	-
4	Suhendi, S.Ag	Kuningan, 08-10-1964	2003 - 2016
5	Maman Abdurohman, S.Ag	Kuningan, 08-12-1972	2016 - 2017
6	Sidik Sundaya, S.Pd.I	Kuningan, 28-02-1970	2017- skrng

### Jumlah Guru dan TU

#### Guru :

Golongan/Ruang	Jumlah		Total	Ket
	L	P		
Guru PNS Gol. II	-	-	-	
Guru PNS Gol. III	6	9	15	
Guru PNS Gol. IV	7	9	16	
Guru NON PNS	13	4	17	
<b>JUMLAH</b>	<b>26</b>	<b>22</b>	<b>48</b>	

#### Tata Usaha

Golongan/Ruang	Jumlah		Total	Ket
	L	P		
TU PNS Gol. II	-	-	-	
TU PNS Gol. III	3	1	4	
TU PNS Gol. IV	-	-	-	
TU NON PNS	4	2	6	
SATPAM	1	-	1	
CARAKA	3	1	4	
<b>JUMLAH</b>	<b>11</b>	<b>4</b>	<b>15</b>	

## Daftar Nama Guru

NO	N A M A	Jab	N I P	Tanggal Lahir	Gol
1	H. Winarto, S.Pd., M.Pd.	Kamad	19750125 200312 1 001	25-01-1975	IV/a
2	Dra. Hj. Zulfah	Guru	19601007 198303 2 004	07-10-1960	IV/b
3	H. Abdul Kudus	Waka	19630615 199103 1 004	15-06-1963	IV/b
4	Dra. Hj. Yanthi Nuriah, M.Pd.I	Guru	19680512 199203 2 003	12-05-1968	IV/b
5	Drs. H. Muhlisin, M.Pd.I	Guru	19640229 199403 1 001	29-02-1964	IV/b
6	Dra. Hj. Neni Suhemi, M.Si	Grur	19640727 199303 2 005	27-07-1964	IV/b
7	Drs. H. Hidayat	Guru	19690129 199503 1 002	29-01-1969	IV/b
8	Drs. Anwar Hidayat	Waka	19650405 198803 1 001	05-04-1965	IV/a
9	H. Usep sukmana, M.PFis	Waka	19690707 199403 1 006	07-07-1969	IV/a
10	Dra. Hj. Dasiti, M.Pd	Guru	19700216 199603 2 001	16-02-1970	IV/a
11	Rusyandi, M.Pd	Guru	19680119 199703 1 002	19-01-1968	IV/a
12	Dra. Nurullaelah	Guru	19661025 199803 2 001	25-10-1966	IV/a
13	Yanti Treswiana, S.Pd	Guru	19730103 199803 2 002	03-01-1973	IV/a
14	Hj. Midah Hamidah, S.Pd	Guru	19710108 199903 2 003	08-01-1971	IV/a
15	Atik Kartika Dewi, S.Pd	Guru	19690601 199903 2 001	01-06-1969	IV/a
16	Suhana, S.Ag, S.Pd	Guru	19640923 198603 1 003	23-09-1964	IV/a
17	Hj. Untasih, S.Pd	Guru	19650407 198703 2 003	07-04-1965	IV/a
18	Otong Ika Nur'alam, S.Pd	Guru	19710520 200112 1 004	20-05-1971	III/d
19	H. Rahidin, M.Pd.I	Guru	19680408 200312 1 001	08-04-1968	III/d
20	Mimi Maryami, S.Pd	Guru	19730121 200312 2 001	21-01-1973	III/d
21	Erni Maryani, S.Pd	Guru	19780228 200312 2 002	28-02-1978	III/d
22	Suhana, M.Pd.I	Guru	19691104 200501 1 004	04-11-1969	III/d
23	Saripudin, M.Pd	Waka	19710925 200501 1 004	25-09-1971	III/d
24	Siti Susi Agustiaty, S.Pd	Guru	19750816 200501 2 003	16-08-1975	III/d
25	Hj. Ria Siti Komariah, S.Pd	Guru	19770512 200701 2 008	12-05-1977	III/c
26	Fauziah, M. Hum	Guru	19791216 200801 2 006	16-12-1979	III/c
27	Sri Rejeki, S.Pd	Guru	19701015 200801 2 009	15-10-1970	III/c
28	H. Unara, S.Ag	Guru	19700402 200701 1 045	02-04-1970	III/c
29	Dra. Hj. Atikah	Guru	19650805 200701 2 026	05-08-1965	III/c
30	Tuti Umu Mulyati, S.Pd	Guru	19820427 200710 2 003	27-04-1982	III/c
31	Ade Irma Komalasari, S.Pd	Guru	19821028 200901 2 012	28-10-1982	III/c
32	Moch. Iim Muhaimin, S.Pd.I	Guru	19840816 200901 1 012	16-08-1984	III/c
33	Robiatul Adawiyah, S.Pd	Guru	-	13-10-1993	-
34	Erdi Purwanto, M.Hum	Guru	-	12-08-1965	-
35	Razna Fahman, S.S., M.Pd.I	Guru	-	18-06-1979	-
36	Hartini, S.Pd	Guru	-	16-10-1977	-
37	Yanes Indraswara, S.Pd.I	Guru	-	19-04-1972	-
38	Supriatna, S.Pd	Guru	-	18-02-1974	-
39	Aah Robiah, M.S.Pd.I	Guru	-	14-03-1978	-
40	Riyan Septian Nugraha, S.Pd.I	Guru	-	27-09-1992	-
41	Rakum, S.Pd.I	Guru	-	27-04-1973	-
42	Nur Halimah, S.Pd	Guru	-	10-03-1993	-
43	Dadan Hapipudin, S.Pd	Guru	-	01-09-1992	-
44	Jovi Nuriana Putra, S.Pd	Guru	-	29-11-1992	-
45	Nandi Sunandi, S.Pd	Guru	-	06-03-1988	-
46	Asep Ainuropik, S.Pd	Guru	-	01-04-1993	-
47	Eka Susilawati, S.Pd	Guru	-	07-09-1993	-
48	Ube Latif Sulaeman, S.Pd	Guru	-	05-11-1993	-
49	Mumuh MM Rosyad	Guru	-	07-04-1995	-

### Daftar Nama Tata Usaha

NO	N A M A	Jab	N I P	Tanggal Lahir	Gol
1	Sidik Sundaya, S.Pd.I	Kaur	19700228 199403 1 002	28-02-1970	III/c
2	Nur Hikmawati, .Ag.M.Pd	Bendahara	19760423 200212 2 002	23-04-1976	III/c
3	H. Emo	Kepeg/inv	19660106 198703 1 002	06-01-1961	III/b
4	Ahmad Yusup	Opr. Keu	19610906 198503 1 006	06-09-1961	III/b
5	Iwan Setiawan, S.Pd	Ur. PBM	-	-	-
6	Slamet Setiawan	Perpus	-	-	-
7	Yulia Sulkinah	B. Komite	-	-	-
8	Rosita	Kesiswaan	-	-	-
9	Maman Suherman, S.Pd	Opr. Umum	-	-	-
10	Muhammad Ihsan, A.Md	Satpam	-	-	-
11	Anang Hidayat	Caraka	-	-	-
12	Veronica Murtiningsih	Caraka	-	-	-
13	Bahrul Ulum	Caraka	-	-	-
14	Abdul Mugni	Caraka	-	-	-
15	Samdi	Kepegawain	-	-	-
16	Gilang Febrianti	Kesiswaan	-	-	-

### Data Siswa

#### Kelas X

NO	KELAS	JUMLAH		TOTAL
		L	P	
1	Kelas X IPA 1	6	29	35
2	Kelas X IPA 2	8	26	34
3	Kelas X IPA 3	10	22	32
4	Kelas X IPS 1	12	14	26
5	Kelas X IPS 2	11	16	27
6	Kelas X IPS 3	10	17	27
7	Kelas X IAI 1	15	21	36
8	Kelas X IAI 2	9	24	33
<b>JUMLAH TOTAL</b>		<b>81</b>	<b>174</b>	<b>251</b>

#### Kelas XI

NO	KELAS	JUMLAH		TOTAL
		L	P	
1	Kelas X IPA 1	8	23	31
2	Kelas X IPA 2	9	21	30
3	Kelas X IPA 3	7	23	30
4	Kelas X IPS 1	11	20	31
5	Kelas X IPS 2	11	19	30
6	Kelas X IAI 1	13	22	35
7	Kelas X IAI 2	13	23	36
<b>JUMLAH TOTAL</b>		<b>72</b>	<b>151</b>	<b>223</b>

**Kelas XII**

NO	KELAS	JUMLAH		TOTAL
		L	P	
1	Kelas X IPA 1	10	22	32
2	Kelas X IPA 2	8	22	30
3	Kelas X IPA 3	8	22	30
4	Kelas X IPS 1	13	17	30
5	Kelas X IPS 2	10	16	26
6	Kelas X IPS 3	20	9	29
7	Kelas X IAI 1	16	18	34
8	Kelas X IAI 2	9	27	36
<b>JUMLAH TOTAL</b>		<b>94</b>	<b>153</b>	<b>247</b>

**Jumlah Siswa Keseluruhan**

NO	KELAS	JUMLAH		TOTAL
		L	P	
1	Kelas X	81	170	251
2	Kelas XI	72	151	223
3	Kelas XII	94	153	247
<b>JUMLAH TOTAL</b>		<b>247</b>	<b>478</b>	<b>721</b>

**Sarana dan Prasarana****Tanah :**

NO	TAHUN PEROLEHAN	LUAS	BUKTI PEROLEHAN	KET
1	16 Desember 1980	570 M2	SHM atas nama MARKUS	
2	8 Desember 1982	6.161 M2	Kep. Musyawarah Kelurahan	
3	20 Juli 1995	2.052 M2	Surat Keterangan Notaris	
4	9 April 1999	2.088 M2	SHM an. Departemen Agama	
<b>JUMLAH</b>		<b>10.871 M2</b>		

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Mata Pelajaran : Teknologi Informasi  
 Kelas/semester : X / Semester 1  
 Pertemuan Ke : 3  
 Alokasi Waktu : 90 menit ( 2 jam pelajaran)  
 Standar Kompetensi : 1. Melakukan operasi dasar komputer  
 Kompetensi Dasar : 1.2. Menggunakan perangkat lunak beberapa program aplikasi  
 Indikator : 1.2.1.Mengenal beberapa kelompok aplikasi beserta fungsinya  
 1.2.2.Mengenal beberapa aplikasi yang terdapat dalam operating system

**I. Tujuan Pembelajaran**

- A. Menjelaskan macam-macam perangkat lunak beserta fungsinya.
- B. Menjelaskan nama-nama perangkat lunak untuk pengolah kata, akses internet, pengolah angka, desain grafis, pembuat presentasi.
- C. Menuliskan macam-macam kelompok aplikasi perangkat lunak berdasarkan fungsinya.

**II. Materi Ajar**

- A. Sistem Operasi
- B. Bahasa
- C. Program Aplikasi

**III. Metode Pembelajaran**  
Penugasan, Diskusi**IV. Langkah-langkah Pembelajaran :****A. Kegiatan Awal**

- Apersepsi : 1. Absensi dan Pembagian Kelompok  
 2. Informasi tentang macam-macam perangkat lunak  
 3. Informasi awal tentang fungsi perangkat lunak } 10 menit

**B. Kegiatan Inti**

1. Mencari informasi nama-nama perangkat lunak untuk pengolah kata, akses internet, pengolah angka, desain grafis, pembuat presentasi (20menit)
2. Mendiskusikan nama-nama perangkat lunak untuk pengolah kata, akses internet, pengolah angka, desain grafis, pembuat presentasi (25 menit)
3. Mendiskusikan macam-macam kelompok aplikasi perangkat lunak berdasarkan fungsinya (25menit)

**C. Kegiatan Akhir**

Membuat rangkuman macam-macam perangkat lunak beserta fungsinya (10 menit)

**V. Alat/ Bahan/ Sumber Belajar**

Buku panduan, Majalah Komputer, Komputer

**VI. Penilaian**

- a. Bentuk : Tes Tulis

b. Jenis tes : Tugas Kelompok dan Individu  
c. Instrumen :

- A. Kelompok : Rangkuman hasil diskusi tentang macam-macam perangkat lunak beserta fungsinya.
- B. Individu : 1. Menyebutkan macam-macam perangkat lunak untuk pengolah kata, akses internet, pengolah angka.  
2. Menyebutkan macam-macam perangkat lunak untuk desain grafis, pembuat presentasi.  
3. Menjelaskan macam-macam kelompok aplikasi perangkat lunak berdasarkan fungsinya.

Mengetahui,  
Kepala Madrasah

Pamekasan, 12 Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

( Winarto, M.Pd )  
NIP :

( Maman, S.Pd )  
NIP :

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Teknologi Informasi  
Kelas/semester : X / Semester 1  
Pertemuan Ke : 4  
Alokasi Waktu : 90 menit ( 2 jam pelajaran)  
Standar Kompetensi : 1. Melakukan operasi dasar komputer  
Kompetensi Dasar : 1.2. Menggunakan perangkat lunak beberapa program aplikasi  
Indikator : 1.2.3.Menggunakan beberapa program aplikasi yang terdapat dalam operating system.

### I. Tujuan Pembelajaran

- A. Menjelaskan jenis-jenis beserta fungsi aplikasi yang terdapat dalam operating system.
- B. Mampu menggunakan beberapa perangkat lunak yang terdapat dalam operating system.

### II. Materi Ajar

- A. Windows
- B. Accessories

### III. Metode Pembelajaran Praktik

### IV. Langkah-langkah Pembelajaran :

#### A. Kegiatan Awal

- Apersepsi : 1. Absensi  
2. Informasi tentang windows, accessories

} 10 menit

#### B. Kegiatan Inti

1. Mendemonstrasikan penggunaan windows (35 menit)
2. Mendemonstrasikan penggunaan accessories (30 menit)

#### C. Kegiatan Akhir

Membuat kesimpulan jenis-jenis beserta fungsi aplikasi yang terdapat dalam operating system (15 menit)

### V. Alat/ Bahan/ Sumber Belajar

Buku panduan, Majalah Komputer, Komputer

### VI. Penilaian

- a. Bentuk : Tes Tulis
- b. Jenis tes : Tugas Individu
- c. Intrumen :

- A. Individu :
  1. Mendemonstrasikan penggunaan windows
  2. Mendemonstrasikan penggunaan accessories

Mengetahui,  
Kepala Madrasah

Pamekasan, 12 Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

( Winarto, M.Pd )  
NIP :

( Maman, S.Pd )  
NIP :

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Mata Pelajaran	: Teknologi Informasi
Kelas/semester	: X / Semester 1
Pertemuan Ke	: 3
Alokasi Waktu	: 90 menit ( 2 jam pelajaran)
Standar Kompetensi	: 1. Melakukan operasi dasar komputer
Kompetensi Dasar	: 1.2. Menggunakan perangkat lunak beberapa program aplikasi
Indikator	: 1.2.1.Mengenal beberapa kelompok aplikasi beserta fungsinya 1.2.2.Mengenal beberapa aplikasi yang terdapat dalam operating system

## VII. Tujuan Pembelajaran

- D. Menjelaskan macam-macam perangkat lunak beserta fungsinya.
- E. Menjelaskan nama-nama perangkat lunak untuk pengolah kata, akses internet, pengolah angka, desain grafis, pembuat presentasi.
- F. Menuliskan macam-macam kelompok aplikasi perangkat lunak berdasarkan fungsinya.

## VIII. Materi Ajar

- A. Sistem Operasi
- B. Bahasa
- C. Program Aplikasi

IX. Metode Pembelajaran  
Penugasan, Diskusi

## X. Langkah-langkah Pembelajaran :

## A. Kegiatan Awal

- |           |  |            |
|-----------|--|------------|
| Apersepsi | : 1. Absensi dan Pembagian Kelompok              | } 10 menit |
|           | 2. Informasi tentang macam-macam perangkat lunak |            |
|           | 3. Informasi awal tentang fungsi perangkat lunak |            |

## B. Kegiatan Inti

1. Mencari informasi nama-nama perangkat lunak untuk pengolah kata, akses internet, pengolah angka, desain grafis, pembuat presentasi (20menit)
2. Mendiskusikan nama-nama perangkat lunak untuk pengolah kata, akses internet, pengolah angka, desain grafis, pembuat presentasi (25 menit)
3. Mendiskusikan macam-macam kelompok aplikasi perangkat lunak berdasarkan fungsinya (25menit)

## C. Kegiatan Akhir

1. Membuat rangkuman macam-macam perangkat lunak beserta fungsinya dengan mengetiknya pada *Microsoft Office Word* dengan menyertakan Gambar, Link sumber pembelajaran
2. Membuat sebuah rangkuman macam macam perangkat lunak beserta fungsinya dengan menggunakan *Google.doc* atau *Google-slide* kemudian *link* di bagikan ke kelompok lain untuk di komentari dan ditambahkan materinya.

3. Membuat video yang berasal dari *google-slide* atau *power point* dan *link* nya di share di grup *WhatsApp* untuk mendapatkan masukan dan sarana dari kelompok lain

XI. Alat/ Bahan/ Sumber Belajar

Buku panduan, Majalah Komputer, Komputer

XII. Penilaian

- a. Bentuk : Tes Tulis
- b. Jenis tes : Tugas Kelompok dan Individu
- c. Instrumen :

A. Kelompok : Rangkuman hasil diskusi tentang macam-macam perangkat lunak beserta fungsinya.

B. Individu : 1. Menyebutkan macam-macam perangkat lunak untuk pengolah kata, akses internet, pengolah angka.  
4. Menyebutkan macam-macam perangkat lunak untuk desain grafis, pembuat presentasi.  
5. Menjelaskan macam-macam kelompok aplikasi perangkat lunak berdasarkan fungsinya.

Mengetahui,  
Kepala Madrasah

Pamekasan, 12 Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

( Winarto, M.Pd )  
NIP :

( Maman, S.Pd )  
NIP :

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Teknologi Informasi  
Kelas/semester : X / Semester 1  
Pertemuan Ke : 4  
Alokasi Waktu : 90 menit ( 2 jam pelajaran)  
Standar Kompetensi : 1. Melakukan operasi dasar komputer  
Kompetensi Dasar : 1.2. Menggunakan perangkat lunak beberapa program aplikasi  
Indikator : 1.2.3. Menggunakan beberapa program aplikasi yang terdapat dalam operating system.

### I. Tujuan Pembelajaran

- A. Menjelaskan jenis-jenis beserta fungsi aplikasi yang terdapat dalam operating system.
- B. Mampu menggunakan beberapa perangkat lunak yang terdapat dalam operating system.

### II. Materi Ajar

- A. Windows
- B. Accessories

### III. Metode Pembelajaran Praktik

### IV. Langkah-langkah Pembelajaran :

- A. Kegiatan Awal  
Apersepsi : 1. Absensi  
2. Informasi tentang windows, accessories } 10 menit

#### B. Kegiatan Inti

1. Mendemonstrasikan penggunaan windows (35 menit)
2. Mendemonstrasikan penggunaan accessories (30 menit)

#### C. Kegiatan Akhir

Membuat kesimpulan jenis-jenis beserta fungsi aplikasi yang terdapat dalam operating system dengan menggunakan *google.doc* dan *google.slide*. membuat pertanyaan sejumlah 10 pertanyaan berikut dengan menggunakan *google.formulir*.

### V. Alat/ Bahan/ Sumber Belajar

Buku panduan, Majalah Komputer, Komputer

### VI. Penilaian

- a. Bentuk : Tes Tulis
- b. Jenis tes : Tugas Individu
- c. Intrumen :

- A. Individu :
  1. Mendemonstrasikan penggunaan windows
  2. Mendemonstrasikan penggunaan accessories

Mengetahui,  
Kepala Madrasah

( Winarto, M.Pd )  
NIP :

Pamekasan, 12 Juli 2021  
Guru Mata Pelajaran

( Maman, S.Pd )  
NIP :

**SILABUS KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN  
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI**

Nama Sekolah : MAN 1 Kuningan  
 Kelas/Semester : X - Semester 1  
 Standar Kompetensi : 1. Melakukan operasi dasar komputer  
 Kompetensi Dasar : 1.1 Mengaktifkan dan mematikan komputer sesuai dengan prosedur

Mata Pelajaran : TIK  
 Alokasi Waktu : 180 menit  
 4 jam pelajaran

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian	Alokasi waktu (Menit)	Sumber/ Bahan/Alat
1.1.1	Fungsi dan jenis-jenis port yang terdapat pada console/system unit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi jenis-jenis port sesuai dengan fungsinya</li> <li>• Menghubungkan masing-masing kabel ke dalam port yang sesuai dan benar</li> <li>• Menghubungkan power supply pada console ke sumber arus listrik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendemonstrasikan cara merangkai console/system unit, monitor, keyboard dan mouse dengan benar</li> </ul>	Tertulis: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjodohkan</li> <li>• Praktik</li> </ul>	30 30 30	Buku panduan, Peragaan
1.1.2	Prosedur menghidupkan dan mematikan komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempraktikkan prosedur menghidupkan komputer</li> <li>• Mengidentifikasi spesifikasi komputer pada saat tampilan booting di monitor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendemonstrasikan cara menghidupkan komputer sesuai dengan prosedur baku</li> </ul>	Praktik	15 15	Buku panduan, Peragaan
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui dampak-dampak yang terjadi akibat prosedur mematikan komputer yang salah</li> <li>• Mengidentifikasi tampilan awal dalam sebuah operating system</li> <li>• Mempraktikkan prosedur mematikan komputer (<i>Kecakapan hidup: Identifikasi variabel, menghubungkan variabel, merumuskan, hipotesis, mengambil keputusan</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendemonstrasikan cara mematikan komputer sesuai dengan prosedur baku</li> </ul>	Tertulis: Uraian  Praktik	30 15 15	Buku panduan, Tampilan di LCD

Kompetensi Dasar : 1.2 Menggunakan perangkat lunak beberapa program aplikasi

Alokasi Waktu : 180 menit  
4 jam pelajaran

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian	Alokasi waktu (Menit)	Sumber/ Bahan/Alat
1.2.1	Macam-macam perangkat lunak beserta fungsinya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari informasi nama-nama perangkat lunak untuk pengolah kata</li> <li>Mencari informasi nama-nama perangkat lunak untuk akses internet</li> <li>Mencari informasi nama-nama perangkat lunak untuk pengolah angka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal beberapa kelompok aplikasi beserta fungsinya</li> </ul>	Penugasan  Diskusi Kelompok	15  15 15	Buku panduan, Perpustakaan, buku digital, internet atau sumber informasi yang lain
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari informasi nama-nama perangkat lunak untuk desain grafis</li> <li>Mencari informasi nama-nama perangkat lunak untuk pembuat presentasi</li> <li>Mengelompokkan macam-macam kelompok aplikasi perangkat lunak berdasarkan fungsinya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal beberapa aplikasi yang terdapat dalam operating system</li> </ul>	Penugasan  Diskusi Kelompok	15  15 15	Buku panduan, Perpustakaan, buku digital, internet atau sumber informasi yang lain
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi jenis-jenis beserta fungsi aplikasi yang terdapat dalam operating system</li> <li>Mendemonstrasikan penggunaan beberapa perangkat lunak yang terdapat dalam operating system (<i>Kecakapan hidup : menggali informasi, mengolah informasi, mengambil keputusan</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan beberapa program aplikasi yang terdapat dalam operating system</li> </ul>	Praktik	30  60	Buku panduan, laboratorium komputer

Standar Kompetensi : 2. Memahami fungsi dan proses kerja berbagai peralatan teknologi informasi dan komunikasi  
 Kompetensi Dasar : 2.1 Mendeskripsikan fungsi, proses kerja komputer, dan telekomunikasi, serta berbagai peralatan teknologi informasi dan komunikasi

Alokasi Waktu : 180 menit  
 4 jam pelajaran

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian	Alokasi waktu (Menit)	Sumber/ Bahan/Alat
2.1.1	Input, proses, output yang berkaitan dengan informasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari informasi tentang elemen siklus pemrosesan informasi</li> <li>Menjelaskan perbedaan antara input, proses dan output</li> <li>Mencari informasi tentang pengertian teknologi informasi dan komunikasi</li> <li>Mendeskripsikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sejak zaman prasejarah, sejarah sampai zaman moderen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi elemen siklus pemrosesan informasi</li> <li>Menuturkan perkembangan penggunaan teknologi informasi dari waktu ke waktu</li> </ul>	Penugasan individu  Praktek	15 45 15 30	Buku panduan, internet, buku digital, laboratorium komputer, perpustakaan atau sumber informasi yang lain
2.1.2	Teknologi informasi dan komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan macam-macam perangkat keras yang digunakan untuk teknologi informasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memaparkan berbagai jenis perangkat keras yang digunakan untuk teknologi informasi</li> </ul>	Uraian	30	Buku panduan, internet, buku digital dlsb
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan fungsi masing-masing perangkat keras yang digunakan untuk teknologi informasi (<i>Kecakapan hidup: menggali informasi, mengolah informasi, mengambil keputusan</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi perangkat keras yang digunakan untuk teknologi informasi beserta fungsinya</li> </ul>	Uraian	45	Buku panduan, internet, buku digital dlsb

Kompetensi Dasar : 2.2. Menjelaskan fungsi, dan cara kerja jaringan telekomunikasi (*wireline, wireless*, modem dan satelit)

Alokasi Waktu : 180 menit  
4 jam pelajaran

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian	Alokasi waktu (Menit)	Sumber/ Bahan/Alat
2.2.1	Jaringan Telekomunikasi ( <i>wireline, wireless</i> , modem dan satelit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari informasi tentang jaringan menggunakan kabel dan nirkabel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan perbedaan antara jaringan telekomunikasi dengan menggunakan kabel dan nirkabel</li> </ul>	Penugasan individu	30	Buku panduan, internet, buku digital, perpustakaan, tehknisi dlsb
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan kelebihan dan kekurangan jaringan telekomunikasi kabel dan nirkabel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan cara kerja modem pada jaringan telekomunikasi</li> </ul>	Penugasan individu	30	Buku panduan, internet, buku digital, perpustakaan, tehknisi dlsb
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari informasi tentang cara kerja modem pada jaringan telekomunikasi</li> <li>Menjelaskan cara kerja modem pada jaringan telekomunikasi</li> <li>Mencari informasi tentang fungsi satelit pada jaringan telekomunikasi</li> <li>Menjelaskan fungsi satelit pada jaringan telekomunikasi (<i>Kecakapan hidup</i> : menggali informasi, mengolah informasi, mengambil keputusan)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan fungsi satelit pada jaringan telekomunikasi</li> </ul>	Penugasan individu  Uraian	30  30  30  30	Buku panduan, internet, buku digital  Buku panduan, internet, buku digital, jurnal, Koran, majalah, tehknisi dlsb

Kompetensi Dasar : 2.3 Mendemonstrasikan fungsi dan cara kerja perangkat lunak aplikasi teknologi informasi dan komunikasi

Alokasi Waktu : 135 menit  
3 jam pelajaran

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian	Alokasi waktu (Menit)	Sumber/ Bahan/Alat
2.3.1	Macam-macam aplikasi perangkat lunak beserta fungsinya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari informasi tentang berbagai jenis perangkat lunak teknologi informasi yang ada di lingkungannya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk teknologi informasi beserta fungsinya</li> </ul>	Penugasan individu	15	Buku panduan, internet, buku digital, operator ahli dlsb
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan fungsi masing-masing perangkat lunak untuk teknologi informasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk teknologi komunikasi beserta fungsinya</li> </ul>	Uraian	30	Buku panduan, internet, buku digital, hasil peliputan dlsb
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari informasi tentang berbagai jenis perangkat lunak teknologi komunikasi yang ada di lingkungannya</li> <li>Menjelaskan fungsi masing-masing perangkat lunak untuk teknologi komunikasi</li> <li>Mencari informasi tentang manfaat perangkat lunak dalam memperoleh informasi</li> <li>Mendemonstrasikan perangkat lunak untuk memperoleh informasi (<i>Kecakapan Hidup: menggali informasi, mengolah informasi, mengambil keputusan</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendemonstrasikan penggunaan salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk memperoleh informasi</li> </ul>	Praktik	15 30 15 30	Buku panduan, internet, buku digital  Buku panduan, internet, buku digital  Laboratorium komputer

Standar Kompetensi : 3. Memahami ketentuan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi  
 Kompetensi Dasar : 3.1. Menerapkan aturan yang berkaitan dengan etika dan moral terhadap perangkat keras dan perangkat lunak teknologi informasi dan komunikasi

Alokasi Waktu : 225 menit  
 5 jam pelajaran

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian	Alokasi waktu (Menit)	Sumber/ Bahan/Alat
3.1.1	Etika dan Moral dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari informasi tentang aturan-aturan hak cipta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan tentang aturan-aturan hak cipta</li> </ul>	Penugasan individu/ kelompok	15	Buku panduan, internet, buku digital atau sumber bacaan lain
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan tentang aturan yang berkaitan dengan etika dan moral dalam pemanfaatan TIK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan dampak pelanggaran hak cipta</li> </ul>	Uraian	45	Buku panduan, internet, buku digital, sharing informasi
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan dampak pelanggaran hak cipta melalui diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan jenis pelanggaran hak cipta</li> </ul>	Praktik	30	Buku panduan, internet, buku digital atau sumber bacaan lain
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan etika dan moral yang berkaitan dengan pemanfaatan TIK dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>Mencari contoh kasus tentang pelanggaran hak cipta di media massa/media elektronik</li> <li>Mendiskusikan contoh kasus tentang duplikasi aplikasi yang ilegal</li> <li>Menggunakan aplikasi yang legal (<i>Kecakapan hidup: menggali informasi, mengolah informasi, mengambil keputusan</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menerapkan aturan-aturan hak cipta yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi</li> </ul>	Uraian	45 45 45	Buku panduan, internet, buku digital, sharing informasi

Kompetensi Dasar : 3.2. Menerapkan prinsip-prinsip Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak teknologi Informasi dan komunikasi

Alokasi Waktu : 180 menit  
4 jam pelajaran

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian	Alokasi waktu (Menit)	Sumber/ Bahan/Alat
3.2.1	Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam penggunaan TIK	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari informasi tentang K3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui prinsip-prinsip Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)</li> </ul>	Penugasan individu/ kelompok	45	Buku panduan, internet, buku digital atau pengalaman
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan tentang pentingnya Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) pada penggunaan TIK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memperagakan posisi duduk dengan baik dan benar</li> </ul>	Uraian	45	Buku panduan, internet, buku digital atau sharing informasi
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menempatkan letak meja, kursi dan unit komputer sesuai dengan prinsip-prinsip Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3).</li> <li>Bekerja menggunakan komputer sesuai prinsip-prinsip Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)</li> </ul> <p><i>(Kecakapan Hidup: Kesadaran akan eksistensi dan potensi diri, menggali informasi, dan komunikasi tertulis)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendemonstrasikan cara menggunakan komputer dengan memperhatikan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)</li> </ul>	Praktik	45 45	Buku panduan, internet, buku digital, laboratorium komputer

Kompetensi Dasar : 3.3 Menghargai pentingnya Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) dalam teknologi informasi dan komunikasi

Alokasi Waktu : 90 menit  
2 jam pelajaran

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian	Alokasi waktu (Menit)	Sumber/ Bahan/Alat
3.3.1	UU Hak Cipta	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari informasi tentang undang-undang hak cipta</li> <li>Mencari informasi tentang contoh Hak Cipta dari perangkat lunak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan tentang undang-undang mengenai Hak Atas Kekayaan Intelektual</li> <li>Menjelaskan contoh hak cipta dari perangkat lunak</li> </ul>	Penugasan individu/ kelompok	45	Buku panduan, internet, buku digital, perpustakaan dlsb
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan UU Yang berkaitan dengan sangsi pelanggaran Hak Cipta. <i>(Kecakapan hidup: menggali informasi, mengolah informasi, mengambil keputusan)</i></li> </ul>	Menguraikan berbagai UU hak cipta yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi	Uraian	45	Sumber bacaan dan informasi yang diperoleh, sharing opini

Standar Kompetensi : 4. Menggunakan Operating System (OS)  
 Kompetensi Dasar : 4.1 Melakukan operasi dasar pada operating system (OS) komputer

Alokasi Waktu : 180 menit  
 4 jam pelajaran

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian	Alokasi waktu (Menit)	Sumber/ Bahan/Alat
4.1.1	Sistem Operasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari informasi tentang sistem operasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan fungsi BIOS</li> </ul>	Penugasan individu/ kelompok	30	Buku panduan, internet, buku digital, perpustakaan, tekhnisi
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan fungsi-fungsi sistem operasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan fungsi Sistem Operasi</li> </ul>	Uraian	45	Buku panduan, internet, buku digital, sharing informasi
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyimpulkan perbedaan tentang BIOS dan Sistem Operasi melalui diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membedakan Sistem Operasi dan BIOS</li> </ul>	Praktik	15	Buku panduan, sumber bacaan lain, pengalaman, laboratorium
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan BIOS</li> <li>Mempraktikkan operasi dasar BIOS dan sistem operasi (<i>Kecakapan hidup: menggali informasi, mengolah informasi, mengambil keputusan</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendemonstrasikan penggunaan BIOS dan sistem operasi</li> </ul>	Praktik	45 45	Laboratorium komputer, LCD

Kompetensi Dasar : 4.2 Melakukan *setting peripheral* pada *operating system* (OS) komputer

Alokasi Waktu : 225 menit  
5 jam pelajaran

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian	Alokasi waktu (Menit)	Sumber/ Bahan/Alat
4.2.1	<i>Setting Peripheral</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari informasi tentang jenis dan fungsi masing-masing peripheral</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian <i>peripheral</i></li> </ul>	Penugasan individu/ kelompok	30	Buku panduan, internet, buku digital, perpustakaan, tenaga ahli
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan jenis dan fungsi masing-masing peripheral</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendemonstrasikan penginstallan driver <i>peripheral</i> pada sistem operasi</li> </ul>	Uraian	45	Buku panduan, internet, buku digital, LCD, lab. komputer
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca buku petunjuk pengoperasian peripheral</li> <li>Mendiskusikan fungsi driver</li> <li>Mempraktikkan penginstallan driver peripheral</li> <li>Mempraktikkan setting peripheral (<i>Kecakapan hidup: Identifikasi variabel, menghubungkan variabel, merumuskan, hipotesis, mengambil keputusan</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendemonstrasikan <i>setting peripheral</i> (misal: printer, scanner, flash disk, dsb.)</li> </ul>	Praktik	30 30 45 45	Buku panduan, internet, buku digital, LCD, lab. komputer

Kelas / Semester : X - Semester 2  
 Kompetensi Dasar : 4.3. Melakukan manajemen *file*

Alokasi Waktu : 180 menit  
 4 jam pelajaran

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian	Alokasi waktu (Menit)	Sumber/ Bahan/Alat
4.3.1	Manajemen file	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan manfaat manajemen file</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan manfaat manajemen file</li> </ul>	Penugasan individu/kelompok	30	Buku panduan, internet, buku digital, teknisi
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Merinci perintah-perintah dalam melakukan manajemen file (misal: cut, copy, paste, move, new folder, dsb.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui perintah-perintah dalam melakukan manajemen file</li> </ul>	Uraian	45	Buku panduan, internet, buku digital atau sumber info lain
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat folder</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendemonstrasikan langkah-langkah manajemen file</li> </ul>	Praktik	15	Buku panduan, internet, buku digital, LCD, lab. Komputer
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyimpan file dalam folder</li> <li>Menggandakan dan memindahkan file</li> <li>Mengganti nama file</li> <li>Mengidentifikasi jenis-jenis ekstensi file (<i>Kecakapan hidup: menggali informasi, mengolah informasi, mengambil keputusan</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengklasifikasikan ekstensi file</li> </ul>	Praktik	15 30 15 30	Buku panduan, internet, buku digital, LCD, lab. Komputer

Kompetensi Dasar : 5.1. Menunjukkan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah kata

Alokasi Waktu : 450 menit  
10 jam pelajaran

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian	Alokasi waktu (Menit)	Sumber/ Bahan/Alat
5.1.1	Menu dan ikon aplikasi pengolah kata	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyimak penjelasan tentang pengertian menu dan ikon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah kata</li> </ul>	Penugasan individu/kelompok	30	Buku panduan, internet, buku digital, LCD, lab. komputer
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan fungsi menu dan ikon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan fungsi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah kata</li> </ul>	Uraian	30	Buku panduan, internet, buku digital, sharing informasi
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menunjukkan menu dan ikon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah kata</li> </ul>	Praktik	30	Lab. Komputer, LCD
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendemonstrasikan cara menampilkan dan menyembunyikan menu dan ikon (<i>Kecakapan hidup</i>: menggali informasi, mengolah informasi, mengambil keputusan)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan menu dan ikon yang tersembunyi dan menyembunyikan ikon-ikon yang tidak diperlukan</li> </ul>		45	Lab. Komputer, LCD

Kompetensi Dasar : 5.2 Menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah kata

Alokasi Waktu : 315 menit  
7 jam pelajaran

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian	Alokasi waktu (Menit)	Sumber/ Bahan/Alat
5.2.1	Fungsi menu dan ikon pengolah kata	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat dokumen baru</li> <li>Menyimpan dokumen baru dengan nama file baru</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendemonstrasikan pembuatan dokumen baru</li> </ul>	Penugasan individu Uraian	15 15	Buku panduan, internet, buku digital, Lab. Komputer, LCD
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengatur format teks dan spasi dalam paragraph</li> <li>Menggunakan <i>bulleting</i> dan <i>numbering</i></li> <li>Menggunakan <i>border</i> dan <i>shading</i></li> <li>Menggunakan berbagai jenis huruf</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memodifikasi jenis dan pengaturan pada teks</li> </ul>	Praktik	30 20 20 15	Buku panduan, internet, buku digital, Lab. Komputer, LCD
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengatur ukuran halaman</li> <li>Mengatur batas kanan, kiri, atas, dan bawah halaman</li> <li>Mengatur border halaman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memodifikasi pengaturan halaman</li> </ul>	Praktik	15 15 15	Buku panduan, internet, buku digital, Lab. Komputer, LCD
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Memasukkan data ke dalam database mail merge</li> <li>Mengedit data dalam database mail merge</li> <li>Memasukkan data mail merge ke dalam dokumen</li> <li>Mencetak dokumen yang telah disisipkan data</li> </ul> <p><i>(Kecakapan hidup: Kesadaran akan eksistensi dan potensi diri, menggali informasi, dan komunikasi tertulis</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendemonstrasikan pembuatan <i>mail merge</i></li> <li>Mendemonstrasikan cara mengolah dan mencetak dokumen</li> </ul>	Praktik	40 45 40 30	Buku panduan, internet, buku digital, Lab. Komputer, LCD

Kompetensi Dasar : 5.3. Membuat dokumen pengolah kata dengan variasi tabel, grafik, gambar, dan diagram

Alokasi Waktu : 180 menit  
4 jam pelajaran

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian	Alokasi waktu (Menit)	Sumber/ Bahan/Alat
5.3.1	Membuat dokumen aplikasi pengolah kata	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat dokumen berisi tabel</li> <li>Menghapus baris atau kolom pada tabel yang berisi data tentang sayur-sayuran dan kacang-kacangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat dan menghapus baris, kolom atau tabel</li> </ul>	Penugasan individu Uraian	30 15	Buku panduan, internet, buku digital, pengalaman, operator ahli
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menambah atau menggabungkan baris atau kolom</li> <li>Mengatur lebar baris dan kolom</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menambah, menggabung serta mengatur lebar baris dan kolom</li> </ul>	Praktik	15 15	Buku panduan, internet, buku digital, Lab. Komputer, LCD
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat grafik kenaikan harga beberapa jenis sayuran di Lembang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat grafik</li> </ul>	Praktik	30	Buku panduan, internet, buku digital, Lab. Komputer, LCD
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat bentuk (shape) tertentu</li> <li>Menggabungkan beberapa bentuk (shape) menjadi sebuah gambar</li> <li>Menyisipkan shapes dan meletakkan dengan benar sesuai contoh.</li> <li>Membuat macam-macam model dokumen <i>(Kecakapan hidup: Kesadaran akan eksistensi dan potensi diri, menggali informasi, dan komunikasi tertulis)</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengoperasikan ikon drawing</li> <li>Membuat karya dengan menggunakan program pengolah kata</li> </ul>	Tugas Individu	15 30 30	Buku panduan, internet, buku digital, Lab. Komputer, LCD