

ABSTRAK

Iskandar Lubis. NIM 8106122013. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dan Kemampuan Berpikir Kreatif terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Islam Al Ulum Terpadu – Medan. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2015.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *ispring suite* dibandingkan dengan yang menggunakan media pembelajaran *microsoft office power point 2013*, mengetahui perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi dibandingkan dengan yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah, dan interaksi antara hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran berbasis komputer (*ispring suite* dan *microsoft office power point 2013*) dan kemampuan berpikir kreatif.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Al Ulum Terpadu Medan T.P. 2015/2016 menggunakan analisis varians dua jalur dengan metode *quasi* eksperimen dan desain faktorial 2x2 pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$. Uji normalitas *Liliefors* dan uji homogenitas dengan uji F dan uji *Barlett* dilanjutkan dengan uji *Scheffe* karena data pada setiap sel berbeda. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yang mengambil seluruh populasi (30 orang siswa) sebagai sampel penelitian. Sebelum perlakuan, sampel diberikan instrumen untuk membedakan kemampuan berpikir kreatif. Setelah perlakuan, sampel diberikan tes hasil belajar Bahasa Indonesia yang telah divalidasi dan dihitung reliabilitasnya melalui uji coba terhadap kelas yang bukan kelas perlakuan.

Temuan penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *ispring suite* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia dengan $F_h (15,94) > F_t (4,01)$ pada taraf signifikansi $\alpha=5\%$ dengan $dk_1=1$ dan $dk_2=59$. Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif *ispring suite* lebih tinggi ($X= 52,83$) daripada hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang menggunakan media pembelajaran *microsoft office power point 2013* ($X= 14,02$). Ada pengaruh kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia dengan $F_h (437,99) > F_t (4,01)$ pada taraf signifikansi $\alpha=5\%$ dengan $dk_1=1$ dan $dk_2=59$. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi memperoleh hasil belajar Bahasa Indonesia lebih tinggi ($X=11,2$) dibandingkan siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah ($X= 4,5$). Interaksi antara media pembelajaran berbasis komputer dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, sebesar $F_h (57,35) > F_t (4,01)$ pada taraf signifikansi $\alpha=5\%$ dengan $dk_1=1$ dan $dk_2=59$. Hasil uji *Scheffe* menunjukkan kelompok siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi memperoleh hasil belajar Bahasa Indonesia lebih tinggi jika menggunakan media pembelajaran interaktif *ispring suite*. Kelompok siswa dengan kemampuan berpikir kreatif rendah memperoleh hasil belajar Bahasa Indonesia lebih tinggi jika menggunakan media pembelajaran *power point 2013*. Rata-rata skor hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi yang menggunakan media pembelajaran interaktif *ispring suite* lebih tinggi daripada menggunakan media pembelajaran *power point 2013*.

ABSTRACT

Iskandar Lubis. NIM 8106122013. Influence of Computer-Based Learning Media and Creative Thinking Ability The Effect against Indonesian Learning Outcomes Student Class V SD Islam Al Ulum Terpadu - Medan. Thesis. Postgraduate Program, State University of Medan, 2015.

This study aims to determine: advantages of the use of interactive learning media *iSpring suite* compared with the use of instructional media *microsoft office power point 2013* in affecting learning outcomes Indonesian, the advantage of learning outcomes Indonesian students who have the ability to think creatively than students who have the ability to think creatively low and the interaction between computer based learning media (*iSpring suite* and *microsoft Office PowerPoint 2013*) and the ability to think creatively on learning outcomes Indonesian students of class V.

This study was conducted in SD Islam Al Ulum Terpadu Medan T.P. 2015/2016 using analysis of variance of two lanes with a quasi-experimental methods and 2x2 factorial design at significance level $\alpha = 5\%$. Liliefors normality test and homogeneity test with F test and Barlett followed by Scheffe test because the data in each cell is different. The sampling technique used purposive sampling taken the entire population (30 students) as a sample. Before treatment, the samples are given an instrument to distinguish the ability to think creatively. After treatment, the samples are given Indonesian achievement test that has been validated and quantified reliability through testing against a class that is not class treatment.

The research findings indicate the influence of media use interactive learning *iSpring suite* on learning outcomes Indonesian with $F_c (15.94) > F_t (4.01)$ at significance level $\alpha = 5\%$ by $df_1 = 1$ and $df_2 = 59$. Indonesian learning outcomes of students who use the media interactive learning *iSpring suite* higher ($X = 52.83$) than the learning outcomes of Indonesian students who use instructional media *microsoft office power point 2013* ($X = 14.02$). There are creative thinking abilities influence on learning outcomes Indonesian with $F_c (437.99) > F_t (4.01)$ at significance level $\alpha = 5\%$ by $df_1 = 1$ and $df_2 = 59$. Students who have attained a high creative thinking skills learning outcomes Indonesian higher ($X = 11,2$) compared to students who have the ability to think creatively is low ($X = 4.5$). The interaction between computer-based learning media and creative thinking abilities against Indonesian student learning outcomes, at $F_c (57.35) > F_t (4.01)$ at significance level $\alpha = 5\%$ by $df_1 = 1$ and $df_2 = 59$. Scheffe test results showed a group of students with high creative thinking skills learning outcomes Indonesian obtain higher when using media interactive learning *iSpring suite*. Groups of students with the ability to think creatively poor learning outcomes Indonesian obtain higher when using instructional media *microsoft office power point 2013*. The average score Indonesian students' learning outcomes with a high creative thinking skills using media interactive learning *iSpring suite* higher than using instructional media *microsoft office power point 2013*.