

**PENGUNAAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI OLEH GURU SMA NEGERI
DI KABUPATEN KERINCI**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan sebagai salah satu persyaratan
guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**MARDIONO
72236/2006**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGUNAAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI OLEH GURU SMA NEGERI
DI KABUPATEN KERINCI**

Nama : MARDIONO SAIRI. M
NIM/BP : 72236/2006
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Disetujui oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

Drs. Azman, M.Si
NIP. 19570919 198003 1 004

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

*Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Jurusan
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul : Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh Guru SMA Negeri di Kabupaten Kerinci
Nama : Mardiono
NIM/BP : 72236/2006
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Februari 2011

Tim Penguji :

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Eldarni, M.Pd	_____
2. Sekretaris	: Drs. Azman, M.Si	_____
3. Anggota	: Dra. Hj. Zuwirna, M.Pd	_____
4. Anggota	: Dra. Hj. Fetri Yeni J., M.Pd	_____
5. Anggota	: Dra. Zuliarni	_____

ABSTRAK

Mardiono Sairi M. 2011. *Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh Guru SMA Negeri di Kabupaten Kerinci*. Skripsi. UNP.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan di SMA Negeri Kabupaten Kerinci. Agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan lebih baik maka diperlukan media pembelajaran multimedia. Namun pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia oleh guru SMA Negeri di Kabupaten Kerinci belum berjalan dengan optimal. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan multimedia dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi oleh guru SMA Negeri di Kabupaten Kerinci. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh deskripsi tentang penggunaan multimedia dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi oleh guru SMA Negeri di Kabupaten Kerinci.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri Kabupaten Kerinci yang berjumlah 24 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah 8 orang guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang diambil dari lima SMA Negeri di Kabupaten Kerinci dengan teknik *Simple Random Sampling*. Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data tentang ketersediaan sarana dan prasarana pendukung, data tentang penggunaan multimedia, serta data tentang kendala-kendala yang ditemukan dalam penggunaan multimedia di SMA Negeri Kabupaten Kerinci. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri Kabupaten Kerinci yang berjumlah 8 orang. Teknik pengumpulan data adalah angket dengan alat pengumpul data berupa questioner, dan teknik observasi dengan alat pengumpul data berupa pedoman observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik sederhana dengan rumus persentase.

Hasil penelitian mengungkapkan penggunaan multimedia dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi belum optimal. Hal ini disebabkan kendala-kendala yang meliputi pengadaan jumlah komputer serta fasilitas pendukung multimedia lainnya, ruang labor komputer yang belum memadai, usaha guru belum maksimal dalam menggunakan multimedia terutama dalam mengatasi gangguan atau kerusakan pada komputer, serta masih ditemukan kendala dalam pengadaan sarana dan prasarana pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi oleh guru pada SMA Negeri di Kabupaten Kerinci belum berjalan dengan optimal seperti yang diharapkan.

KATA PENGANTAR

Bismillahi rakhmanirrahkim

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta karunia_Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul ***“Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh Guru SMA Negeri di Kabupaten Kerinci”***.

Pencerahan petunjuk serta kesabaran yang peneliti dapatkan dari Allah SWT merupakan rahmat yang selalu mengiringi gerak langkah peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada arwah Nabi besar Muhammad SAW yang menyampaikan ajaran-ajaran yang menjadi pedoman bagi peneliti untuk menghindari kekufuran dan jurang kebodohan.

Penulisan skripsi ini dilakukan berdasarkan penelitian dalam rangka melengkapi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih secara tulus dan ikhlas serta penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Dosen Penasehat Akademik (PA) sekaligus Pembimbing I serta Bapak Drs. Azman, M.Si selaku Pembimbing II, yang telah banyak meluangkan waktu dalam menyumbangkan tenaga serta pikirannya dalam memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.

2. Bapak Drs. Azman, M.Si dan Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis dalam melakukan penelitian.
3. Bapak dan Ibu Dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan kerjasama yang baik sampai penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
4. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
5. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kerinci yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Kepala Sekolah SMAN 1, SMAN 2, SMAN 3, SMAN 6, dan SMAN 11 Kabupaten Kerinci yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Bapak dan Ibu Guru Mata Pelajaran TIK di SMAN Kabupaten Kerinci yang telah membantu penulis dalam mengumpulkan dan memperoleh informasi.
8. Ayahanda Madian, A.Ma dan Ibunda tercinta Jamilah serta adik-adik (Dedi Noperman, Frendy Juliadi, dan Mohammad Desral) dan seluruh keluarga besar yang telah memberikan do'a serta bantuan moril dan materil serta semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Rekan-rekan seperjuangan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan '06 serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah

memberikan semangat dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Hanya Allah SWT yang bisa membalas semua jasa dan kebaikan Bapak/Ibu dan rekan-rekan. Semoga jasa dan kebaikan yang telah diberikan dapat menjadi amalan dan di Ridhoi Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan. Untuk itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan dari semua pembaca yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin

Padang, Februari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah	5
C. Pertanyaan Penelitian	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II. LANDASAN TEORI	9
A. Defenisi Media	9
1. Media Pembelajaran	10
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran	11
3. Manfaat Media Pembelajaran	12
4. Fungsi Media Pembelajaran	13
5. Peranan Media Pembelajaran dalam Pengalaman Belajar	14
B. Teknologi Komputer Multimedia	17
1. Pengertian Multimedia dan Komputer Multimedia	17
2. Multimedia Pembelajaran	18
3. Unsur-unsur Multimedia	19
4. Manfaat Multimedia Pembelajaran	21
5. Komputer Multimedia	22
6. Bentuk Komputer Multimedia	24
7. Keunggulan Komputer Multimedia	25
8. Penggunaan Komputer Multimedia dalam Pembelajaran	27

9. Karakteristik dan Tahapan Pembelajaran dengan Menggunakan Komputer Multimedia	30
10. Keberhasilan Penggunaan Multimedia dalam Proses Pembelajaran	31
C. Teknologi Informasi dan Komunikasi	33
1. Pengertian.....	33
2. Fungsi, Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran TIK	34
3. Standar Kompetensi Mata Pelajaran TIK	36
4. Pelaksanaan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	36
D. Kerangka Konseptual	37
BAB III. METODE PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian	38
B. Populasi dan Sampel	39
C. Jenis dan Sumber Data	41
D. Teknik dan Alat Pengumpul Data	42
E. Teknik Analisis Data	44
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
1. Ketersediaan Sarana dan Prasarana Pendukung Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	45
2. Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	55
3. Kendala-kendala yang ditemukan dalam Penggunaan Multimedia	69
B. Pembahasan Penelitian	79
1. Ketersediaan Sarana dan Prasarana Pendukung Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	79
2. Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi	81

3. Kendala-kendala yang ditemukan dalam Penggunaan Multimedia dalam pembelajaran Teknologi Informasi. dan Komunikasi.....	88
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel :	Halaman
1. Populasi dan Sampel Penelitian Guru Mata Pelajaran TIK di SMA Negeri Kabupaten Kerinci.....	40
2. Distribusi Frekuensi Ketersediaan Ruang Laboratorium Komputer di SMA Negeri Kabupaten Kerinci	46
3. Distribusi Frekuensi Ketersediaan Perangkat Komputer di SMA Negeri Kabupaten Kerinci	48
4. Distribusi Frekuensi Ketersediaan Aplikasi yang dibutuhkan dalam Penggunaan Multimedia di SMA Negeri Kabupaten Kerinci	50
5. Distribusi Frekuensi Ketersediaan Perangkat Pendukung Pembelajaran dengan Multimedia di SMA Negeri Kabupaten Kerinci	53
6. Distribusi Frekuensi Ketersediaan Tenaga Teknisi Komputer di SMA Negeri Kabupaten Kerinci	55
7. Distribusi Frekuensi Persiapan Awal Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh Guru SMA Negeri di Kabupaten Kerinci	56
8. Distribusi Frekuensi Mendesain Materi Pelajaran dengan Menggunakan Multimedia oleh Guru SMA Negeri di Kabupaten Kerinci	59
9. Distribusi Frekuensi Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia di SMA Negeri Kabupaten Kerinci	63
10. Distribusi Frekuensi Kendala Sarana dan Prasarana dalam Penggunaan Multimedia di SMA Negeri Kabupaten Kerinci	69

11. Distribusi Frekuensi Kendala Dana/biaya dan Dukungan dalam Penggunaan Multimedia di SMA Negeri Kabupaten Kerinci	72
12. Distribusi Frekuensi Kendala Keterampilan dan Kemampuan Guru dalam Penggunaan Multimedia di SMA Negeri Kabupaten Kerinci	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh Guru SMA Negeri di Kabupaten Kerinci	97
2. Pedoman Observasi Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh Guru SMA Negeri di Kabupaten Kerinci.....	105
2. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang	107
3. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kabupaten Kerinci.....	108
4. Surat Keterangan Penelitian dari SMA N 1 Kabupaten Kerinci.....	109
5. Surat Keterangan Penelitian dari SMA N 2 Kabupaten Kerinci.....	110
6. Surat Keterangan Penelitian dari SMA N 3 Kabupaten Kerinci.....	111
7. Surat Keterangan Penelitian dari SMA N 6 Kabupaten Kerinci.....	112
8. Surat Keterangan Penelitian dari SMA N 11 Kabupaten Kerinci.....	113

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh Guru SMA Negeri di Kabupaten Kerinci	37

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem pendidikan dewasa ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Berbagai cara telah dikenalkan serta digunakan dalam proses belajar mengajar (PBM) dengan harapan pengajaran guru akan lebih berkesan dan pembelajaran bagi siswa akan menjadi lebih bermakna. Sejak beberapa tahun belakangan ini teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan satu tujuan yaitu mutu pendidikan selangkah lebih maju seiring dengan kemajuan teknologi.

Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang dalam belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi, dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga bisa menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi para pelajar, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku-buku semata-mata, akan tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung dengan jaringan internet akan menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Proses belajar mengajar (PBM) seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan diluar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi akan sulit diajarkan oleh guru dan sulit dipahami oleh siswa. Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi adalah visualisasi yang sering dilakukan dalam PBM. Pada era informatika visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio). Sajian audiovisual atau lebih dikenal dengan sebutan multimedia menjadikan visualisasi menjadi lebih menarik.

ICT dalam hal ini komputer dengan dukungan multimedia dapat membuat pengguna (*user*) dalam hal ini siswa lebih leluasa memilih, mensintesa, dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin dipahami. Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban dalam menerima pelajaran, karena komputer tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan. Iklim afektif ini akan melibatkan penggambaran ulang berbagai objek yang ada dalam pikiran siswa. Dan iklim inilah yang akan membuat tingkat retensi siswa pengguna multimedia lebih tinggi daripada yang bukan pengguna. Sebuah pepatah menyebutkan *I hear I forget, I see I Know, I do I Understand*.

Penelitian De Porter mengungkapkan bahwa seseorang dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat (*audiovisual*), sedangkan dari yang dilihatnya hanya 30%, dari yang didengarnya hanya 10%. Berdasarkan ini semua, maka

kegiatan *hands on* dalam proses belajar mengajar (PBM) harus dapat diutamakan. Kadangkala PBM dihadapkan pada materi yang tidak dapat dilakukan secara *hands on*. Misalnya suatu percobaan yang membutuhkan waktu lama, sedangkan waktu PBM terbatas atau benda yang sebenarnya sulit untuk diperlihatkan dan dieksplorasi oleh siswa. Pada saat seperti inilah diperlukan alat bantu pengajaran, dan salah satunya adalah pembelajaran berbasis ICT (multimedia).

Munculnya teknologi Multimedia untuk berbagai pengguna telah memberikan inspirasi pula kepada para perancang media pembelajaran, khususnya para praktisi teknologi pendidikan untuk memanfaatkan teknologi ini sebagai alat bantu mengajar. Multimedia mampu memberikan solusi terhadap kesulitan dalam menjelaskan materi pelajaran yang sangat kompleks, yang sebelumnya tidak dapat dilakukan oleh alat bantu mengajar yang konvensional.

Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan pembelajaran dengan Multimedia harus dapat direalisasikan dalam praktek. Di samping memahami penggunaannya, guru perlu berupaya untuk mengembangkan keterampilan mendesain sendiri media yang menarik, murah, efisien, dengan tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat bantu modern yang sesuai dengan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran yang berbantuan Multimedia pada SMA Negeri di Kabupaten Kerinci sudah diterapkan sejak beberapa tahun terakhir yang dikhususkan bagi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

penggunaan multimedia pada mata pelajaran ini sangat mempengaruhi proses belajar siswa, artinya siswa sangat senang belajar dengan menggunakan multimedia, begitu pula dengan guru-guru juga sangat gembira dan bersemangat menyambut ketersediaan Multimedia di sekolah mereka, mereka berharap dengan menggunakan multimedia akan dapat meningkatkan mutu dan minat belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan pengamatan penulis pada studi pendahuluan pada tanggal 19 dan 20 April 2010 di SMA Negeri di Kabupaten Kerinci, diketahui bahwa penggunaan Multimedia merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa. Menurut beberapa guru TIK yang ditemui, penggunaan Multimedia dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam belajar karena Multimedia lebih mementingkan proses daripada hasil. Namun masih ditemukan fenomena-fenomena sebagai berikut : (1) guru telah menggunakan multimedia namun karena kurangnya sarana dan prasaran yang tersedia mengakibatkan pelaksanaannya belum maksimal, (2) guru juga mengeluhkan sulitnya diperoleh aplikasi yang dibutuhkan untuk menggabungkan unsur-unsur multimedia dalam mendesain materi pelajaran menggunakan multimedia, (3) selain itu kurangnya kompetensi dan keahlian guru dalam mengatasi sendiri gangguan atau kerusakan pada komputer juga masih menjadi kendala.

Disisi lain fenomena yang juga teramati dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan adalah (1) guru mengeluhkan tentang

ketersediaan jaringan internet yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran, (2) kurangnya pengalokasian dana untuk pengadaan dan perawatan perangkat multimedia, (3) sarana dan peralatan pendukung lainnya yang masih kurang untuk mendukung penggunaan multimedia dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

Kondisi inilah yang masih menjadi masalah dalam penggunaan Multimedia di SMA Negeri di Kabupaten Kerinci. Disatu sisi Multimedia sangat disyukuri keberadaannya, sementara disisi lain masih terdapat kendala-kendala dalam penggunaan multimedia. Hal inilah yang mengakibatkan pelaksanaan pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan multimedia belum berjalan sesuai dengan harapan.

Berdasarkan fenomena-fenomena diatas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana sebenarnya penggunaan Multimedia dalam pembelajaran pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada SMA Negeri di Kabupaten Kerinci. Untuk itulah peneliti mengambil judul penelitian tentang **“Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh Guru pada SMA Negeri di Kabupaten Kerinci”**

B. Rumusan dan Batasan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh guru SMA Negeri di Kabupaten Kerinci”.

Sesuai dengan kemampuan, tenaga, biaya, dan waktu maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Ketersediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi
2. Penggunaan Multimedia dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi oleh guru SMA Negeri di Kabupaten Kerinci
3. Kendala apa saja yang ditemukan dalam penggunaan Multimedia pada pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi

C. Pertanyaan Penelitian

Sesuai dengan rumusan dan batasan masalah di atas, maka yang akan menjadi pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana ketersediaan sarana dan prasarana sebagai pendukung pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada SMA Negeri di Kabupaten Kerinci
2. Bagaimana penggunaan Multimedia dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh guru pada SMA Negeri di Kabupaten Kerinci
3. Bagaimana kendala-kendala yang ditemukan dalam penggunaan Multimedia pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

D. Tujuan Penelitian

Melihat pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang :

1. Ketersediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi
2. Penggunaan Multimedia dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi oleh guru SMA Negeri di Kabupaten Kerinci
3. Kendala yang ditemukan dalam penggunaan Multimedia dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dengan diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru, untuk mendapatkan gambaran mengenai ketersediaan sarana dan prasarana, penggunaan Multimedia dalam pembelajaran TIK, dan kendala-kendala yang ditemukan dalam penggunaan multimedia di SMA Negeri yang ada di Kabupaten Kerinci
2. Sekolah, Pemerintah Daerah dan Masyarakat mendapatkan gambaran tentang bagaimana ketersediaan sarana dan prasarana sebagai pendukung pembelajaran pada mata pelajaran TIK, penggunaan multimedia, dan kendala-kendala dalam penggunaan multimedia di SMA Negeri yang ada di Kabupaten Kerinci.
3. Instansi terkait, sebagai bahan informasi dalam mengambil kebijakan seperti : Kepala sekolah, Dinas Pendidikan, Pemda, maupun sekolah lain.
4. Guru mata pelajaran TIK, untuk lebih meningkatkan kinerjanya dalam proses pembelajaran dan mampu menggunakan media dalam pembelajaran.

5. Peneliti sendiri, untuk menambah wawasan dan khasanah keilmuan serta untuk mengimplementasikan ilmu yang diperoleh.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Defenisi Media

Kata media berasal dari bahasa Latin, bentuk jamak dari *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Menurut Gerlach & Elly (dalam Arsyad, 2008: 3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baik. Namun secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografi atau alat elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

Kriteria dalam pemilihan adalah media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Bila tujuan atau kompetensi peserta didik bersifat menghafalkan kata-kata tentunya media

audio yang tepat untuk digunakan. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Kalau tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media film dan video bisa digunakan. Disamping itu, terdapat kriteria lainnya yang bersifat melengkapi (komplementer), seperti: biaya, ketepatangunaan, keadaan peserta didik, ketersediaan, dan mutu teknis.

1. Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan kita juga mengenal berbagai istilah tentang media. Media pembelajaran adalah istilah yang populer dewasa ini. Dari literatur asing juga banyak istilah tentang ini. Ada ahli yang menggunakan istilah *Audio Visual Aids*, sedangkan banyak lagi yang memakai istilah *teaching material* atau *instruksional media* untuk mengatakan maksud yang sama. Untuk memudahkan pengertian selanjutnya, maka media akan disebut media pembelajaran.

Ada banyak definisi tentang media pembelajaran. ada yang mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Ada juga yang berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pelajaran seperti buku, film, video dan sebagainya. Namun ada pula yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun non cetak, termasuk teknologi perangkat

keras (Sudrajat, 2008). Dari ketiga defenisi di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Sejalan dengan uraian diatas, menurut Hamalik (1994:12), menjelaskan bahwa :

“Media pembelajaran adalah suatu alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran”.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Elly (dalam Arsyad, 2008:12) Ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin oleh guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

a. Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan

waktu sehari-hari dapat disajikan pada siswa hanya dalam waktu dua atau tiga menit saja.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (1994:12), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa.

Menurut Sadiman (2002:16), media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini, media pendidikan berguna untuk:
 - 1) Menimbulkan kegairahan belajar

- 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - 3) Memungkinkan siswa belajar secara mandiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- 1) Memberikan perangsang yang sama.
 - 2) Mempersamakan pengalaman.
 - 3) Menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan manfaat tersebut, nampak jelas bahwa media pembelajaran mempunyai andil yang besar terhadap kesuksesan proses belajar mengajar.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik (dalam Arsyad, 2008: 15) Mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta mampu membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Sejalan dengan uraian diatas, Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2008: 16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu :

- a. Fungsi Atensi, yaitu berfungsi untuk menarik atau mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi Afektif, ini dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual atau gambar dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- c. Fungsi Kognitif, dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi Kompensatoris, berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan mamahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

5. Peranan Media Pembelajaran dalam Pengalaman Belajar

Pada hakekatnya belajar merupakan pemberian pengalaman kepada orang lain melalui proses belajar mengajar dengan menggunakan media tertentu. Tingkat pengalaman dan pemahaman seseorang lebih banyak tergantung pada bagaimana guru memberikan stimulus dengan menggunakan sumber-sumber daya yang tersedia

disamping potensi yang dimiliki oleh seseorang. Untuk itu penggunaan strategi belajar mengajar dan media pembelajaran yang tepat akan sangat berpengaruh dalam mencapai keberhasilan belajar.

Terdapat beberapa faktor yang menghambat atau menghalangi proses komunikasi (pembelajaran) (Sadiman, 2002: 13). Penghambat tersebut dikenal dengan nama *barriers* dan *noises*. Hambatan tersebut adalah (1) hambatan psikologis, seperti minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi, pengetahuan, (2) hambatan fisik, seperti sakit, kelelahan, keterbatasan daya indera, dan cacat tubuh, (3) hambatan kultural, seperti perbedaan adat istiadat, norma-norma sosial, kepercayaan dan nilai-nilai panutan serta (4) hambatan lingkungan sekitar.

Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar, secara umum dapat digunakan untuk:

- a. Merekam dan menyimpan data atau informasi, misalnya bunyi suara berbagai burung dapat direkam pada cassette recorder.
- b. Memanipulasi objek-objek, misalnya proses pembagian sel pada tumbuh-tumbuhan dapat diperlihatkan pada film dengan mempercepatnya atau memperlambatnya.
- c. Menyebarluaskan data atau informasi, misalnya melalui siaran televisi yang disalurkan lewat satelit komunikasi, sehingga dapat dengan cepat apa yang terjadi pada negara lain (Shofyan, 2010).

Wina Sanjaya (2006:169) mengatakan bahwa secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan untuk :

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan digunakan manakala diperlukan.

- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Misalnya, untuk menyampaikan bahan pelajaran tentang sistem peredaran darah pada manusia dapat disajikan melalui film.
- c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.
Penggunaan media pembelajaran akan menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pelajaran dapat lebih meningkat.

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan Kerucut Pengalaman Edgar Dale (*Edgar Dale cone of experience*). Kerucut pengalaman ini dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah. Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale itu memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh siswa. Sebaliknya semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa. (Wina Sanjaya, 2008:165).

B. Teknologi Komputer Multimedia

1. Pengertian Multimedia dan Komputer Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata *multi* (Bahasa Latin) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi.

Ada beberapa definisi multimedia menurut pendapat beberapa ahli diantaranya:

- a. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002).
- b. Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Robin dan Linda, 2001).
- c. Multimedia dalam konteks komputer adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001).
- d. Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, *sound*, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik (Wahono, 2007).
- e. Multimedia merupakan kombinasi dari data text, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi (Zeembry, 2008).
- f. Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia (Zeembry, 2008).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi),

dan digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik (Permana Wijaya, 2010).

Multimedia pembelajaran sebenarnya sudah dikenal sejak beberapa dasawarsa terakhir. Tetapi konsepnya hanya sebatas penggabungan pemakaian beberapa media pembelajaran secara berencana dan sistematis dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Hamalik (1994:187), mengatakan Multimedia Pembelajaran adalah seperangkat media yang merupakan kombinasi dari beberapa media yang relevan dalam hubungannya tujuan-tujuan instruksional. Jadi konsep dasarnya adalah penggunaan beberapa jenis media pembelajaran dalam satu kesempatan yang bersamaan.

2. Multimedia Pembelajaran

Untuk memahami konsep multimedia pembelajaran, ada baiknya kita pahami terlebih dahulu pengertian multimedia dan pembelajaran. Syailendra (2009) mengatakan bahwa multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang

bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa.

Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut digabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

3. Unsur-unsur Multimedia

Unsur-unsur pendukung dalam multimedia antara lain :

a. Teks

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa. Kebutuhan teks tergantung pada kegunaan aplikasi multimedia. Secara umum ada empat macam teks yaitu teks cetak, teks hasil scan, teks elektronik dan *hyperteks*.

b. Gambar atau Grafik

Alasan untuk menggunakan gambar dalam presentasi atau publikasi multimedia adalah karena lebih menarik perhatian dan

dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Sering dikatakan bahwa sebuah gambar mampu menyajikan seribu kata. Secara umum ada lima macam gambar atau grafik yaitu gambar vektor (*vector image*), gambar bitmap (*bitmap image*), *clip art*, *digitized picture* dan *hyperpicture*.

c. Bunyi atau *Sound*

Bunyi atau sound dalam Multimedia sangat bermanfaat. Multimedia tanpa bunyi hanya disebut unimedia, bukan multimedia. Bunyi atau *sound* dapat kita tambahkan dalam produksi multimedia melalui suara, musik dan efek-efek suara. Seperti halnya pada grafik, kita dapat membeli koleksi sound disamping juga menciptakan sendiri. Beberapa jenis objek bunyi yang biasa digunakan dalam produksi multimedia yakni format *waveform audio*, *compact disk audio*, *MIDI sound track* dan mp3.

d. Video

Video adalah rekaman gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan. Terdapat dua macam video yaitu video analog dan video digital. Video analog dibentuk dari deretan sinyal elektrik (gelombang analog) yang direkam oleh kamera dan dipancarluaskan melalui gelombang udara. Sedangkan video digital dibentuk dari sederetan sinyal digital yang berbentuk yang menggambarkan titik sebagai rangkaian nilai minimum atau

maksimum. Terdapat tiga komponen utama yang membentuk video digital yaitu *frame rate*, *frame size* dan *data type*. *Frame rate* menggambarkan berapa kali bingkai gambar muncul setiap detiknya, sementara *frame size* merupakan ukuran fisik sebenarnya dari setiap bingkai gambar dan *data type* menentukan seberapa banyak perbedaan warna yang dapat muncul pada saat bersamaan.

e. Animasi

Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Ada sembilan macam animasi yaitu *animasi sel*, *animasi frame*, *animasi sprite*, *animasi lintasan*, *animasi spline*, *animasi vector*, *animasi karakter*, *animasi computational* dan *morphing*.

6. Manfaat Multimedia Pembelajaran

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Menurut Syailendra (2009) manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari multimedia pembelajaran, yaitu :

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron, dll.

- b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan kesekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll.
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dll.
- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dll.
- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll.
- f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Sejalan dengan penjelasan diatas, Hamalik (1994:189) juga menjelaskan bahwa penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran mengandung manfaat atau nilai sebagai berikut :

- a. Multimedia dapat membantu siswa mempelajari materi pelajaran yang luas, yang memuat berbagai konsep. Sehingga memerlukan berbagai media untuk menyampaikannya.
- b. Multimedia dapat menumbuhkan motivasi belajar, sikap, dan cara belajar yang lebih efektif serta menumbuhkan persepsi yang lebih tinggi terhadap hal yang dipelajari.
- c. Multimedia membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran suatu bidang studi, yang didukung secara multimedia, masing-masing disiplin itu mengandung banyak bahan yang harus dipejari.
- d. Multimedia membantu siswa yang umumnya berkecenderungan mempelajari banyak hal dan sekaligus mendalaminya. Belajar 'banyak' dan 'mendalam' merupakan ciri belajar berhasil.
- e. Multimedia turut meningkatkan kepuasan dan keberhasilan sesuai dengan keinginan masing-masing guru. Guru yang baik ingin para siswanya merasa puas dan berhasil, dan dianggap multimedia dapat memenuhi keinginan tersebut.
- f. Multimedia membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran untuk memenuhi tuntutan kurikulum, yang senantiasa berkembang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta dinamika masyarakat.

7. Komputer Multimedia

Menurut Darmansyah (dalam Fetri, 2007: 21) menyatakan bahwa komputer multimedia adalah pengembangan teknologi komputer dan teknologi komunikasi yang diadopsi untuk tujuan-tujuan

pembelajaran. Konsep dasarnya adalah mengintegrasikan beberapa jenis ilmu dan teknologi dalam satu paket media pembelajaran dalam bentuk multimedia. Tentunya multimedia tidak sebatas perangkat keras (*hardware*) saja, melainkan diikuti dengan memberikan informasi dan pemahaman yang sangat efektif dalam proses pembelajaran dalam bentuk perangkat lunak (*software*).

Teknologi multimedia mampu memberikan kesan yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan karena kemampuannya untuk mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia mampu mengembangkan proses pembelajaran kearah yang lebih dinamik. Namun yang lebih penting adalah pemahaman tentang bagaimana menggunakan teknologi tersebut dengan lebih efektif dan dapat menghasilkan ide-ide untuk pembelajaran. Guru perlu mempunyai kemahiran dan keyakinan diri dalam menggunakan teknologi ini dengan cara yang paling berkesan. Suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif, lebih menggalakkan komunikasi aktif antara berbagai hal.

Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran adalah dengan tujuan meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi multimedia, unsur-unsur video, bunyi, teks, grafik, dan animasi dapat dikemas menjadi satu melalui pembelajaran berbasis komputer (PBK). Konsep pembelajaran sendiri bisa dilaksanakan bila informasi tersebut menarik dan memotivasi siswa

untuk terus belajar. Hal ini dapat dicapai jika materi pelajaran atau informasi direka bentuk dengan baik menggunakan multimedia.

Gabungan berbagai media yang memanfaatkan sepenuhnya indera penglihatan dan pendengaran mampu menarik minat belajar. Namun yang lebih utama adalah pencapaian objektif pembelajaran dengan berkesan. Harus diingat bahwa teknologi multimedia hanya bertindak sebagai pelengkap, tambahan atau alat bantu kepada guru. Multimedia tidak akan mengambil alih tempat dan tugas guru. Multimedia adalah sebagai saluran pilihan dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih berkesan. Komputer hanya digunakan jika dipandang perlu dan merupakan pilihan yang terbaik (Saroso, 2010).

6. Bentuk Komputer Multimedia

Meskipun defenisi Multimedia masih belum jelas, secara sederhana multimedia diartikan sebagai penggunaan lebih dari satu media berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Defenisi sederhana ini telah mencakup salah satu jenis kombinasi, misalnya kombinasi slide dan tape audio. Namun perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media lebih ditekankan oleh kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media tersebut.

Komputer multimedia diartikan sebagai perpaduan, penggabungan, atau kombinasi berbagai macam media pembelajaran seperti grafik, teks, suara, video, dan animasi yang dijalankan oleh

sebuah mesin komputer. Perpaduan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Konsep penggabungan ini memerlukan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang masing-masing tetap menjalankan fungsi utamanya sebagaimana biasanya, dan komputerlah yang merupakan pengendali seluruh peralatan tersebut.

Informasi yang disajikan melalui multimedia yang berbasis komputer ini berbentuk dokumen yang hidup, yaitu dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan kelayar lebar melalui *overhead proyektor*, dan dapat didengar suaranya, dilihat gerakannya (video atau animasi). Penggunaan komputer multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata digunakan untuk menyerap informasi itu.

7. Keunggulan Komputer Multimedia

Menurut Darmansyah (dalam Fetri, 2007: 14), penggunaan Komputer Multimedia memiliki banyak keunggulan baik dalam kepraktisan penggunaan maupun efektivitas penyampaian pesan pembelajaran.

Pada saat ini komputer sudah sangat memasyarakat dan semua sekolah telah memiliki perangkat komputer, baik digunakan untuk administrasi sekolah maupun untuk media pembelajaran di kelas.

Dengan menggunakan komputer multimedia, akan mempermudah guru dalam mengajarkan materi-materi yang bersifat abstrak dan membantu siswa dalam mempelajari materi tersebut. Penggunaan komputer multimedia dalam proses belajar-mengajar merupakan salah satu alternatif guru untuk menyeragamkan media pengajaran sehingga akan merangsang siswa dalam berpikir, serta meningkatkan perhatian, perasaan dan minat siswa dalam belajar.

Komputer multimedia memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara dan gambar, komputer multimedia juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Bahkan komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas.

Disamping itu menurut Saroso (2010), komputer multimedia juga memiliki keunggulan-keunggulan lainnya, seperti :

- a. Sistem pembelajaran akan lebih inovatif dan interaktif.
Guru akan selalu dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mencari terobosan baru dalam pembelajaran.
- b. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- c. Mampu menimbulkan rasa senang selama proses PBM berlangsung. Hal ini akan menambah motivasi siswa selama proses PBM hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang maksimal.
- d. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- e. Media penyimpanan yang relatif gampang dan fleksibel.

8. Penggunaan Komputer Multimedia dalam Pembelajaran

Ada banyak metode atau media pembelajaran yang bisa diterapkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, salah satunya adalah pembelajaran dengan menggunakan komputer multimedia. Pembelajaran dengan komputer multimedia adalah satu-satunya cara pembelajaran sambil mengenalkan perangkat teknologi modern atau maju, dalam hal ini komputer. Pembelajaran dengan komputer multimedia adalah suatu kegiatan belajar mengajar di mana dalam mendesain dan menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, guru menggunakan atau menerapkan berbagai perangkat multimedia.

Komputer merupakan suatu alat yang canggih dan lengkap, karena dengan satu unit komputer yang baik dapat difungsikan untuk berbagai keperluan, dan seorang guru yang jeli tentunya dapat memanfaatkan perangkat canggih tersebut untuk keperluan pembelajaran. Bagi sekolah-sekolah yang sudah cukup mampu untuk mengadakan alat-alat tersebut, sudah semestinya guru-guru dianjurkan supaya dapat memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran disamping guru memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan komputer multimedia ini juga akan terasa menyenangkan bagi siswa dan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perangkat komputer multimedia hanyalah sebuah alat pengolah data saja (*hardware*), sedangkan yang berperan dalam pembelajaran

adalah perangkat-perangkat lunak yang disebut dengan *software*. Sebuah komputer dapat bekerja karena terdapat *software* di dalamnya.

Terdapat banyak *software* dalam sistem komputer. Apabila guru membutuhkan sebuah *software* dan ternyata guru tidak menemukannya dalam komputer, maka yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah menginstallnya kedalam sistem komputer. Untuk menjalankan program aplikasi dan menggabungkannya dengan program aplikasi yang lain, perlu dibutuhkan keterampilan khusus dalam penguasaan teknologi ini. Seorang guru yang mampu menggunakan komputer saja belumlah cukup untuk mendesain sebuah pembelajaran. Keterampilan dan pengetahuan tentang seni tata warna dan design grafis tampilan juga perlu dikuasai oleh seorang guru. Macam *software* dalam komputer berbasis Windows yang dapat diterapkan dalam pembelajaran multimedia, misalnya *Microsoft Office* (*Ms. Word*, *Ms. Excel*, *Ms. Powerpoint*), *software Design Photo* dan *Editing Film* dan lain-lain. Namun secara umum program yang sering dipakai dan dikombinasikan guru dalam pembelajaran adalah *Microsoft Powerpoint*, *Editing gambar*, *editing film* atau *video*, *macromedia*, dan lain-lain. Dengan perangkat pendukung berupa *speaker*, *microphone*, *LCD Proyektor* dan *screen proyektor* ataupun jaringan *LAN*.

Program aplikasi dalam komputer berbasis Windows, meliputi program pengolah kata, program pengolah angka, program untuk presentasi, program design grafis, program internet, program pengolah

foto atau film dan lain-lain. Beberapa program-program tersebut jika dipadukan dengan baik dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Untuk memperlancar kegiatan pembelajaran, sebuah komputer harus dapat bekerja dengan baik dan optimal. Sarana pendukung yang terkait dengan perangkat komputer adalah alat untuk menayangkan kerja sebuah sistem komputer. Alat itu dapat berupa layar monitor atau *LCD Proyektor*. Kemudian untuk informasi suara alat pendukungnya berupa *Speaker* dan *Microphone* (Tantowi, 2009).

Komputer multimedia mulai mendapat perhatian pada saat digunakan untuk pelatihan atau pendidikan dari satu keadaan ke keadaan lain dengan siswa. Presentasi multimedia dapat menggunakan beberapa macam teks, grafik, audio, video, animasi, simulasi atau foto. Bila macam-macam komponen tersebut digabungkan secara interaktif, maka menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif.

Menurut Saroso (2010), syarat yang harus dipenuhi sebuah komputer multimedia adalah sebagai berikut:

- a. Pengoperasian yang mudah dan familyer (*user frendly*).
- b. Aplikasi yang diperlukan mudah untuk install ke komputer yang akan digunakan oleh pengguna.
- c. Media pembelajaran yang interaktif dan komunikatif.
- d. Sistem pembelajaran yang mandiri. Artinya siswa dapat belajar dengan mandiri baik disekolah maupun dirumah tanpa harus ada bimbingan dari guru.

Dengan menggunakan komputer multimedia, guru bisa menggunakan *software* aplikasi berbentuk multimedia. Guru perlu mempunyai kemahiran untuk menilai, memilih, mengolah dan

melaksanakan aktivitas yang berkaitan dengan multimedia dengan berkesan. Namun kelebihan multimedia bukan terletak semata-mata kepada teknologinya, tetapi sebenarnya adalah kepada kreativitas dan usaha guru itu sendiri. Kerjasama dan dukungan semua pihak juga merupakan penentu keberhasilan penggunaan komputer multimedia dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memperlengkapi diri dengan senantiasa mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Tantowi, 2009).

9. Karakteristik dan Tahapan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia

a. Karakteristik Multimedia adalah:

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

b. Tahapan Pembelajaran dengan Multimedia

Untuk mendesain materi pelajaran yang hendak disampaikan melalui pembelajaran menggunakan komputer multimedia, seorang guru harus melakukan persiapan-persiapan yang meliputi :

- 1) Persiapan awal :
 - a) Mengumpulkan unsur-unsur multimedia yang diperlukan seperti, gambar, film atau slide (jika dimungkinkan ada).
 - b) Menyiapkan perangkat komputer (*software* yang diperlukan)

- 2) Mendesain materi pelajaran menggunakan komputer multimedia:
 - a) Tidak harus semua materi yang akan diajarkan diinformasikan semua dalam presentasi. Dibutuhkan jiwa seni bagi seorang guru dalam membuat design presentasi pembelajaran.
 - b) Presentasi mencakup pokok-pokok materinya saja.
 - c) Menyisipkan gambar-gambar, film atau suara jika diperlukan.

- 3) Pelaksanaan:
 - a) Sebelum pelajaran dimulai guru menyiapkan tempat presentasi.
 - b) Menyiapkan perangkat-perangkat yang dibutuhkan misalnya, komputer, *LCD proyektor*, *screen proyektor*, *microphone* atau pengeras suara jika diperlukan.
 - c) Pelaksanaan pembelajaran (Saroso, 2010).

10. Keberhasilan Penggunaan Multimedia dalam Proses Pembelajaran

Guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*). Oleh karena itu, keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru.

Seperti halnya guru, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dilihat dari aspek siswa meliputi aspek latar belakang siswa (*pupil formative experiences*) serta faktor sifat yang dimiliki siswa (*pupil properties*). Namun sikap dan penampilan siswa di dalam kelas, keaktifan siswa saat belajar, serta motivasi belajar siswa juga merupakan aspek lain yang bisa mempengaruhi proses pembelajaran. Siswa dan guru merupakan faktor yang sangat menentukan dalam interaksi dalam proses pembelajaran.

Selain faktor guru dan siswa, terdapat beberapa persyaratan yang harus dipenuhi untuk mewujudkan keberhasilan dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi termasuk penggunaan multimedia dalam pembelajaran,. Beberapa persyaratan untuk mencapai keberhasilan dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan multimedia, yaitu tersedianya sarana prasarana yang menunjang. Disamping itu, persyaratan yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut :

- a. Siswa dan Guru harus memiliki akses kepada teknologi digital dan internet dalam kelas, sekolah, dan lembaga pendidikan guru. Ini berarti sekolah harus memiliki sarana prasarana yang memadai yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi, seperti tersedianya komputer/laptop, jaringan internet, laboratorium komputer, peralatan multimedia seperti *CD, DVD, Web Camera* dan perangkat pendukung lainnya.
- b. Harus tersedia materi yang berkualitas, bermakna, dan dukungan kultural bagi siswa dan guru. Materi-materi itu dapat berupa materi pembelajaran interaktif yang berbantuan komputer, seperti *CD, DVD Pembelajaran Interaktif*.
- c. Guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan alat-alat dan sumber-sumber digital untuk membantu siswa agar mencapai tujuan pembelajaran.

- d. Harus tersedia anggaran atau dana yang cukup untuk untuk mengadakan, mengembangkan dan merawat sarana prasarana komputer multimedia dan peralatan pendukung lainnya.
- e. Yang tak kalah penting adalah, adanya kemauan dari semua pihak, dalam hal ini guru dan peserta didik untuk menerapkan pembelajaran dengan dukungan teknologi komunikasi dan informasi tersebut. Serta kerjasama dan dukungan dari semua pihak juga merupakan penentu keberhasilan penggunaan multimedia disekolah. (Dinpendikpkp, 2009).

C. Teknologi Informasi dan Komunikasi

1. Pengertian TIK

Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Teknologi Komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu keperangkat yang lainnya. Karena itulah, Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer atau pemindahan informasi antar media.

2. Fungsi, Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran TIK

Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat membantu siswa mengenal, menggunakan, merawat peralatan teknologi informasi dan komunikasi, serta menggunakan segala potensi yang ada untuk pengembangan kemampuan diri. Selain itu, penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada semua tingkatan atau jenjang. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi akan memberikan motivasi dan kesenangan kepada siswa agar lebih mudah belajar dan bekerja secara mandiri.

Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum bertujuan agar siswa memahami alat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum termasuk komputer (*computer literate*) dan memahami informasi (*information literate*). Artinya siswa mengenal istilah-istilah yang digunakan pada Teknologi Informasi dan Komunikasi khususnya pada komputer yang umum digunakan. Siswa juga menyadari keunggulan dan keterbatasan komputer, serta dapat menggunakan komputer secara optimal. Disamping itu siswa dapat memahami bagaimana dan dimana informasi dapat diperoleh, bagaimana cara mengemas atau mengolah informasi, dan bagaimana cara mengomunikasikannya

Secara khusus tujuan mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi adalah :

- a. Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari Teknologi Informasi dan komunikasi sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.
- b. Memotivasi siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga bisa melaksanakan dan menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri. Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga proses pembelajaran akan lebih optimal, menarik, dan mendorong siswa untuk terampil mengorganisasikan informasi dan terbiasa bekerja sama.
- d. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, bekerja dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari

Ruang lingkup mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- a. Perangkat Keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, memanipulasi, dan menyajikan data.
- b. Penggunaan alat bantu untuk memproses dan memindahkan data dari satu perangkat keperangkat lainnya.

3. Standar Kompetensi Mata Pelajaran TIK.

Standar kompetensi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk SMA mencakup tiga aspek sebagai berikut :

- a. Pemahaman mendalam konsep, pengetahuan dan operasi dasar
Siswa mampu mengidentifikasi komponen perangkat keras dan perangkat lunak, informasi serta sistem yang digunakan dalam internet.
- b. Pengolahan informasi untuk produktifitas
Siswa mampu menggabungkan dokumen pengolahan angka dan pengolahan kata serta mendemonstrasikan *WEB* dan *E-mail*
- c. Pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi
Siswa mampu mengkomunikasikan hasil gagasan dari penerapan perangkat lunak komputer melalui berbagai cara dan penggunaan internet untuk berbagai keperluan.

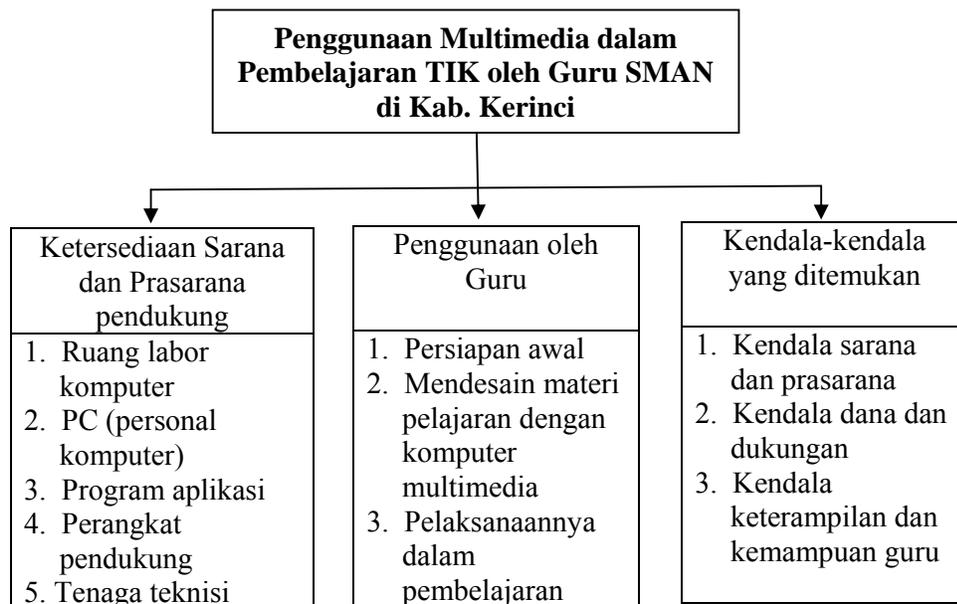
4. Pelaksanaan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi tidak jauh berbeda dengan mata pelajaran lainnya, dimana guru harus berpedoman pada Silabus sebagaimana yang dijelaskan dalam buku

panduan Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan Badan Standar Nasional Pendidikan. Selain itu, guru juga harus membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai pedoman guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dikelas.

D. Kerangka Konseptual

Agar lebih jelasnya arah penelitian ini dapat digambarkan dalam sebuah kerangka konseptual sebagai berikut :



Bagan 1. Kerangka Konseptual Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh Guru SMA Negeri di Kabupaten Kerinci

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang terdapat pada bab IV, maka pada bagian ini akan dikemukakan kesimpulan dan saran tentang penggunaan multimedia dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi oleh guru SMA Negeri di Kabupaten Kerinci sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi oleh guru SMA Negeri di Kabupaten Kerinci telah dilaksanakan. Namun pada beberapa sekolah masih minimnya ketersediaan sarana dan prasarana terutama jumlah komputer yang tidak sebanding dengan jumlah siswa, ruang labor yang kurang memadai, kurangnya perangkat pendukung multimedia, seringnya terjadi gangguan pada komputer, dan sulitnya diperoleh aplikasi yang dibutuhkan, serta belum adanya jaringan internet.
2. Guru mata pelajaran tidak mengalami kendala dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Karena guru telah melakukan persiapan-persiapan awal dan telah memiliki kemampuan untuk mendesain sendiri materi pelajaran yang menarik dan menyajikannya menggunakan multimedia dengan dukungan peralatan multimedia yang ada. Penggunaan multimedia telah membawa dampak positif terhadap proses pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi di SMA Negeri Kabupaten Kerinci.

3. Kendala-kendala yang ditemukan guru adalah kurangnya sarana dan prasarana pendukung pembelajaran menggunakan multimedia. Disamping itu, ketika terjadi gangguan atau kerusakan pada komputer, guru tidak bisa mengatasinya sendiri. Kurangnya dana yang dialokasikan oleh manajemen sekolah dalam pengadaan peralatan multimedia disekolah. Dukungan dari pihak sekolah dalam mengimplementasikan penggunaan komputer multimedia juga belum maksimal yang membawa pengaruh terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia disekolah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka ada beberapa saran yang dapat dipertimbangkan antara lain sebagai berikut :

1. Ketersediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran menggunakan multimedia perlu dipelihara dan ditingkatkan pengadaannya terutama pengadaan jumlah komputer dan peralatan-peralatan pendukung multimedia lainnya agar proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat berjalan dengan maksimal.
2. Guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi hendaknya terus mengoptimalkan penggunaan multimedia dalam membuat dan menyampaikan materi pelajaran serta terus meningkatkan keterampilan atau keahliannya dengan cara mengikuti pelatihan komputer, diskusi dengan teman-teman yang ahli dibidang komputer serta memupuk kerjasama sesama guru untuk lebih mendukung pembelajaran menggunakan multimedia.

3. Guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi hendaknya sebelum pelaksanaan pembelajaran selalu melakukan persiapan awal dan menyiapkan aplikasi-aplikasi yang diperlukan. Dengan melakukan persiapan-persiapan ini akan meningkatkan minat, perhatian, serta antusias siswa dalam belajar. Sehingga dengan demikian pembelajaran akan lebih interaktif dan komunikatif antara siswa dengan guru.
4. Kepala sekolah perlu mengalokasikan atau mengalokasikan dana untuk ketersediaan multimedia dan peralatan-peralatan pendukung lainnya serta mencari jalan keluar bagi kendala-kendala yang ditemukan dalam penggunaan multimedia disekolah.
5. Kepala sekolah hendaknya mendorong guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk selalu menggunakan multimedia dalam pembelajaran serta terus meningkatkan keterampilan dalam menggunakan multimedia disekolah.
6. Kepala Dinas Pendidikan sebaiknya mengadakan pelatihan bagi guru-guru untuk lebih meningkatkan keahlian atau keterampilan mereka dalam menggunakan multimedia dan memiliki kemampuan untuk mengatasi sendiri apabila komputer mengalami gangguan atau kerusakan.
7. Pemerintah daerah hendaknya ikut membantu dalam mengalokasikan anggaran dana pendidikan yang mencakup pengadaan sarana dan prasarana agar terjadi peningkatan mutu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Muri Yusuf. 2007. *Metodologi Penelitian*. Padang : UNP Press.
- Akhmad Sudrajat. 2008. *Media Pembelajaran*. (online).
(<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/media-pembelajaran/>, diakses Sabtu 12 Januari 2008 pukul 10 : 10).
- Arif S. Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Arzar Arsyad. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Prasada.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Sinar Grafika.
- Fetri Syaflidar Yesti. 2007. “*Pelaksanaan Penggunaan Multimedia dalam Mata Pelajaran TIK di SMA Negeri 1 Sungai Penuh*”. Padang : Universitas Negeri Padang. *Skripsi* tidak dipublikasikan.
- ICT Dinas Pendidikan Kota Pangkal Pinang. 2009. Prasyarat Keberhasilan Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, (Online). (<http://ict.dinpendikpkp.go.id/cetak.php?id=10>, diakses 2009-02-12 pukul : 18:49:05).
- Mohamad Shofyan. 2010. *Peranan Media Pembelajaran*. (Online). (<http://shofyan.wordpress.com/2009/12/01/peranan-media-pembelajaran/>, diakses 28 Januari 2010, jam 02:56:58 pm).
- M. Subana & Sudrajat. 2001. *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung : CV. Pustaka Setia.
- Nana Sudjana & Ibrahim. 1989. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung : Sinar Baru.
- Oemar Hamalik. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung : PT. Citra Aditya Bakti.
- Universitas Negeri Padang. 2007. *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi*. Padang : UNP.
- Silamah Tantowi. 2009. *Manfaat Fasilitas Multimedia dalam Proses Belajar Mengajar*. (Online). (<http://salimahtantowi.wordpress.com/2009/03/15/manfaat-fasilitas-multimedia-di-dalam-komputer-dalam-proses-belajar-dan-mengajar/>, diakses pada 13 Mei 2010 jam 19:24).