

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PROGRAM APLIKASI
ANIMASI MACROMEDIA DIRECTOR TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN
TI&K DI KELAS VIII SMP N 31 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji skripsi Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan sebagai salah satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar sarjana Pendidikan*



Oleh
SANTI KUMALA SARI
NIM 78934

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PROGRAM
APLIKASI ANIMASI MACROMEDIA DIRECTOR TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN
TI&K DI KELAS VIII SMP N31 PADANG**

NAMA : **Santi Kumala Sari**
NIM : 79034/2006
Program Studi : Teknologi Pendidikan
JURUSAN : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
FAKULTAS : Ilmu Pendidikan
Universitas Negari Padang

Padang, Mai 2011

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 196000414 198403 1 004

Dr. Darmansyah, ST,M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus ujian setelah dipertahankan di depan tim penguji skripsi program studi teknologi pendidikan jurusan kurikulum teknologi pendidikan fakultas ilmu pendidikan universitas negeri padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Program Aplikasi Animasi Macromedia Director terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran TI&K di Kelas VIII N 31 Padang
Nama : Santi Kumala Sari
Nim / BP : 78934 / 2006
Program Studi : Konsentrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi
Jurusan : Kurikulum Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mai 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua	: Drs. Syafriil. M.Pd _____
2.	Sekretaris	: DR. Darmansyah, ST, M.Pd _____
3.	Anggota	: Drs.Zelhendri Zen, M.Pd _____
4.	Anggota	: Dra. Eldarni, M.Pd _____
5.	Anggota	: Dra. Zuwirna, M.Pd _____

ABSTRAK

Santi Kumala S. (2006-78934).Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Program Aplikasi Animasi Macromedia Director Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran TI&K Di Kelas VIII SMP N 31 Padang

Mata Pelajaran TIK merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dipelajari siswa yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan teknologi untuk dimanfaatkan dalam mengikuti proses belajar mengajar di sekolah, sehingga selepas dari jenjang pendidikan yang ditempuhnya ada nilai tambah yang dimiliki. Namun masalah yang ditemui adalah kurangnya peran serta siswa dalam proses pembelajaran karena siswa tidak termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, dilaksanakanlah suatu penelitian dengan membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan Macromedia Director dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan Macromedia Director di SMP N 31 Padang.

Jenis penelitian adalah quasy eksperimen dengan membandingkan hasil belajar siswa yang belajar menggunakan Macromedia Direktor dan tanpa menggunakan Macromedia Director. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 31 Padang yang berjumlah 214 orang terdiri dari 6 kelas. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*, yaitu kelas VIII₁ sebagai kelas eksperimen dan VIII₄ sebagai kelas kontrol masing-masing berjumlah 35 orang siswa. Jenis data dalam penelitian ini adalah data hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes akhir sebanyak 40 soal objektif yang dilakukan setelah penelitian dan sumber data adalah nilai siswa. Kemudian data diolah dengan uji t (t-test).

Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen 75,89 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelompok kontrol 68,28. Sedangkan dari uji t diperoleh t_{hitung} 2,84 lebih besar dari t_{tabel} 2,000 pada taraf signifikan α 0,05 yang menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen yang belajar dengan menggunakan Macromedia Direktor dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan Macromedia Direktor pada kelas VIII SMP N 31 Padang. Dengan demikian dapat diketahui bahwa dengan menggunakan Macromedia Director memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Segala puji saya panjatkan kehadiran Allah SWT, Rabb semesta alam yang Maha Pengasih dan Penyayang. Shalawat dan salam untuk nabi Muhammad SAW, sebagai Uswatun Hasanah yang patut untuk di teladani dari segala segi kehidupan beliau. Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Program Aplikasi Animasi Macromedia Director Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMPN 31 Padang”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Terima kasih kepada Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Dr. Darmansyah, ST. M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan ilmu, pengetahuan, waktu, serta masukan dengan penuh kesabaran dalam mengarahkan dan membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terimakasih pada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah mendorong penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Firman, M.Pd, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.

3. Seluruh Bapak dan Ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Kepala Dinas Pendidikan kota Padang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini.
5. Kepala sekolah, guru-guru dan karyawan/ti SMP Negeri 31 Padang yang telah memberikan dukungan dan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Teristimewa untuk Ibunda dan Ayahanda tercinta yang selalu memberikan dukungan moril dan materil serta do'anya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. angkatan 2006 yang saling memberikan motivasi serta semangatnya.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam proses perkuliahan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bimbingan dan dorongan serta perhatian yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT, Amin. Selanjutnya penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun. Akhirnya penulis mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis khususnya.

Padang, Maret 2011

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Pembatasan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Hakekat Belajar Dan Pembelajaran.....	6
B. Hasil Belajar TI&K.....	8
C. Media.....	9
D. Pembelajaran TI&K.....	16
E. Kerangka Konseptual.....	19
F. Hipotesis Penelitian.....	20
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	21
B. Populasi dan Sampel.....	21
C. Desain Penelitian.....	22
D. Jenis dan Sumber Data.....	23

E. Teknik dan Alat Pengumpul data	23
F. Teknik Analisis Data	25

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	28
B. Analisis Data	31
1. Uji Persyaratan Analisis	32
2. Uji Hipotesis	34
C. Pembahasan Penelitian	35

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	39
B. Saran	39

DAFTAR PUSTAKA	41
-----------------------------	----

LAMPIRAN	43
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Siswa Kelas VIII SMP N 31 Padang.....	21
2. Rancangan Penelitian.....	23
3. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlet.....	26
4. Nilai Hasil TIK Siswa Kelas Eksperimen.....	28
5. Nilai Hasil TIK Siswa Kelas kontrol.....	30
6. Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII ₁ dan VIII ₄ di SMP N 31 Padang.....	31
7. Tabel Perbandingan Uji Liliaford.....	33
8. Tabel Perhitungan Nilai Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual Penelitian.....	19
2. Histogram Nilai Kelas Eksperimen.....	29
3. Histogram Nilai Kelas Kontrol.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Penelitian.....	43
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen....	45
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol.....	57
4. Kisi –Kisi Soal.....	69
5. Soal Objektif.....	71
6. Kunci Jawaban Soal.....	76
7. Nilai Hasil Belajar TI&K pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	77
8. Perhitungan Mean dan Varians Nilai TIK antara Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol.....	78
9. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Dari Nilai Siswa Yang Belajar Dengan Macromadia Director Pada Kelas V111 ₁	80
10. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Dari Nilai Siswa Yang Belajar Tanpa Macromedia Director Pada Kelas V111 ₄	82
11. Tabel Luas Dibawah Lengkungan Normal Standar.....	84
12. Tabel Daftar Nilai Kritis L Untuk Uji Lilliefors.....	85
13. Uji Homogenitas	86
14. Tabel Nilai-Nilai Chi Kwadrat.....	88
15. Uji Hipotesis	89
16. Tabel Nilai-Nilai α	90
17. Surat Izin Penelitian Dari Jurusan Teknologi Pendidikan	91
18. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan.....	92
19. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang penting dalam kehidupan manusia, Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi diri untuk kepentingan hidup serta dapat menghasilkan manusia produktif yang nantinya membangun dirinya dan berasama-sama membangun masyarakat Indonesia seluruhnya. Menyadari hal tersebut maka bidang pendidikan selalu mendapatkan perhatian yang besar dari pemerintah. Salah satu usaha pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan Indonesia di antaranya penyempurnaan kurikulum. Dengan berlakunya kurikulum tingkat satuan pendidikan disekolah menuntut siswa untuk bersikap aktif, efektif dan inovasi dalam menghadapi setiap pembelajaran yang di ajarkan. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu pada setiap pelajaran selalu dikaitkan dengan manfaatnya.

Salah satu dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan. Berbagai cara telah dikenalkan serta digunakan dalam proses belajar mengajar dengan harapan pengajaran guru akan lebih berkesan dan pembelajaran bagi murid akan lebih bermakna. Teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga mutu pendidikan seiring dengan perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh

informasi, menyesuaikan informasi dan lain-lain. Teknologi informasi dan komunikasi juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.

Oleh karena itu proses pembelajaran harus dirancang, dilaksanakan guru sebagai pendidik agar dapat memenuhi amanat peraturan pemerintah. Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, yaitu penyampaian informasi dari sumber informasi kepada penerima melalui suatu media. Sumber informasi adalah guru dan penerima adalah siswa, serta media adalah segala sesuatu alat bantu yang digunakan untuk memperjelas pemahaman siswa.

Guru sebagai fasilitator dimaksudkan seorang guru harus mampu menjadi orang yang memfasilitasi atau melayani keperluan peserta didik di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Banyak hambatan yang ditemui oleh guru sehubungan dengan fungsinya sebagai komunikator dan fasilitator tersebut. Salah satu faktor penghambat adalah sulitnya melakukan proses komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru kurang mampu menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa.

Pembelajaran yang telah dilakukan guru selama ini belum mampu menarik perhatian siswa, sehingga terkesan siswa apatis terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Akibatnya siswa gagal memahami materi pembelajaran, dan guru mengalami kekecewaan dan ketidakpuasan.

Seiring dengan pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi, baik perangkat keras (Hardware) maupun perangkat lunak (Software), akan membawa perubahan bergesernya peranan guru, termasuk guru TIK sebagai penyampai pesan/informasi. Guru tidak bisa lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi bagi kegiatan pembelajaran para siswanya.

Di SMP N 31 Padang, dalam proses pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi pada jam pertama Guru menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah di kelas, dan dilanjutkan praktek di labor komputer pada jam kedua. Saat proses pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi siswa masih kelihatan kurang aktif dan tidak termotivasi. Jumlah siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru atau temannya sangat sedikit. Terkadang dalam satu kali tatap muka tak ada sama sekali siswa yang mengajukan pertanyaan. Hal ini mengakibatkan siswa gagal memahami materi pembelajaran dan guru mengalami kekecewaan dan ketidakpuasan.

Berdasarkan hal tersebut, adanya hambatan yang ditemukan guru dalam proses komunikasi pembelajaran disebabkan oleh kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya media yang tepat dan menarik agar tercapai transfer ilmu pengetahuan dari guru terhadap siswa optimal dan menyenangkan. Sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini maka media yang dapat digunakan adalah penggunaan media pembelajaran Program aplikasi animasi macromedia director MX, karena media yang disajikan menarik perhatian siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul: **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Program Aplikasi Animasi Macromedia Director Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran TIK SMP N 31 Padang.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah yang di temukan dalam pembelajaran yaitu:

1. Sarana dan prasarana di sekolah terbatas, terutama jumlah komputer yang tidak sesuai dengan jumlah siswa.
2. Siswa kurang memahami materi pembelajaran yang di sampaikan Guru.
3. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK masih rendah
4. Guru masih kurang menggunakan media pembelajaran yang sesuai

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan pada aspek-aspek berikut:

1. Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan Macromedia director lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan Macromedia direktor?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan macromedia director dengan yang tidak menggunakan media.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka masalah dalam penelitian dibatasi pada: Penggunaan Media Pembelajaran Program Aplikasi Animasi Macromedia Direktor di Pelajaran TIK Dengan Pokok Bahasan Peralatan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran tentang:

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan macromedia director lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan macromedia director.
2. Apakah Terdapat Perbedaan secara signifikan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan macromedia director dengan pembelajaran tanpa menggunakan macromedia director?

F. Manfaat Penelitian

1. Mendapat gambaran tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran program aplikasi animasi makromedia director pada mata pelajaran TIK
2. Sebagai informasi bagi guru tentang pengaruh media pembelajaran program aplikasi animasi makromedia director.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hakekat Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar bukanlah proses penyerapan yang berlangsung tanpa usaha yang aktif dari yang bersangkutan, apa yang dianjurkan guru belum tentu menyebabkan terjadinya perubahan yang belajar, sudah melibatkan diri dalam situasi tersebut. Perubahan akan terjadi apa bila yang bersangkutan memberikan reaksi terhadap situasi yang dihadapi.

Setiap perilaku belajar di tandai oleh ciri-ciri perubahan yang spesifik. Antara lain belajar menyebabkan perubahan pada aspek-aspek kepribadian yang berfungsi terus menerus. Belajar hanya terjadi dari pengalaman yang bersifat individual, Belajar merupakan kegiatan yang bertujuan kearah yang ingin dicapai, belajar menghasilkan perubahan yang menyeluruh, melibatkan seluruh tingkah laku secara integral. Belajar adalah: Proses interaksi dan belum berlangsung dari yang paling sederhana sampai pada planpeks. Seperti yang dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2009:10) bahwa:

“Belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah stimulasi lingkungan ,melewati pengolahan informasi , menjadi kapabilitas baru”.

Jadi yang dimaksud dengan belajar adalah melakukan perubahan kualitas individu, sehingga tingkah laku individu tersebut berkembang, semua aktivitas dan prestasi hidup merupakan implikasi dari hasil belajar.

Belajar merupakan suatu proses bukan hasil. Selanjutnya dipertegas oleh Nasution (1982:101) yang menyatakan bahwa:

“Agar seseorang dapat menambah pengalamannya, tidak cukup jika hanya dibanjiri banyak perangsang akan tetapi seseorang tersebut harus aktif melibatkan diri dengan segala pemikiran, kemampuan dan perasaan”.

Berdasarkan uraian di atas terlihat bahwa, dengan melibatkan diri siswa secara keseluruhan akan dapat menghasilkan perubahan tingkah laku, perubahan dalam perbendaharaan konsep serta kekayaan informasi dalam dirinya.

2. Pengertian Pembelajaran

Secara umum pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik.

Menurut Hamalik (2002:57) Pembelajaran adalah :

“Suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”.

Pembelajaran bertujuan membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa menjadi bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya. Sedangkan menurut Zaenal Arifin (2009:10) “Pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik yang bersifat interaktif dan komunikatif antara guru dengan

peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar”.

Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya dalam meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Dengan demikian pembelajaran dapat disimpulkan kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

B. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu dampak yang diperoleh setelah melaksanakan proses belajar. Setiap proses pembelajaran, keberhasilan siswa dapat diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapainya. Menurut Burton (1952) yang dikutip oleh Lufri (2006: 11) menyatakan bahwa: ”Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi, kemampuan (*ability*), dan keterampilan”. Dari kutipan tersebut jelaslah bahwa hasil belajar merupakan suatu indikator yang penting untuk menyatakan keberhasilan dalam belajar.

Dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, hasil belajar siswa tidak hanya berupa nilai, tetapi juga berupa sikap dan tingkah

laku serta kemampuan siswa untuk menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Purwanto (1986) bahwa :

“Hasil belajar biasanya dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan sampai di mana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran”.

Hasil proses pembelajaran TIK ialah perubahan perilaku individu. Individu akan memperoleh perilaku yang baru, menetap, fungsional, positif, disadari dan sebagainya. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran ialah perilaku secara keseluruhan yang mencakup aspek kognitif, afektif, konatif dan motorik.

Merujuk pernyataan di atas, bahwa perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran adalah perubahan perilaku secara keseluruhan, bukan hanya salah satu aspek saja. Pembelajaran belum dikatakan lengkap apabila hanya menghasilkan perubahan satu atau dua aspek saja. Misal hasil belajar siswa baru berupa hafalan, maka ia belum mencakup seluruh perilaku lainnya. Jadi seorang anak dikatakan telah belajar TIK, maka ia akan berubah perilakunya dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Oleh karena itu guru hendaknya memperhatikan perubahan perilaku yang terjadi pada siswa setelah proses pembelajaran.

C. Media

a. Pengertian Media

Kata media berarti peralatan atau pengantar dalam media pembelajaran. Media berarti alat untuk menyampaikan informasi

pendidikan baik di suasana formal dan informal, peralatan media sangat penting yaitu merangsang pikiran. Perasaan, minat dan perhatian siswa dalam proses belajar yang pada gilirannya dapat mutu pendidikan.

Sadiman (2007:7) yang menyatakan bahwa:

“Media adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan pada penerima pesan sehingga pesan dapat merang pemikiran, perasaan, serta minat sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat terjadi”.

Kutipan diatas menyatakan bahwa media pendidikan komunikasi salah satu sarana pendidikan yang dapat mengektifitas komunikasi antara guru dan siswa dalam dalam proses belajar mengajar. Media pendidikan dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan pemahaman siswa. Materi pelajaran yang sedang berlangsung dan juga dapat menarik minat dan memperbesar perhatian siswa terhadap pelajaran tersebut.

b. Fungsi dan Kegunaan Media

Menurut Kustaharyanto dalam Azhar Arsyad (2003:19) fungsi media sebagai berikut:

1. Mampu memperlihatkan gerakan yang sulit di amati oleh indera biasa.
2. Dapat memperbesar benda-benda yang tak dapat dilihat oleh mata secara telanjang.
3. Penganti yang sebenarnya
4. Dapat menyajikan suatu proses atau pengalaman hidup yang utuh.

Dari beberapa fungsi diatas maka media pendidikan sangat berarti dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Media pendidikan dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang di capai, berkenaan dengan hal itu bahwa media mempunyai banyak mamfaat.

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Azhar Arsyad (2007:24) mamfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pelajaran lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata –mata komunikasi verbal melalui penuturan kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk semua mata pelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga melakukan aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemontrasi, mendengar dan lain.

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pendidikan dalam proses pembelajaran sangat diajarkan untuk mempertinggi kualitas dan mutu pendidikan. Media merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran, di samping dapat menarik perhatian siswa juga dapat memberikan variasi dalam cara mengajar, memberikan lebih banyak fasilitas sehingga lebih terwujud dan terserah untuk mencapai hasil pembelajaran.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam memilih media untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagaimana dijelasnya oleh Azhar Arsyad (2007:75) adalah berikut:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin di capai.

2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep dan prinsip.
3. Praktis, luwes dan bertahan.
4. Guru terampil menggunakannya.
5. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar dan kelompok kecil.
6. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

d. Macromedia Director MX Dalam Proses Belajar Mengajar

Macromedia director MX adalah program animasi yang telah banyak di gunakan para nimatoran untuk menghasilkan animasi yang profesional di antara program animasi yang ada dan macromedia director MX adalah program animasi yang sangat mudah digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar juga mampu menarik perhatian siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Chandra (2005:2) bahwa “Macromedia Director MX 2004 adalah program canggih untuk membuat presentasi multimedia interaktif”.

Macromedia direktor merupakan software (perangkat lunak) keluaran macromedia yang dapat dijadikan media pembelajaran. Macromedia director ini bersifat animasi dan cara menggunakannya lebih mudah dibandingkan dengan software animasi lainnya.

“Kalau di terjemahkan director artinya pengatur atau sutradara. Director nampaknya mampu menjadi sutradara semua resources yang saya miliki sehingga saya yakin kalau mampu memahami director dengan baik semua resources yang saya miliki bisa menjadi sebuah media pembelajaran yang interactive”.
(www.belajardirecor.com)

Macromedia director sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran kerana ia mempunyai tempat-tempat yang mudah untuk

diubah sesuai dengan yang kita inginkan seperti untuk latihan berbasis komputer dan mempunyai alat penilaian. Dengan menggunakan templat-templat ini, dapat mempermudah dalam pembuatan software pembelajaran macromedia director. Kotak-kotak dialog yang dinamai secara intuitif boleh mengendalikan input dan output. “Macromedia direktor dalam penggunaannya dapat menambah dan mengendalikan berbagai teks, grafik, animasi, bunyi, dan video serta mengembangkan keinteraktifan” (<http://ilmukomputer.com>).

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan Program Aplikasi dengan program macromedia director disarankan sebaiknya digunakan pada komputer dengan spesifikasi minimal Pentium III, RAM 256 MB yang bersetting windows XP yang berfasilitas Language Arabic, sedangkan untuk penggunaan buku petunjuk adalah media buku lebih baik bukan bentuk foto kopi agar dapat membantu siswa memahaminya dengan jelas, kalupun harus foto kopi maka dibutuhkan penjelasan guru lebih detail dan Program Aplikasi ini sebaiknya digunakan oleh pengguna yang memiliki Compact Disk (CD) pembelajaran dengan program macromedia director.

Penggunaan produk pada skala yang lebih luas, Program Aplikasi dengan program macromedia director dapat diterapkan secara bertahap. Tahap pertama, guru menjelaskan hal-hal yang terkait dengan produk. Tahap kedua, siswa belajar mandiri melalui komputer, namun jika masih ada siswa yang belum jelas tentang materi yang dijelaskan, maka guru dapat menjelaskan dengan lebih detail lagi.

e. Langkah-langkah Membuat Media Animasi Macromedia Director

Langkah awal untuk membuat animasi atau presentasi multimedia adalah:

1. Pilih jendela Stage lalu klik tab Movie pada Property Inspector.
2. Di bagian Stage Size: pilih ukuran stage yang diinginkan misalkan 320 x 240 pixels.
3. Di bagian Channels: masukkan jumlah channel yang diperlukan misalnya **5**. Ketik kotak dialog konfirmasi tampil klik OK.
4. Di bagian Colors: pilih warna Stage yang diinginkan misal putih dengan kode warna #FFFFFF.
5. Klik menu File > Import untuk membuka kotak dialog Import File into “internal” (gambar).
6. Di bagian look in buka folder Jam-1/File gambar.
7. Pilih file LogoDirector lalu klik Import. Berikutnya akan tampil kotak dialog Image Options for...
8. Pilih Color Depth: Image (24 bits) dan beri tanda centang pada Trim White Space untuk menghapus bagian tepi gambar yang berwarna putih. Klik OK
9. Pada Cast window pilih cast member LogoDirektor.
10. Drak lalu tempatkan di area Stage
11. Klik sembarang pada area untuk menghilangkan seleksi sprite
12. Klik di sisi kanan Score window lalu drag ke kanan untuk mengubah panjang score window

f. Cara Menjalankan Presentasi Animasi Macromedia Director

Cara menjalankan presentasi animasi macromedia director adalah sebagai berikut:

1. Klik tombol Star pada windows taskbar
2. Klik All Programs > Macromedia Director > macromedia director MX 2004 .

3. Pada halaman Start di bagian Create New klik director FILE mana yang sudah di simpan.
4. Kemudian klik panah yang menghadap ke kanan (play)

g. Keuntungan Program Aplikasi Macromedia Director dalam pembelajaran TIK

Penggunaan program aplikasi macromedia director dalam pembelajaran sangat membantu tercapainya tujuan pembelajaran akan tetapi kendalanya di lapangan masih ada guru yang menggunakan program aplikasi macromedia director sebagai alat Bantu.

Idealnya untuk menarik perhatian dan minat peserta didik terhadap pelajaran TIK harus di buat tampilan program aplikasi yang unik, menarik, baik warna, teks, bentuk dan ilustrasinya atau animasinya. Hal itu dapat di atasi dengan bantuan teknologi berbasis komputer khususnya dengan perangkat lunak presentasi macromedia director.

Presentasi menggunakan macromedia director merupakan kegiatan yang penting dalam mengkomunikasikan suatu gagasan kepada orang lain dengan berbagai tujuan terutama untuk menarik perhatian siswa terhadap materi yang disajikan, atau tujuan lain.

Penggunaan aplikasi ini dalam proses pembelajaran tidaklah sulit. Banyak metode belajar yang bisa digunakan untuk pemakai aplikasi macromedia director dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan bagi siswa. Guru juga akan terbantu dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

D. Pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)

1. Definisi Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) mempunyai pengertian yang luas yaitu, meliputi segala hal yang berkaitan dengan pengelolaan informasi. Dengan adanya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, guru jadi terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Depdiknas (2003:2) :

“Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan dan metode penyampaiannya. Keterpaduan berarti masing-masing komponen saling terkait bukan merupakan bagian yang terpisah-pisah”

Sedangkan menurut Sulisty Basuki (1998:15): “Teknologi informasi adalah penggunaan teknologi untuk pengadaan, penyimpanan, temu balik analisis dan komunikasi dan informasi dalam bentuk data numeric, teks atau tekstural”.

Teknologi yang telah berkembang saat ini tidak terlepas dari penggunaan teknologi informasi yang dijadikan sebagai teknologi dalam pengadaan, pemrosesan dan penyimpanan informasi. Teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi computer (perangkat lunak dan perangkat keras) yang digunakan untuk proses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi.

2. Karakteristik Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik khas. Demikian pula halnya dengan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Depdiknas (2003:2) adalah sebagai berikut :

- 1) Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan dan metode penyampaiannya. Keterpaduan berarti masing-masing komponen saling terkait bukan merupakan bagian yang terpisah-pisah atau parsial.
- 2) Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa tema-tema essensial, aktual dan global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kin, sehingga mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.
- 3) Tema-tema essensial dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan perpaduan cabang-cabang ilmu komputer, matematik, teknik elektro, teknik elektronika, telekomunikasi, sibernetika dan informatika itu sendiri. Tema-tema essensial tersebut berkaitan dengan kebutuhan pokok akan informasi sebagai ciri abad 21 seperti pengolah kata, spreadsheet, presentasi, basis data, internet dan e-mail. Tema-tema essensial tersebut terkait dengan aspek kehidupan sehari-hari.

Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi dikembangkan dengan pendekatan interdisipliner dan multidimensional. Dikatakan interdisipliner karena melibatkan berbagai disiplin ilmu dan dikatakan multidimensional karena berdampak dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat berguna dalam menyikapi perkembangan teknologi yang semakin canggih dan berdampak dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Materi Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat

berguna dalam menyikapi perkembangan teknologi yang semakin canggih dan berdampak dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat.

3. Tujuan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai siswa sekolah menengah memiliki tujuan yang jelas. Tujuan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum yaitu agar siswa memahami alat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum termasuk komputer (computer literate) dan memahami informasi (information literate), artinya siswa mengenal istilah-istilah pada komputer yang umum digunakan.

4. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Kompetensi adalah kemampuan yang dapat dilakukan peserta didik yang mencakup pengetahuan, keterampilan dan perilaku. Standar adalah arahan atau acuan bagi pendidik tentang kemampuan dan keterampilan yang menjadi fokus pembelajaran dan penilaian.

Menurut Depdiknas (2003:8) standar kompetensi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk SMP Kelas VII adalah sebagai berikut :

1. Memiliki sikap (etika dan moral) dan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam penggunaan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Mengidentifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang berkaitan dengan sistem informasi.
3. Menggunakan sistem operasi (operating system) untuk manajemen file dan periferal.
4. Membuat dokumen menggunakan program pengolah kata.

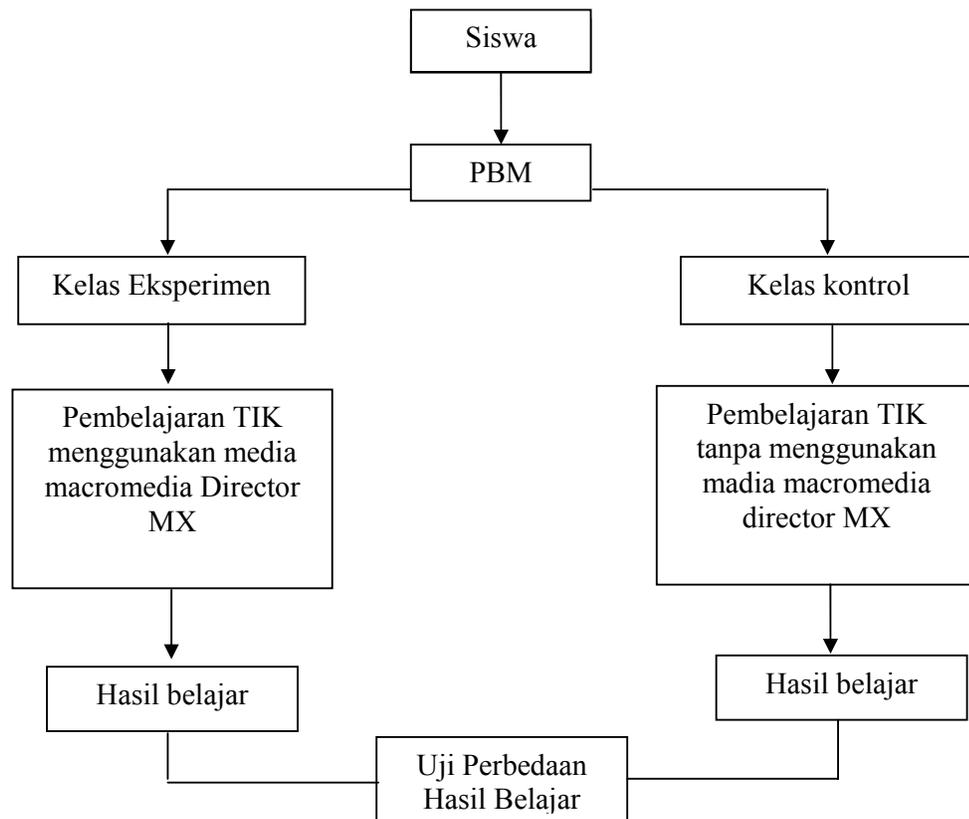
5. Membuat dokumen menggunakan program lembar kerja (worksheet).

E. Kerangka Konseptual

Guru dalam mengajar di kelas agar dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik, maka perlu adanya kreativitas. Artinya guru mampu memilih media pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Dengan penggunaan Macromedia Director, akan mempermudah guru dalam mengajar juga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan.

Sebelum mendesain media pembelajaran, hal utama yang dilakukan guru adalah menetapkan materi pembelajaran kurikulum TIK. yang diajarkan. Dalam pembuatan media pembelajaran yang digunakan adalah program aplikasi macromedia director. Setelah pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan macromedia director tahap terakhir yang dilakukan adalah t-test, yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan program aplikasi animasi macromedia director terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran TIK.

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dikemukakan di atas, maka kerangka konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. kerangka konseptual penelitian

F. Hipotesis

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan Macromedia director lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan Macromedia director
2. Terdapat perbedaan secara signifikan pada taraf nyata 0,05 hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan Macromedia director dengan pembelajaran konvensional.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan.

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan macromedia direktor 75,89 sedangkan nilai rata-rata siswa kelas kontrol yang belajar tanpa menggunakan Macromedia Director 68,28.
2. Terdapatnya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan Macromedia Direktor dengan pembelajaran tanpa menggunakan Macromedia director.
3. Setelah dilakukan uji hipotesis dengan uji t (t-test) diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,84 > 2,000$). Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara kelompok eksperimen yang belajar dengan menggunakan Macromedia director dengan kelompok kontrol yang belajar dengan pembelajaran tanpa menggunakan Macromedia director. pada kelas VIII SMP N 31 Padang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru-guru mata pelajaran TIK di kelas VIII SMPN 31 Padang untuk dapat merancang media pembelajaran menggunakan

Macromedia director dalam proses belajar mengajar TIK yang bersifat teori, sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

2. Kepada kepala sekolah atau yang bertanggung jawab terhadap keberhasilan pembelajaran TIK di sekolah agar dapat memotivasi guru dan membina guru-guru agar mau dan mampu melaksanakan media pembelajaran menggunakan Macromedia director dengan tepat.
3. Penerapana media pembelajaran Macromedia director sebaiknya tidak hanya dilakukan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi saja. Hal ini dimaksudkan karena pada mata pelajaran ini, media pembelajaran Macromedia Director memberikan hasil yang positif maka perlu kiranya diterapkan pada mata pelajaran lain agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam semua mata pelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Hamadi. (2005). *Strategi belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Sosial.
- Agusfidar Nasution dan Zelhendri Zen (2008). *Penelitian Pendidikan : Prinsip-Prinsip dan Penafsiran Hasil Penelitian*. Padang KTP FIP UNP.
- Arief S. Sadiman. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar, Arsyad. (2003). *Media pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Candar. (2005). *1 x 7 Jam Belajar Director MX 2004 untuk Orang Awam* . Jakarta : Maxikom.
- Depdiknas. 2003. Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003. Jakarta.
- Dimiyati, Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Lufri, (2006). *Model-model Pembelajaran dalam Pendidikan*. Padang: FMIPA UNP.
- Mudjina. (1999). *Belajar pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhammad Nasir (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghasia Indonesia.
- Nasution, S. (1998). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Nana Sudjana. (2007). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Oemar Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- . (2001). *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar*. Bandung: tarsita.
- Sadiman A. M. (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Hakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Pembelajaran terhadap hasil belajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Syafril. (2000). *Statistik Lanjutan*. Padang: FIP Universitas Negeri Padang