

SKRIPSI

**ANALISIS CD INTERAKTIF MATA PELAJARAN TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI KELAS VII
SMP N 31 PADANG**

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi
Pendidikan sebagai salah satu persyaratan guru memperoleh
gelar sarjana pendidikan*



Oleh

**YENI ROZA
78963 / 06**

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

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di depan Tim penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan kurikulum dan teknologi
Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Judul : **ANALISIS CD INTERAKTIF MATA PELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
KELAS VII SMP N 31 PADANG**

Nama : Yeni Roza

NIM/BP : 78963/2006

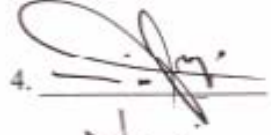
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	Drs. Azman, M.Si	1. 
2. Sekretaris	Drs. Alwen Bentri, M.Pd	2. 
3. Anggota	Dra. Zuliarni	3. 
4. Anggota	Dra. Eldarni M.Pd	4. 
5. Anggota	Nofri Hendri, S.Pd	5. 

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

ABSTRAK

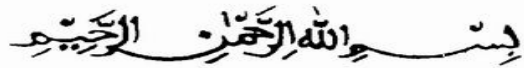
Yeni Roza/78963 : Analisis CD Interkatif Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VII SMP N 31 Padang

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi banyak difokuskan pada teori dan praktek, Untuk itu, guru harus menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran tersebut, dan guru harus merencanakan apa yang akan dilakukan dalam rangka membelajarkan siswa, dengan metode maupun media yang digunakan dalam pembelajaran. CD Interaktif berisikan materi pelajaran yang akan dipelajari siswa yang terdiri dari konsep-konsep, kesimpulan dan latihan-latihan. Dalam penulisan konsep, kesimpulan dan latihan tersebut diberi kombinasi warna yang dapat menarik perhatian, minat siswa dan motivasi belajar. Tujuan Penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana tampilan CD Interaktif tersebut dan mendeskripsikan kesesuaian isi CD Interaktif terhadap komponen kurikulum pada mata pelajaran TIK.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena berusaha mengungkap dan memahami fakta-fakta sesuai kenyataan tanpa melakukan interfensi terhadap kondisi yang terjadi mengenai CD Interaktif. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 31 Padang. Instrumen yang digunakan adalah skala penilaian. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu teknik penilaian Evaluatif. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa CD Interaktif yang digunakan SMP N 31 Padang masih ada ketidak sesuaian dengan pedoman CD Interaktif yang benar, yaitu masih meninggalkan hal-hal yang penting seperti identitas Pembelajaran yang menyangkut Standar Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian agar siswa mengetahui apa yang mereka pelajari begitu juga indikator penting lainnya.

Dari hasil penelitian yang peneliti teliti terhadap CD Interaktif yang digunakan di SMP Negeri 31 Padang, masih ada kekurangan/ketidak sesuaian, terutama pada pencantuman Komponen Kurikulum seperti Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian yang masih belum sesuai dengan bentuk Disain CD Interaktif yang baik.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis aturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan petunjukNya disertai dengan usaha yang sungguh-sungguh, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: **"Analisis CD Interaktif Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VII SMP N 31 Padang"**. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada Bapak Drs. Azman, M.Pd sebagai pembimbing I, atas bantuan, perhatian dan waktu serta bimbingan dalam mewujudkan karya tulis ini dan Bapak Drs. Alwen Bentri, M. Pd selaku pembimbing II, yang telah memberikan ilmu, pengarahan, masukan, serta waktu bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah berperan dalam mendorong penulis untuk menyelesaikan studi dan skripsi ini. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Drs. Azman. M.Si selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
2. Bapak dan Ibu Dosen beserta karyawan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
3. Bapak Kepala Dinas Pendidikan Kota Padang yang telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
4. Khusus untuk Ayah dan Bunda, yang telah menyemangati penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

5. Rekan-Rekan Padang 10 yang selalu memberi dorongan dan motivasi pada penulis.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas segala bantuan yang telah diberikan dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan saran dan masukan yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin Ya Rabbal Alamiin.

Padang, Februari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

Hal

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR LAMPIRAN	vi

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4

BAB II. KAJIAN TEORI

A. Teknologi Informasi dan Komunikasi	5
1. Defenisi Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	5
2. Karakteristik Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	6
3. Tujuan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	7
4. Ruang Lingkup Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	8
B. Media Pembelajaran	9
C. Rasional Penggunaan Media Pembelajaran	13
D. CD Interaktif	15

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian	24
B. Jenis Penelitian	24
C. Tempat Penelitian	24
D. Instrumen Penelitian.....	25
E. Analisis Data.....	25

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	26
B. Pembahasan	31

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	35
B. Saran	35

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1. Kisi-kisi Instrumen Analisis CD Interakti.....	36
2. Instrumen Analisis CD Interakti	37
3. Daftar Pertanyaan Wawancara	39

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan salah satu upaya pemerintah untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) diharapkan dapat merubah sistem pembelajaran yang berorientasi pada guru menjadi pembelajaran yang berorientasi pada siswa adalah memilih pendekatan dan metode belajar yang tepat.

Pemerintah telah memasukkan Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ke dalam kurikulum sebagai respon terhadap tuntutan perkembangan informasi, ilmu pengetahuan, dan teknologi tersebut. Oleh sebab itu, bahan kajian dan kompetensi harus dikuasai untuk menggali, menyeleksi, mengolah dan mengkomunikasi bahan kajian yang telah diperoleh meskipun mereka telah menyelesaikan pendidikannya.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi banyak difokuskan pada teori dan praktek. Untuk itu, guru harus menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran tersebut, dan guru harus merencanakan apa yang akan dilakukan dalam rangka membelajarkan siswa, dengan metode maupun media yang digunakan dalam pembelajaran. Seperti metode-metode yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, dan metode demonstrasi. Begitu juga dengan media yang digunakan seperti media gambar, CD Pembelajaran, CD Interaktif dan lain-lain.

Berdasarkan wawancara penulis dengan salah satu guru, yaitu di SMP Negeri 31 Padang, beliau mengatakan bahwa salah satu media pembelajaran yang digunakan di SMP Negeri 31 Padang adalah Media CD Interaktif. Dimana CD Interaktif tersebut menjadi sumber belajar bagi anak. Sehingga dengan adanya CD Interaktif, siswa belajar dengan baik dan mandiri.

Dengan adanya fenomena yang terjadi di SMP Negeri 31 Padang, penulis tertarik untuk mengkaji CD Interaktif tersebut. Apakah sesuai dengan landasan penilaian, mulai dari tampilan awal CD (mencakup judul cover sesuai dengan matapelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII, penggunaan warna cover, petunjuk pemakaian, kecepatan jalannya animasi, serta kesesuaian isi dari CD Interaktif tersebut (mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran urutan pembelajaran, urutan materi, dan evaluasi).

CD Interaktif adalah salah satu inovasi dari pembelajaran berbasis komputer yang dapat digunakan untuk membantu memecahkan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh sistem pendidikan di Indonesia. CD Interaktif ini bisa dijalankan di CD ROM pada computer dengan spesifikasi minimal. CD Interaktif ini memberikan kesan yang berbeda terhadap anak dalam proses pembelajaran. Dengan CD Interaktif ini siswa akan berinteraksi dengan computer menggunakan CD Interaktif.

Dalam CD Interaktif ini disajikan bahan-bahan belajar yang harus dipelajari oleh siswa, dalam bentuk yang berbeda. CD Interaktif ini

dilengkapi dengan gambar-gambar, suara, serta gambar yang bergerak atau kartun yang dapat menarik dan memudahkan minat anak untuk belajar.

Oleh sebab itu, penulis sangat tertarik melakukan penelitian mengenai **“Analisis CD Interaktif Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII SMP N 31 Padang”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah Analisis CD Interaktif Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII Semester I SMP N 31 Padang pada materi “Mengenal Perangkat TIK”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, dibuat rumusan masalah yaitu “Analisis CD Interaktif Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII SMP N 31 Padang” lebih rincinya adalah:

1. Bagaimana tampilan CD Interaktif tersebut?
2. Apakah susunan isi CD Interaktif tersebut sesuai dengan Komponen Kurikulum Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan bagaimana tampilan CD Interaktif tersebut.
2. Mendeskripsikan kesesuaian isi CD Interaktif tersebut terhadap Komponen Kurikulum Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VII.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai:

1. Bahan masukan bagi guru SMP N 31 Padang yang mengajar mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Bagi penulis sendiri untuk menambah wawasan dalam melaksanakan tugasnya.
3. Sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan perkuliahan Sarjana (SI) KTP Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Teknologi Informasi dan Komunikasi

1. Defenisi Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan komunikasi terdiri dari dua kata yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Menurut Munir (2008:9) bahwa *“Teknologi Informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat Bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi”*.

Teknologi informasi adalah penggunaan teknologi untuk pengadaan, penyimpanan temu balik analisi, komunikasi dan informasi dalam bentuk data numeric, teks dan yang lainnya. Teknologi yang berkembang saat ini tidak terlepas dari penggunaan teknologi informasi. Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh pernyataan Martin yang dikutip oleh Kadir (2003:13) yaitu:

“Teknologi Informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup Teknologi Informasi untuk mengirim informasi”

Sedangkan Teknologi Komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke yang lainnya.

Posting dari website <http://duniatik.blogspot.com/2008/02/pengertian-teknologi-informasi-dan.html>,

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/pemindahan informasi antar media.

Sedangkan menurut anatta sannai, Jakarta Indonesia, 2004 Teknologi Informasi dan komunikasi adalah sebuah media atau alat bantu dalam memperoleh pengetahuan antara seseorang kepada orang lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Teknologi Informasi dan 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 menggunakan teknologi tertentu.

2. Karakteristik Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik sendiri, seperti halnya dengan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi juga memiliki karakteristik tersendiri yaitu sbb:

- 1) Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kajian secara terpadu yang tidak dapat dipisahkan antara data, informasi, pengolahan dan metode penyampaian.
- 2) Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan essensial, aktual dan global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini.

- 3) Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan perpaduan cabang ilmu-ilmu komputer, matematika, komunikasi dan informasi.

3. Tujuan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa. Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum bertujuan agar siswa memahami alat Teknologi informasi dan komunikasi termasuk komputer dan memahami informasi. Artinya siswa mengenal istilah-istilah yang digunakan pada Teknologi Informasi dan Komunikasi dan 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 yang dapat diperoleh, bagaimana cara mengemas atau mengolah informasi dan bagaimana mengkomunikasikannya.

Secara khusus tujuan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Depdiknas (2003:7) :

- 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 kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.*
- c) *Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja dan berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.*

- d) *Mengembangkan kemampuan belajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga proses pembelajaran lebih optimal, menarik dan mendorong siswa terampil mengorganisasikan informasi, dan terbiasa bekerjasama.*
- e) *Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif dan bertanggung jawab dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk pembelajaran, bekerja dan pemecahan masalah sehari-hari.*

4. Ruang Lingkup Teknologi Informasi dan Komunikasi

Ruang lingkup mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) terdiri atas tiga aspek yaitu:

- 1) *Aspek konsep, pengetahuan dan operasi dasar* yaitu mencakup kesehatan dan keselamatan kerja pada Teknologi Informasi dan Komunikasi, menerapkan etika dan aturan perangkat lunak, mengenal penggabungan dokumen pengolah kata dan angka, mengenal perangkat lunak dan sistem pada internet, mengenal tata cara akses dan pelayanan internet.
- 2) *Aspek pengolahan informasi untuk produktivitas* meliputi memodifikasi dokumen program pengolah kata, menggabungkan dokumen pengolah kata dan angka, demonstrasi akses WEB dan e-mail
- 3) *Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi* mencakup membuat karya dokumen dengan pengolah kata dan gabungan dokumen pengolah kata dan angka, mencari informasi dan berkomunikasi melalui internet.

B. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "Medium" yang berarti perantara atau pengantar. Dalam proses komunikasi, media merupakan apa saja yang mengantarkan atau membawa informasi ke penerima informasi.

Posting dari [website http://apadefinisinya.blogspot.com/2008/05/media-pembelajaran.html](http://apadefinisinya.blogspot.com/2008/05/media-pembelajaran.html) bahwa media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal serta segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran. Menurut wilkinson, media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut harus tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru.

Ciri-ciri media dapat di lihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indera penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecapan. Maka ciri-ciri umum media pembelajaran adalah bahwa media itu dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indera. Di samping itu ciri-ciri media juga dapat dilihat menurut harganya, lingkup sasarannya, dan kontrol oleh pemakai.

Media pembelajaran adalah suatu cara, alat, atau proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima

pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan. Penggunaan media dalam pembelajaran atau disebut juga pembelajaran bermedia dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media akan efektif digunakan apabila tidak tergantung dari beda interindividual antara siswa.

Di dalam proses belajar mengajar yang pada hakikatnya juga merupakan proses komunikasi, informasi atau pesan yang dikomunikasikan adalah isi atau materi pelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum, sumber informasi adalah guru, penulis buku atau modul, perancang dan pembuatan media pembelajaran lainnya, sedangkan penerimaan informasi adalah siswa atau warga belajar.

Selain itu, posting website <http://media-grafika.com/pengertian-media-pembelajaran>, bahwa Kata media berasal dari kata medium yang secara harfiah artinya perantara atau pengantar. Banyak pakar tentang media pembelajaran yang memberikan batasan tentang pengertian media. Menurut EACT yang dikutip oleh Rohani (1997 : 2) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Sedangkan pengertian media menurut Djamarah (1995 : 136) adalah “media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai Tujuan pembelajaran”. Selanjutnya ditegaskan oleh Purnamawati dan Eldarni (2001 : 4) yaitu :

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

Adapun manfaat media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak bisa kita pungkiri keberadaannya. Karena memang gurulah yang menghendaki untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan – pesan atau materi pembelajaran kepada siswanya. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh siswa, terutama materi pembelajaran yang rumit dan kompleks.

Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi dilain sisi ada bahan pembelajaran yang memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan.

Secara umum manfaat media pembelajaran menurut Harjanto (1997 : 245) adalah :

- 1) *Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (tahu kata – katanya, tetapi tidak tahu maksudnya)*
- 2) *Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.*
- 3) *Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif siswa.*
- 4) *Dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah.*

Selanjutnya menurut Purnamawati dan Eldarni (2001 : 4) yaitu :

- 1) *Membuat konkrit konsep yang abstrak, misalnya untuk menjelaskan peredaran darah.*
- 2) *Membawa obyek yang berbahaya atau sukar didapat di dalam lingkungan belajar.*
- 3) *Menampilkan obyek yang terlalu besar, misalnya pasar, candi.*
- 4) *Menampilkan obyek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang.*
- 5) *Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat.*
- 6) *Memungkinkan siswa dapat berinteraksi langsung dengan lingkungannya.*
- 7) *Membangkitkan motivasi belajar (Memberi kesan perhatian individu untuk seluruh anggota kelompok belajar).*
- 9) *Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.*
- 10) *Menyajikan informasi belajar secara serempak (mengatasi waktu dan ruang).*
- 11) *Mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa.*

Adapun Prinsip – prinsip memilih media pembelajaran. Setiap media pembelajaran memiliki keunggulan masing – masing, maka dari itulah guru diharapkan dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan atau tujuan pembelajaran. Dengan harapan bahwa penggunaan media akan mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu :

1. Harus adanya kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media pembelajaran. Apakah pemilihan media itu untuk pembelajaran, untuk informasi yang bersifat umum, ataukah sekedar hiburan saja mengisi waktu kosong. Lebih khusus lagi, apakah untuk pembelajaran kelompok atau individu, apakah sasarannya siswa TK, SD, SLTP, SMU, atau siswa pada Sekolah Dasar Luar Biasa, masyarakat pedesaan ataukah masyarakat perkotaan. Dapat pula tujuan tersebut akan menyangkut perbedaan warna, gerak atau suara. Misalnya proses kimia (farmasi), atau pembelajaran pembedahan (kedokteran).
2. Karakteristik Media Pembelajaran. Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari keunggulannya, cara pembuatan maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya pemilihan media pembelajaran. Disamping itu memberikan kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai media pembelajaran secara bervariasi.
3. Alternatif Pilihan, yaitu adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan atau dikompetisikan. Dengan demikian guru bisa menentukan pilihan media pembelajaran mana yang akan dipilih, jika terdapat beberapa media yang dapat dibandingkan.

C. Rasional Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ada beberapa alasan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Alasan utama adalah terkait dengan kemampuan media dalam membuat materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan lebih jelas. Sebagaimana diketahui bahwa sesuatu yang dipelajari akan lebih mudah dipahami dan diingat apabila diperoleh melalui pengalaman konkret yang melibatkan banyak indera.

Alasan lainnya terkait dengan manfaat yang dapat diperoleh melalui penggunaan media itu sendiri, yaitu antara lain :

1. Dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan lebih interaktif karena penggunaan media dapat meningkatkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan motivasi belajar siswa. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap kecintaan siswa pada ilmu dan proses pencarian ilmu.
2. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera karena rumit dapat digunakan untuk memanipulasi objek dan peristiwa, antara lain :
 - a. Obyek yang berbahaya, yang terlalu besar, terlalu kecil, atau terlalu rumit dapat dipelajari melalui gambar atau model dengan memperkecil ukuran, atau yang lainnya.
 - b. Peristiwa dan prosedur yang perlu diamati secara berulang dalam mempelajarinya dapat direka/ difoto dan ditampilkan kembali

melalui rekaman video dan audio, film, film bingkai dan yang lainnya.

3. Dapat memperjelas, menyeragamkan dan mengefisienkan penyajian materi pembelajaran, dengan dapatnya media dipersiapkan terlebih dahulu banyak hal yang dapat dipertimbangkan dan dilakukan untuk membuat penyajian materi pembelajaran lebih jelas, lebih sistematis, dan lebih efisien.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (1989:2) bahwa :

- 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-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk semua mata pelajaran.*

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

D. CD Interaktif

CD Interaktif adalah salah satu media interaktif yang termasuk baru. Media ini sebenarnya merupakan pengembangan dari teknologi internet akhir-akhir yang berkembang pesat.

Pengertian CD Interaktif yang diposting dari webside <http://www.obrolin.com/showthread.php?t=44270> bahwa “CD Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya”.

Selain itu, posting website <http://sugar-personality.blogspot.com/2007/11/cd-interaktif.html>, bahwa CD Interaktif adalah CD pembelajaran yang mempunyai fungsi memberi informasi di dalamnya terdapat tombol-tombol yang bisa menuju ke fasilitas lainnya. Pengertian CD Interaktif yang diambil dari website <http://restiutami.blog.upi/2009/06/27/tugas-proposal.html>. CD interaktif adalah singkatan dari Comfact Disk interaktif adalah salah satu inovasi dari pembelajaran berbasis computer yang dapat digunakan untuk membantu memecahkan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh sistem pendidikan di Indonesia.

<http://signomic.wordpress.com/2010/05/09/manfaat-fungsi-cd-interaktif/> menyebutkan bahwa CD Interaktif (Multimedia Interaktif), CD

Interaktif (CD-i) adalah media visual digital, yang mampu memberikan berbagai macam fungsi dalam penggunaannya.

CD ROM (Read Only Memory) merupakan satu-satunya dari beberapa kemungkinan yang dapat menyatukan suara, video, teks, dan program dalam CD (Tim Medikomp, 1994).

CD Interaktif berisikan materi pelajaran yang akan dipelajari siswa yang terdiri dari konsep-konsep, kesimpulan dan latihan-latihan. Dalam penulisan konsep, kesimpulan dan latihan tersebut diberi kombinasi warna yang dapat menarik perhatian, minat siswa dan motivasi belajar.

Media *pembelajaran* saat ini sudah semakin beragam, mulai dari media konvensional seperti buku dan alat peraga tradisional sampai dengan media modern audio visual berupa kaset tape, VCD (Video Compact Disk), maupun alat peraga modern lainnya. Dengan beragam media tersebut, maka suatu sistem pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana menyenangkan mutlak diperlukan. Oleh karena itu salah jika CD Interaktif merupakan salah satu alternatif media yang dapat menjawab kebutuhan tersebut.

Adapun kelebihan dari CD Interaktif yang diposting dalam website <http://maroebeni.wordpress.com/category/desain-komunikasi-visual/> dan [http:// http://www.kaskus.us/showthread.php?t=3930917](http://www.kaskus.us/showthread.php?t=3930917) yaitu:

- 1) *Penggunanya bisa berinteraksi dengan program komputer, bahwa dalam CD Interaktif terdapat menu-menu khusus yang dapat diklik oleh user untuk memunculkan informasi berupa audio, visual maupun fitur lain yang diinginkan oleh pengguna.*

- 2) *Menambah Pengetahuan. Pengetahuan yang dimaksud adalah materi pelajaran yang dirancang kemudahannya dalam CD Interaktif bagi pengguna.*
- 3) *Tampilan audio Visual yang menarik. Menarik disini tentu saja jika dibandingkan dengan media konvensional seperti buku atau media dua dimensi lainnya.*

Dari beberapa keunggulan CD Interaktif, dapat diketahui bahwa CD Interaktif dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan kelebihanannya menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan.

Sementara kelemahan dari CD Interaktif yaitu:

- 1) Memerlukan komputer untuk menjalankannya.
- 2) Apabila rusak CD, maka data tidak dapat dilihat.
- 3) Medium yang dapat digunakan hanya computer
- 4) Membatasi target audience karena hanya pemakai computer saja yang dapat mengaksesnya
- 5) Pemeliharanya harus lebih hati-hati daripada buku (tidak boleh kena panas, tergores berat atau pecah)

Adapun manfaat dari CD Interaktif bagi guru, yaitu:

- 1) Memudahkan guru dalam mempersiapkan dan menyajikan materi pelajaran.
- 2) Waktu mengajar lebih cepat dan efisien.
- 3) Membantu guru dalam mutu penyampaian materi pelajaran.
- 4) Mendapatkan metode baru yang lebih bagus untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

- 5) Mengajar menjadi lebih mudah, semangat dan hasilnya dahsyat.

Adapun manfaat CD Interaktif bagi siswa, yaitu:

- 1) Meningkatkan daya serap siswa dalam setiap mata pelajaran.
- 2) Menemukan kegembiraan dalam belajar.
- 3) Meningkatkan minat siswa untuk mempelajari materi.
- 4) Meningkatkan kemampuan belajar siswa secara mandiri.
- 5) Efisiensi Waktu dalam penguasaan materi.

Dalam website http://evool.files.wordpress.com/2008/03/cd-interaktif_evoolwordpresscom.pdf menyatakan bahwa kemasan CD Interaktif dapat menyajikan data dan informasi yang sangat lengkap, baik berupa naskah, foto, gambar, peta, suara dan video, dengan tampilan yang sangat menarik, artistic, tematis dan dapat disertakan animasi dan gambar hidup. CD Interaktif dapat dijadikan alternative dalam diseminasi informasi yang penyajiannya ditampilkan secara offline dengan penyajian data berkapasitas sangat besar 700 MB sehingga informasi yang disajikan sangat lengkap.

Tampilan halaman CD Interaktif merupakan sebuah proses komunikasi yang disampaikan secara visual. Kerja seorang perancang atau desainer komunikasi visual berkaitan dengan proses komunikasi sebuah materi untuk dikonsumsi oleh sekelompok target komunikasi, yaitu user CD Interaktif adalah bagaimana materi tersebut dapat diterima oleh komunikasi dengan efektif sesuai target yang diharapkan. Artinya reaksi yang diberikan

oleh dari user CD Interaktif harus sesuai tujuan dibuatnya sistem informasi tersebut.

Desainer bertanggung jawab atas pemecahan masalah komunikasi dalam menyampaikan informasi tersebut secara fungsional, elegan, sistematis, proporsional, sederhana, dan ekonomis. Demikian halnya pada perancangan sebuah CD Interaktif.

Sebagai sebuah produk, CD Interaktif merupakan hasil pemecahan suatu masalah berdasarkan pendekatan komunikasi visual. Rancangan sebuah CD Interaktif adalah sebuah desain komunikasi visual yang ditayangkan melalui monitor yang dapat dihadirkan pada saat tertentu. Layar monitor berfungsi sebagai media komunikasi visual yang tampilannya tidak berbeda dengan desain sebuah majalah atau sebuah surat kabar (Istanto, 2001:55), sehingga kaidah-kaidah perancangan CD Interaktif adalah kaidah-kaidah yang berkaitan dengan desain komunikasi visual.

Membuat halaman CD interaktif tak ubahnya membuat halaman web karena memang secara umum halaman web sama dengan halaman CD interaktif, hanya medianya saja yang berbeda. Dengan demikian hanya kaidah-kaidah yang ada pada CD Interaktif dan web adalah sama.

Seorang desainer menggunakan elemen-elemen pokok agar sebuah desain dapat secara efektif menyampaikan tujuannya. Elemen-elemen yang digunakan tersebut antara lain adalah menurut Budi Sutedjo Dharma Oetomo (Oetomo, 2001) menyatakan ada 10 unsur yang dapat digunakan untuk

merancang sebuah halaman CD Interaktif yang cantik dan artistik, yaitu huruf, warna, gambar, model kartun, foto, animasi, tiga dimensi, bentuk-bentuk geometri, tekstur, dan manusia.

Dari berbagai pendapat itu maka dapat disimpulkan ada beberapa elemen yang sangat vital dalam proses perancangan sebuah CD Interaktif yang artistik dan efektif, diantaranya adalah: tipografi, simbolisme, ilustrasi, warna, fotografi, animasi, nuansa, dan halaman depan.

Pada dasarnya CD Interaktif ini terdiri dari berbagai macam menu yang interaktif, dan disajikan / ditampilkan dengan visual grafis serta animasi yang mendukung presentasi digital dalam CD Interaktif tersebut. Data-data penting, seperti profile (teks), gambar, maupun audio visual (video) dapat dimasukkan ke dalam CD Interaktif ini. Narasi (audio) pun juga bisa melengkapi tampilan CD Interaktif. Karena merupakan media digital, CD Interaktif ini dapat diakses ke semua komputer. Hal ini penting, karena hampir semua orang yang ada di Indonesia telah menggunakan komputer dan laptop. Jadi memungkinkan penyampaian CD Interaktif ini dapat secara efektif tersebar sesuai dengan target yang telah dirancang.

Konsep Desain CD Interaktif dengan Metode e-Learning yang diposting pada website <http://aftaryan.wordpress.com/2008/04/24/konsep-desain-cd-interaktif-dengan-metode-e-learning/>. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses perancangan desain pembelajaran dengan metode e-Learning untuk kategori CD interaktif, diantaranya:

1. **Ukuran Page File** – Batas ukuran maksimal setiap halaman file untuk program web (web training) adalah 40 kilobytes. Ini dimaksudkan agar waktu maksimum loading setiap halaman file tidak lebih dari 15 detik, sehingga pengguna tidak menunggu terlalu lama.
2. **Ukuran Frame** – Mengingat pentingnya isi materi bahasan, maka frame harus dirancang sesederhana mungkin sehingga tidak memakan tempat yang begitu besar dan menghindari kesan rumit. Ukuran frame yang digunakan harus sesuai dengan standar resolusi monitor, dengan tujuan tampilan dapat seimbang. Ukuran (resolusi) frame yang dianjurkan adalah 800 x 600 pixel.
3. **Tombol Navigasi** – Pastikan setiap tombol (button) navigasi yang menghubungkan ke menu “Help”, “Index”, “Exit”, “Pause/Play”, “Reload”, “Sound” atau page file dan modul lainnya berfungsi dengan baik.
4. **Modul** – Materi pelatihan yang diberikan terbagi atas modul-modul atau bab-bab yang tersusun dengan baik. Waktu maksimal untuk mempelajari setiap modul dibatasi selama 20 menit, setara dengan satu jam pelajaran di kelas.
5. **Huruf** – Gunakan Fonts (huruf-huruf) yang sederhana, mudah dibaca pada layar komputer, dan pastikan jenis huruf yang digunakan pasti dimiliki oleh sistem komputer pengguna. Hal ini untuk menghindari perubahan tata letak (layout) teks yang nantinya bisa merusak tampilan tulisan.

6. **Warna** – Gunakan warna yang kontras untuk tulisan dan latarbelakangnya. Jauhi penggunaan warna-warna yang kompleks dan gradasi serta warna-warna yang terang agar tidak merusak penglihatan.
7. **Kualitas** – Jaga kualitas dari grafik, video, dan audio pada level yang konsisten agar sesuai dengan tampilan yang diharapkan.
8. **Teks** – Batasi jumlah teks dalam setiap page file, untuk menghindari kemonotonan dan kebosanan pengguna.
9. **Interaksi** – Karena bersifat interaktif, ingatlah untuk selalu mengikutsertakan pengguna dengan menyertakan elemen-elemen interaktif yang membangun komunikasi dua arah.
10. **Pola Pengajaran (*Patterned Teaching*)** – Gunakan pola pengajaran dengan contoh-contoh, dan fakta-fakta lain yang terkait, dengan tujuan agar pengguna memahami dengan cepat materi-materi yang diberikan.
11. **Umpan Balik (*Feedback*)** – Pastikan adanya feedback dari setiap kuis/latihan/pertanyaan yang diajukan pada setiap modul.
12. **Multimedia – Jangan menggunakan multimedia** – animasi, audio, atau video – secara berlebihan, namun gunakan dalam takaran yang tepat untuk memperjelas materi bukan untuk mengaburkannya.
13. **Blended Learning Environments** – Jika perlu gabungkan metode tradisional dengan e-Learning untuk membantu pemahaman pengguna. Penggabungan ini mungkin saja lebih efektif dalam penerimaan dan pencapaian sasaran pelatihan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik beberapa kesimpulan dari desain CD Interaktif Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dipakai oleh SMP Negeri 31 Padang.

CD Interaktif yang digunakan SMP Negeri 31 Padang masih ada ketidaksesuaian dengan pedoman CD Interaktif yang benar, yaitu masih meninggalkan hal-hal yang penting seperti identitas Pembelajaran yang menyangkut Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian agar siswa mengetahui apa yang mereka pelajari begitu juga indikator penting lainnya.

B. Saran

Untuk kesempurnaan penelitian ini penulis mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah yang ingin menggunakan CD Interaktif dalam pembelajaran, sebaiknya memperhatikan unsur-unsur yang penting agar CD Interaktif benar-benar dapat digunakan siswa dengan baik dan sesuai dengan tujuannya.
2. Penggunaan CD Interaktif dalam pembelajaran merupakan langkah yang bagus untuk menunjang pembelajaran menjadi ke arah yang lebih baik.

Lampiran 1:

KISI-KISI INSTRUMEN ANALISIS CD INTERAKTIF

No	Deskriptor	Indikator
1	2	3
1	Tampilan CD Interaktif	1. Ukuran <i>Page File</i> atau waktu maksimum <i>loading</i> setiap halaman file kurang dari 15 detik 2. Ukuran <i>frame</i> atau ukuran resolusi <i>frame</i> 800 x 600 pixel 3. Tombol <i>Navigasi</i> (<i>help, index, Exit, Play/ Pause, Reload, Sound</i>) 4. Waktu tiap bab maksimal 20 menit 5. <i>Font</i> atau jenis tulisan mudah dibaca pada layar 6. Warna yang digunakan kontras untuk tulisan dan latar belakang 7. Kualitas dari grafik, video dan audio sesuai dengan tampilan yang diharapkan 8. Pembatasan jumlah teks dalam setiap halaman, untuk menghindari kemonotonan dan kebosanan pengguna 9. Menyertakan elemen-elemen interaktif yang membangun komunikasi 2 arah 10. Menggunakan pola pengajaran dengan contoh-contoh, dan fakta-fakta lain yang terkait, dengan tujuan agar pengguna memahami dengan cepat materi-materi yang diberikan 11. Umpan balik dari setiap kuis/ latihan/ pertanyaan yang diajukan pada setiap bab 12. Menggunakan animasi, audio/ video dalam takaran yang tepat untuk memperjelas materi 13. Menggabungkan metode tradisional dengan e-learning untuk membantu pemahaman pengguna.
2	Kesesuaian isi CD Interaktif terhadap komponen kurikulum mata pelajaran TIK kelas VII	1. Mencantumkan Identitas Materi (Mata Pelajaran, Kelas, Semester) 2. Mencantumkan Standar Kompetensi dari Materi yang akan diberikan 3. Mencantumkan Kompetensi Dasar dari Materi yang akan diberikan 4. Mencantumkan Indikator yang harus dimiliki siswa 5. Mencantumkan Tujuan dari pembelajaran yang akan diberikan 6. Mencantumkan Materi Pokok yang akan dipelajari

Lampiran 2:

INSTRUMEN ANALISIS CD INTERAKTIF

No.	Aspek	Indikator	Kriteria			
			SS 4	S 3	CS 2	KS 1
1.	Tampilan CD Interaktif	1. Ukuran <i>Page File</i> atau waktu maksimum <i>loading</i> setiap halaman file kurang dari 15 detik 2. Ukuran <i>frame</i> atau ukuran resolusi <i>frame</i> 800 x 600 pixel 3. Tombol <i>Navigasi (help, index, Exit, Play/ Pause, Reload, Sound</i> 4. Waktu tiap bab maksimal 20 menit 5. <i>Font</i> atau jenis tulisan mudah dibaca pada layar 6. Warna yang digunakan kontras untuk tulisan dan latar belakang 7. Kualitas dari grafik, video dan audio sesuai dengan tampilan yang diharapkan 8. Pembatasan jumlah teks dalam setiap halaman, untuk menghindari kemonotonan dan kebosanan pengguna 9. Menyertakan elemen-elemen interaktif yang membangun komunikasi 2 arah 10. Menggunakan pola pengajaran dengan contoh-contoh, dan fakta-fakta lain yang terkait, dengan tujuan agar pengguna memahami dengan cepat materi-materi yang diberikan 11. Umpan balik dari setiap kuis/ latihan/ pertanyaan yang diajukan pada setiap bab 12. Menggunakan animasi, audio/ video dalam takaran yang tepat untuk memperjelas materi 13. Menggabungkan metode tradisional dengan e-learning untuk membantu pemahaman pengguna.				

2.	Kesesuaian isi CD Interaktif terhadap komponen kurikulum mata pelajaran TIK kelas VII	1. Mencantumkan Identitas Materi (Mata Pelajaran, Kelas, Semester) 2. Mencantumkan Standar Kompetensi dari Materi yang akan diberikan 3. Mencantumkan Kompetensi Dasar dari Materi yang akan diberikan 4. Mencantumkan Indikator yang harus dimiliki siswa 5. Mencantumkan Tujuan dari pembelajaran yang akan diberikan 6. Mencantumkan Materi Pokok yang akan dipelajari				
----	---	--	--	--	--	--

Keterangan Kriteria:

SS : Sangat Sesuai
S : Sesuai
CS : Cukup Sesuai
KS : Kurang Sesuai

Lampiran 3**DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA**

No	Pertanyaan
1	Apakah Bapak menggunakan media selama pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
2	Mengapa Bapak memilih media CD Interaktif ini dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

KURIKULUM TINGKAT SATUAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Negeri 31 Padang

Mata pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi

Kelas : VII (Tujuh) / i (Satu)

Standar Kompetensi 1. Memahami Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dan Prospeknya di Masa yang akan datang

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.1 Mengidentifikasi berbagai Peralatan Teknologi Informasi dan Komunikasi	* Peralatan Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi - Kentongan - Asap - Prasasti dan Daun Lontar - Telegraf - Telepon - Faksimile (Faks) - Televisi - Radio - Surat Kabar (Koran) - Telepon Kabel - Telepon Genggam - Komputer	* Menyebutkan Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi	a Tes Tulis . Tes Lisan b .	a Uraian .	1. Jelaskan pengertian dari Teknologi Informasi dan Komunikasi	2 x 40	Buku Erlangga , Yudistira , Internet
		* Mengidentifikasi peralatan-peralatan Teknologi Informasi dan Komunikasi	a Tes Tulis . Tes Lisan b .	a Uraian .	2. Sebutkan peralatan-peralatan yang termasuk pada Teknologi Informasi dan Komunikasi		
		* Mendeskripsikan Peralatan-peralatan Teknologi Informasi dan Komunikasi	a Tes Tulis . Tes Lisan b .	a Uraian .	3. Menjelaskan peralatan-peralatan yang termasuk pada Teknologi Informasi dan Komunikasi		

	- Internet (E-Mail)							
1.2	Mendeskripsi kan Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dari masa lalu sampai sekarang	✿ Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Zaman Prasejarah	✿ Mendeskripsikan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Zaman Prasejarah	a Tes Tulis . Tes Lisan b .	a Uraian .	1. Jelaskan bagaimana manusia melakukan komunikasi disetiap periode pada zaman prasejarah	4 x 40	Buku Erlangga , Yudistira , Internet
	✿ Sejarah Perkembangan Telegraf	✿ Mendeskripsikan Perkembangan Telegraf	a Tes Tulis . Tes Lisan b .	a Uraian .	2. Jelaskan Perkembangan dari 3. Telegraf Sebutkan siapa penemu Telegraf			
	✿ Sejarah Perkembangan Telepon	✿ Mendeskripsikan Perkembangan Telepon	a Tes Tulis . Tes Lisan b .	a Uraian .	4. Jelaskan Perkembangan dari 5. Telepon Sebutkan nama penemu dari Telepon			
	✿ Sejarah Perkembangan Radio	✿ Mendeskripsikan Perkembangan Radio	a Tes Tulis . Tes Lisan b .	a Uraian .	6. Jelaskan Perkembangan dari 7. Radio Sebutkan siapa penemu dari Radio			
	✿ Sejarah perkembangan Televisi	Mendeskripsikan Perkembangan Televisi	a Tes Tulis . Tes Lisan b .	a Uraian .	8. Jelaskan Perkembangan dari 9. Televisi Sebutkan siapa penemu dari Televisi			
	✿ Sejarah Perkembangan Alat Hitung	✿ Mendeskripsikan Perkembangan Alat Hitung	a Tes Tulis . Tes Lisan b .	a Uraian .	10. Jelaskan bagaimana perkembangan alat hitung			

			.				
	⚙ Sejarah perkembangan: > Komputer Generasi I > Komputer Generasi II > Komputer Generasi III > Komputer Generasi IV	⚙ Mendeskripsikan Perkembangan: > Komputer Generasi I > Komputer Generasi II > Komputer Generasi III > Komputer Generasi IV	a Tes Tulis . Tes Lisan b .	a Uraian .	11. Jelaskan perkembangan komputer pada: > Generasi I > Generasi II > Generasi III > Generasi IV		
1.3	Menjelaskan Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi di dalam kehidupan sehari-hari	⚙ Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Bidang Pendidikan (Televisi, Radio, Internet)	a Tes Tulis . Tes Lisan b .	a Uraian .	1. Jelaskan Peranan TIK dalam bidang pendidikan. 2. Sebutkan program televisi yang termasuk pada program pendidikan.	1 x 40	Buku Erlangga , Yulistira , Internet
	⚙ Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk menunjang bisnis	⚙ Mendeskripsikan Peranan TIK untuk menunjang bisnis	a Tes Tulis . Tes Lisan b .	a Uraian .	3. Jelaskan Peranan TIK untuk 4. menunjang bisnis. Sebutkan contoh peralatan TIK yang dapat menunjang bisnis.		
	⚙ Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Bidang Pemerintah	⚙ Mendeskripsikan Peranan TIK dalam Bidang Pemerintah	a Tes Tulis . Tes Lisan b .	a Uraian .	5. Jelaskan Peranan TIK dalam bidang 6. Pemerintah. Sebutkan perangkat TIK yang digunakan pada bidang pemerintah.		

	✿ Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Bidang Sosial	✿ Mendeskripsikan Peranan TIK dalam Bidang Sosial	a Tes Tulis . Tes Lisan b .	a Uraian .	7. Jelaskan Peranan TIK dalam bidang Sosial. 8. Sebutkan perangkat TIK yang digunakan pada bidang sosial.		
	✿ Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi di kehidupan sehari-hari	✿ Mendeskripsikan Peranan TIK di kehidupan sehari-hari	a Tes Tulis . Tes Lisan b .	a Uraian .	9. Jelaskan Peranan TIK di kehidupan sehari-hari. 10. Sebutkan perangkat TIK yang digunakan di kehidupan sehari-hari.		

1.4	Mengidentifikasi berbagai Keuntungan dari Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi	- Keuntungan dari penggunaan TIK - Memudahkan orang dalam berkomunikasi dan memperoleh informasi - Membuka Peluang Bisnis Baru - Mendorong Tumbuhnya Proses Demokrasi - Meningkatkan Kualitas dan Kuantitas Layanan Publik - Meningkatkan layanan informasi kesehatan Jarak Jauh (Telemedicine) - Memperbaiki Pendidikan Melalui e-Learning - Mengembangkan Kemampuan dan Kesadaran masyarakat - Memperkaya kebudayaan - Menunjang pertanian - Menciptakan lapangan kerja	Mendeskripsikan keuntungan dari penggunaan TIK	- a Tes Tulis . Tes Lisan - b .	- a Uraian .	1. Jelaskan bagaimana keuntungan dari penggunaan TIK	1 x 40	Buku Erlangga , Yudistira , Internet
		Keuntungan menggunakan internet	Mendeskripsikan Keuntungan menggunakan Internet	- a Tes Tulis . Tes Lisan - b .	- a Uraian .	2. Jelaskan Keuntungan dalam menggunakan Internet.		

					komputer Apa saja kemampuan dari virus komputer Bagaimana langkah pengguna untuk mencegah komputer terhindar dari virus komputer Jelaskan modus seperti apa pornografi, penjudian dan [enipuan tersebut!		
--	--	--	--	--	---	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah	: SMP Negeri 31 Padang
Mata Pelajaran	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Kelas/ Semester	: VII/ I
Tahun Ajaran	: 2009/ 2010

A. STANDAR KOMPETENSI

1. Memahami Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dan prespeknya di masa yang akan datang

B. KOMPETESI DASAR

- 1.1 Mengidentifikasi berbagai peralatan Teknologi Informasi dan Komunikasi

C. MATERI PEMBELAJARAN

➤ *Pengertian Teknologi Informasi*

Teknologi merupakan suatu alat yang dibuat oleh manusia dengan tujuan mempermudah melakukan pekerjaan

Teknologi Informasi merupakan alat yang dibuat oleh manusia untuk mengolah suatu informasi

Con. Surat Kabar, Buku, Baliho, Buletin, Majalah, Brosur,

➤ *Pengertian Teknologi Komunikasi*

Teknologi Komunikasi merupakan alat yang dibuat oleh manusia dengan tujuan untuk mempermudah manusia berkomunikasi atau berinteraksi dengan sesama

➤ *Peralatan Teknologi Informasi*

Con. Surat Kabar, Buku, Baliho, Buletin, Majalah, Brosur, Televisi, Radio,

➤ ***Peralatan Teknologi Komunikasi***

Con. Telepon, HP (SMS, menelpon), Internet (e-mail, friendster, facebook, chatting)

D. INDIKATOR

Siswa mampu:

- Menjelaskan pengertian Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi
- Mengidentifikasi peralatan-peralatan Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi
- Menjelaskan fungsi masing-masing peralatan-peralatan Teknologi Informasi dan Komunikasi

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu:

- Menjelaskan Pengertian dari Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi
- Menyebutkan Peralatan Teknologi
- Mengidentifikasi Peralatan-peralatan Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi
- Menjelaskan fungsi masing-masing peralatan-peralatan Teknologi Informasi dan Komunikasi

F. METODE PEMBELAJARAN

Metode CTL dan Media CD Interaktif

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan

- ☺ Guru menyampaikan Tujuan Pembelajaran

- ☺ Guru menggali pengetahuan siswa mengenai Teknologi dengan melakukan metode bertanya
- ☺ Guru menyampaikan sistem Penilaian selama pembelajaran berlangsung

2. Kegiatan Inti

- ☺ Guru menanyakan kepada siswa pengetahuan mengenai Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi
- ☺ Siswa menyebutkan peralatan-peralatan teknologi yang diketahuinya
- ☺ Guru membagikan CD Interaktif kepada masing-masing siswa
- ☺ Siswa mempelajari materi yang disediakan pada CD Interaktif

3. Kegiatan Penutup

- ☺ Siswa menjawab pertanyaan yang ada pada CD Interaktif
- ☺ Siswa dibimbing guru menyimpulkan materi
- ☺ Guru memberi kesempatan bagi siswa untuk bertanya mengenai materi yang telah dipelajari.

H. SUMBER BELAJAR

Buku Cetak Erlangga, CD Interaktif

I. PENILAIAN

1. Teknik
Observasi
2. Bentuk Instrumen
Lembar Observasi

Padang, Juli 2009

Guru Mata Pelajaran TIK

Juni Advan, ST, S.Pd

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. 2003. Undang-undang No. 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan.

<http://aftaryan.wordpress.com/2008/04/24/konsep-desain-cd-interaktif-dengan-metode-e-learning/>

<http://apadefinisinya.blogspot.com/2008/05/media-pembelajaran.html>

http://evool.files.wordpress.com/2008/03/cd-interaktif_evoolwordpresscom.pdf

<http://maroebeni.wordpress.com/category/desain-komunikasi-visual/>

<http://media-grafika.com/pengertian-media-pembelajaran><http://restiutami.blog.upi/2009/06/27/tugas-proposal.html>

<http://signomic.wordpress.com/2010/05/09/manfaat-fungsi-cd-interaktif/>

<http://sugar-personality.blogspot.com/2007/11/cd-interaktif.html>

<http://www.obrolin.com/showthread.php?t=44270>

Munir. 2008. Kurikulum berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi”. Bandung: AlpaBetha

Nana Sudjana. 2001. Penelitian dan Penilaian Pendidikan. Bandung: Sinar baru Algensindo

Nana Sudjana. 2001. Media Pengajaran. Bandung: Sinar baru algensindo

Nazir. 1983. Metode Penelitian. Jakarta: Galia Indonesia

Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif. Bandung: CV. Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2004. Evaluasi Program Pendidikan. Bumi Aksara

Suharsimi Arikunto. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta