

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MACROMEDIA DIRECTOR
SEBAGAI SUMBER BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TIK
DI SMP NEGERI 2 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP
sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

YANI MARLIANI
72247/2006

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

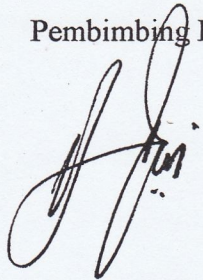
**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *SOFTWARE MACROMEDIA DIRECTOR*
SEBAGAI SUMBER BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TIK
DI SMP NEGERI 2 PADANG**

Nama : Yani Marliani
NIM : 72247 / 2006
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

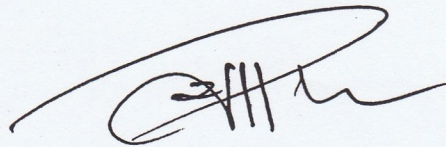
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Drs. Syafril, M.Pd
Nip. 19600414 1984031 004

Pembimbing II



Drs. Zelhendri Zen, M.Pd
Nip. 19590716 1986021 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

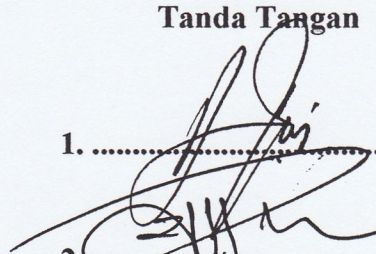
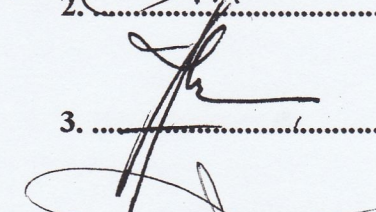
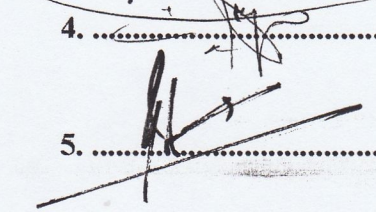
*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Efektivitas Penggunaan *Software Macromedia Director* Sebagai Sumber Belajar Pada Mata Pelajaran TIK di SMP Negeri 2 Padang

Nama : YANI MARLIANI
Tahun Masuk/NIM : 2006 / 72247
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Syafril, M. Pd	1. 
Sekretaris	: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd	2. 
Anggota	: Drs. Azman, M. Si	3. 
Anggota	: Dra. Eldarni, M.Pd	4. 
Anggota	: Dra. Hj. Zuwirna, M. Pd	5.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim

Padang, Februari 2011

Yang Menyatakan



Yani Marliani

ABSTRAK

**YANI MARLIANI : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE
MACROMEDIA DIRECTOR SEBAGAI SUMBER
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TI&K DI
SMP NEGERI 2 PADANG**

Berdasarkan observasi yang dilakukan diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi dalam pelajaran TIK. Hal ini dibuktikan dengan guru yang masih kurang memanfaatkan sumber belajar dalam membantu proses pembelajaran, serta hasil belajar sebagian besar siswa SMP Negeri 2 Padang masih belum mencapai batas kriteria ketuntasan minimal (KKM). *Macromedia director* adalah software yang bisa dimanfaatkan dalam merancangan materi pembelajaran berupa teks, gambar, animasi dan suara, Gabungan ini semua dapat menjadi terobosan baru bagi seorang guru dalam merancang sebuah sumber belajar yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menyatakan efektifitas hasil belajar siswa yang menggunakan *macromedia director* sebagai sumber belajar pada mata pelajaran TIK.

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan pendekatan quasy eksperimen guna melihat perbandingan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Padang yang berjumlah 191 orang yang terdiri dari 6 kelas. Teknik pengambilan sample pada penelitian ini adalah purposive sampling dan yang menjadi sampel penelitian ini adalah kelas VII3 sebagai kelas eksperimen dan VII5 sebagai kelas kontrol, masing-masing kelas tersebut berjumlah 32 orang. Data diperoleh dari hasil tes tertulis yang berupa soal objektif berjumlah 40 butir soal mengenai 3 pokok bahasan yaitu kesehatan dan keselamatan kerja, menghidupkan dan mematikan komputer dan sistem operasi komputer. Data dianalisis dengan menggunakan rumus uji-t (t-test), yang sebelumnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan *macromedia director* sebagai sumber belajar adalah 80 dengan standar deviasi yang diperoleh 8,18 dan nilai rata-rata kelas kontrol yang menggunakan guru sebagai sumber belajar adalah 73,83 dengan standar deviasi yang diperoleh 7,62. Berdasarkan perhitungan uji-t (t-test) diperoleh t_{hitung} 3.074 sedangkan pada taraf kepercayaan α 0,05 t_{tabel} 2,000, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan *macromedia director* sebagai sumber belajar efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K di kelas VII SMP Negeri 2 Padang.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “efektivitas penggunaan *software macromedia director* sebagai sumber belajar pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 2 Padang”.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam rangka memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, atas semua bantuan dan bimbingan tersebut penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya.

1. Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bantuan dan bimbingan arahan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak/ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
5. Bapak Kepala Sekolah dan majelis guru SMP Negeri 2 Padang yang telah memberikan izin.

6. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa baik tersebut dan menjadi catatan kemuliaan di sisi Allah SWT. Amin.

Akhirnya penulis berharap adanya kritik dan saran sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya dalam rangka pengembangan dan peningkatan profesional guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT memberkati dan meridhoi kita semua. Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Padang, Februari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
 BAB II KAJIAN TEORI	 8
A. Efektifitas	8
B. Hasil Belajar.....	9
C. Mata Pelajaran TIK.....	10
D. Sumber Belajar.....	13
E. Software Macromedia Director.....	16
F. Kaitan Antara Kawasan Teknologi Pendidikan Dengan Software Macromedia Director Sebagai Sumber Belajar	18
G. Kerangka Konseptual	21
H. Hipotesis.....	23

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	24
	A. Jenis Penelitian.....	24
	B. Populasi Dan Sampel	25
	C. Desain Penelitian.....	26
	D. Jenis Dan Sumber Data	27
	E. Teknik Dan Alat Pengumpul Data	28
	F. Teknik Analisis Data.....	34
	G. Prosedur Penelitian	38
	H. Keterbatasan Penelitian.....	41
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
	A. Deskripsi Data.....	42
	B. Analisis Data	46
	C. Pembahasan.....	50
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	54
	A. Kesimpulan	54
	B. Saran.....	55
	DAFTAR PUSTAKA.....	57
	LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi Dan Sampel Penelitian	26
2. Desain Penelitian.....	27
3. Perlakuan Pelaksanaan Kelas Sample	39
4. Data Hasil Belajar TI&K Kelas VII3 (Kelas eksperimen).....	43
5. Data Hasil Belajar TI&K Kelas VII5 (Kelas kontrol)	44
6. Hasil Belajar TIK siswa	46
7. Hasil Perhitungan Uji Liliefors	47
8. Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kontrol	48
9. Data Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	48
10. Hasil Pengujian dengan Uji-t	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	22
2. Grafik dan Nilai Kelas Eksperimen	44
3. Grafik dan Nilai Kelas Kontrol	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	59
2. RPP Kelas Eksperimen	61
3. RPP Kelas Kontrol	69
4. Distribusi Uji Jawaban Siswa	77
5. Tabel Persiapan Validitas Tes.....	78
6. Validitas Tes	79
7. Tabel Realiabilitas Belah Dua.....	80
8. Tabel Persiapan Reliabilitas Tes	81
9. Reliabilitas Tes.....	82
10. Tabel Indeks Kesukaran Dan Daya Beda Soal Tes.....	84
11. Klasifikasi Indeks Kesukaran Dan Daya Beda Soal	88
12. Lembar Soal Tes	90
13. Lembar Soal Tes Praktek	95
14. Kunci Jawaban Soal Tes	96
15. Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	97
16. Hasil Belajar Kelas Kontrol	98
17. Perhitungan Mean dan Varians Skor Belajar TI&K Kelas Eksperimen	99
18. Perhitungan Mean dan Varians Skor Belajar TI&K Kelas Kontrol.....	100
19. Uji Normalitas Kelas Ekperimen	101
20. Uji Normalitas Kelas Kontrol	102
21. Uji Homogenitas	103
22. Tabel Nilai r Product Moment	104
23. Tabel Nilai Z	105
24. Tabel Nilai Kritis untuk Uji Liliefors.....	106
25. Tabel Nilai Persentil Untuk Distribusi F.....	107

26. Tabel Nilai Persentil Untuk Distribusi t.....	108
27. Surat Pernyataan Validitas Data	109
28. Surat Penugasan Dosen Pembimbing.....	110
29. Surat Izin Penelitian dari Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.....	111
30. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang.....	112
31. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Dunia pendidikan sekarang ini secara nyata telah berkembang pesat, dengan dukungan teknologi sehingga dimungkinkan pendidik dapat mempersiapkan sumber daya manusia yang mampu bersaing di era globalisasi. Dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yang paling dominan adalah melalui proses belajar mengajar. Istilah belajar sudah terlalu akrab dengan kehidupan kita sehari-hari. Belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia, dan berlangsung seumur hidup. Menurut Slameto (2003 : 2)

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dengan demikian, hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Tentu saja perubahan yang diharapkan adalah perubahan ke arah yang positif. Sebagai pertanda bahwa seseorang telah melakukan proses belajar adalah terjadinya perubahan perilaku pada diri orang tersebut. Perubahan perilaku tersebut misalnya, dapat berupa : dari tidak tahu sama sekali menjadi samar-samar, dari kurang mengerti menjadi mengerti. Jadi, perubahan sebagai hasil kegiatan belajar dapat berupa aspek kognitif, psikomotor maupun afektif.

Kegiatan belajar sering dikaitkan dengan kegiatan mengajar. Begitu erat kaitannya sehingga keduanya sulit dipisahkan. Dalam percakapan sehari-

hari kita secara spontan sering mengucapkan istilah kegiatan “belajar-mengajar” menjadi satu kesatuan. Bahwa kedua kegiatan tersebut berkaitan erat adalah benar. Namun, benarkah bahwa kegiatan belajar harus selalu ada orang yang mengajar? Benar pulakah bahwa setiap kegiatan mengajar pasti selalu menghasilkan kegiatan belajar ? Jawabannya : belum tentu. Artinya, dalam setiap kegiatan belajar tidak harus selalu ada orang yang mengajar.

Kegiatan belajar bisa saja terjadi walaupun tidak ada kegiatan mengajar. Begitu pula sebaliknya, kegiatan mengajar tidak selalu dapat menghasilkan kegiatan belajar. Ketika guru menjelaskan pelajaran di depan kelas misalnya, memang terjadi kegiatan mengajar. Tetapi dalam kegiatan itu tak ada jaminan telah terjadi kegiatan belajar pada setiap siswa yang di ajar. Kegiatan mengajar dikatakan berhasil hanya apabila dapat mengakibatkan atau menghasilkan kegiatan belajar pada diri siswa. Jadi, sebenarnya hakekat guru mengajar adalah usaha guru untuk membuat siswa belajar. Dengan kata lain, mengajar merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Istilah pembelajaran lebih menggambarkan usaha guru untuk membuat belajar para siswanya. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada para siswanya.

Kegiatan belajar hanya bisa berhasil jika si belajar secara aktif mengalami sendiri proses belajar. Seorang siswa belum dapat dikatakan telah belajar hanya karena ia sedang berada dalam satu ruangan dengan guru yang sedang mengajar. Ada satu syarat mutlak yang harus dipenuhi agar terjadi kegiatan belajar. Syarat itu adalah adanya interaksi antara pebelajar (learner)

dengan sumber belajar. Jadi, belajar hanya terjadi jika terjadi interaksi antara pebelajar dengan sumber belajar. Tanpa terpenuhi syarat itu, mustahil kegiatan belajar akan terjadi.

Banyak sumber belajar disekitar kehidupan peserta didik yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, baik yang *didesain* maupun *non desain*. Namun kenyataannya belum dimanfaatkan secara optimal. Dalam pembelajaran sebagian besar guru cenderung masih memanfaatkan buku teks sebagai sumber belajar utama. Ungkapan ini diperkuat oleh Parcepal dan Ellington (1984), bahwa dari sekian banyaknya sumber belajar hanya buku teks yang banyak dimanfaatkan. Keadaan seperti inilah yang juga terjadi di SMP N 2 Padang, dimana pemanfaatan buku sebagai sumber belajar juga masih bergantung pada kehadiran guru, jika guru tidak hadir maka sumber belajar lain termasuk bukupun kurang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik. Oleh karena itu kehadiran guru secara fisik mutlak diperlukan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 11 Agustus 2010 diketahui bahwa selama ini siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi dalam pelajaran TIK. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar sebagian besar siswa SMP N 2 Padang masih belum mencapai batas kriteria ketuntasan minimal (KKM), yaitu kurang dari nilai 75 yang merupakan nilai batas kriteria minimal SMP N 2 Padang. Serta guru yang masih kurang memanfaatkan sumber belajar dalam membantu proses pembelajaran, padahal banyak jenis sumber belajar baik sumber belajar yang

dirancang (*learning resources by design*) maupun sumber belajar yang sudah tersedia dan tinggal dimanfaatkan (*learning resources by utilization*).

Software Macromedia director adalah software yang bisa dimanfaatkan dalam merancang materi pembelajaran berupa teks, gambar, animasi dan suara. Gabungan teks, gambar, animasi dan suara tersebut merupakan kekuatan yang sangat luar biasa untuk menciptakan pemikiran cemerlang siswa, karena pesan atau materi pembelajaran akan menjadi mudah dipahami dan diterima oleh siswa. Gabungan ini semua dapat menjadi terobosan baru bagi seorang guru dalam merancang sebuah sumber belajar yang menarik. Realitanya generasi muda (siswa) cenderung peka terhadap sebuah perubahan – perubahan baru, terlebih perubahan yang dihasilkan media hasil teknologi modern, yang kini dianggap efektif adalah media yang dihasilkan dengan bantuan komputer.

Dari hasil bahan atau perancangan materi yang dirancang dengan *macromedia director* tersebut disajikan dalam bentuk CD (*compact disc*) yang digunakan siswa sebagai sumber belajar pada mata pelajaran TIK. Siswa diharapkan dapat belajar mandiri dengan memanfaatkan CD tersebut sebagai sumber belajar, sedangkan guru berperan sebagai pengontrol proses pembelajaran. SMP N 2 padang ini memiliki ruang penunjang belajar TIK berupa ruang labor komputer dan ruang multimedia. Masing – masing ruangan tersebut memiliki sarana fasilitas belajar TIK berupa 5 unit komputer pada ruangan multimedia dan 20 unit komputer yang bisa digunakan dalam proses belajar TIK. Setidaknya siswa dapat memanfaatkan CD yang berisi program

Software Macromedia director tersebut sebagai sumber belajar secara perseorangan ataupun berkelompok.

Berpijak pada beberapa hal di atas, penulis melakukan penelitian ini dengan mengangkat judul “efektivitas penggunaan *software Macromedia director* sebagai sumber belajar pada mata pelajaran TIK di SMP N 2 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian yang dikemukakan dalam latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi:

1. Guru masih kurang optimal dalam memanfaatkan sumber belajar
2. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi – materi dalam pelajaran TIK
3. Hasil belajar rata-rata yang dicapai siswa masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum)

C. Batasan masalah

Untuk mengarahkan dan memfokuskan penelitian ini penulis membatasi pada hal-hal seperti berikut.

1. Pokok bahasan yang diteliti berkenaan dengan operasi dasar peralatan komputer
2. Penelitian ini dilakukan pada semester I pada mata pelajaran TIK di kelas VII SMP N 2 Padang tahun ajaran 2010/2011

3. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Software Macromedia director* sebagai sumber belajar.

D. Rumusan masalah

Dari uraian diatas permasalahan yang akan diteliti yaitu efektifkah penggunaan *Software Macromedia director* sebagai sumber belajar pada mata pelajaran TIK ?

E. Tujuan penelitian

Mendapatkan gambaran yang jelas tentang keefektifan penggunaan *Software Macromedia director* sebagai sumber belajar TIK di SMP N 2 Padang .

F. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Memberikan suasana belajar yang berbeda, nyaman dan menyenangkan serta menumbuhkan kemandirian belajar dengan penggunaan *Software Macromedia director* sebagai sumber belajar sehingga siswa termotivasi untuk belajar TIK.

2. Bagi guru

Sebagai bahan pertimbangan dan informasi bagi guru dan calon guru TIK dalam memanfaatkan sumber belajar yang sesuai, efektif dan efisien dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran TIK sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran TIK.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk perbaikan kondisi pembelajaran TIK kelas VII sehingga membantu penciptaan panduan pembelajaran bagi mata pelajaran lainnya serta sebagai bahan pertimbangan dalam memanfaatkan sumber belajar yang akan digunakan bagi perbaikan kualitas pendidikan dimasa yang akan datang.

4. Bagi penulis

- a. Untuk meningkatkan dan mengembangkan wawasan, kompetensi dan profesionalisme sebagai calon guru.
- b. Sebagai persyaratan untuk penyelesaian program studi SI pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan di FIP Universitas Negeri Padang.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Efektivitas

Efektivitas berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil, tepat atau manjur. Di dalam kamus bahasa Indonesia efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti mempunyai efektif, pengaruh atau akibat, selain itu efektif juga dapat diartikan dengan memberikan hasil yang memuaskan. Efektivitas menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan, suatu usaha dikatakan efektif jika usaha itu mencapai tujuannya. Secara ideal efektivitas dapat dinyatakan dengan ukuran-ukuran yang agak pasti, misalnya usaha X adalah 60% efektif dalam mencapai tujuan Y.

Menurut Sondang P. Siagian (2001 : 24) efektifitas adalah:

“Pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya”.

Pendapat lain yang dikemukakan para ahli mengenai efektifitas adalah menurut Prasetyo Budi Saksono dalam Starawaji (2009) : “ Efektivitas adalah seberapa besar tingkat kelekatan output yang dicapai dengan output yang diharapkan dari sejumlah input “.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa efektifitas adalah suatu pekerjaan yang dapat dilaksanakan secara tepat, efektif, efisien apabila pekerjaan tersebut dilaksanakan dengan tepat sesuai dengan yang telah direncanakan. Efektivitas merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang

dinyatakan, dan menunjukkan derajat kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai.

Pada penelitian ini penulis berusaha menemukan efektif atau tidaknya hasil belajar siswa dengan menggunakan *Software Macromedia director* sebagai sumber belajar, yang akan dibuktikan dengan membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan *Software Macromedia director* sebagai sumber belajar dengan kelas yang tidak menggunakan *Software Macromedia director* sebagai sumber belajar.

B. Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:200) menjelaskan “hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata, dan angka”. Pendapat lain mengenai hasil belajar menurut Nana Sudjana (2009:4) mengatakan bahwa : “Hasil belajar adalah proses pencapaian siswa dari proses belajar yang dilaluinya baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun sikap.” Pada tahap ini siswa membuktikan keberhasilan belajar dimana siswa menunjukkan bahwa ia telah mampu memecahkan tugas – tugas belajar atau mentransfer hasil belajar.

Hasil belajar diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi pelajaran yang berupa data kualitatif maupun kuantitatif. Untuk memperoleh data hasil belajar dapat dilakukan dengan mengadakan penilaian berupa tes, baik tertulis, lisan, maupun perbuatan. Prestasi belajar bukanlah ukuran, tetapi

dapat diukur setelah melakukan kegiatan belajar. Keberhasilan seseorang dalam mengikuti program pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar seseorang tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Pada penelitian ini hasil belajar yang dimaksud adalah kemampuan yang ada pada siswa dalam menjawab tes akhir yang dilakukan setelah adanya proses belajar yang diberikan dalam bentuk soal sesuai dengan bahan pelajaran yang di pelajari.

C. Mata Pelajaran TIK

Secara umum Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mempunyai dua pengertian yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Seperti yang tertuang dalam Depdiknas (2007:4) bahwa :

“Teknologi Informasi dan Komunikasi mempunyai pengertian dari dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi mempunyai pengertian luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Teknologi Komunikasi mempunyai pengertian segala hal yang berkaitan dengan penggunaan

alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke yang lainnya.”

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan perpaduan dari dua aspek yang saling terkait, yaitu antara teknologi informasi dan teknologi komunikasi yang berguna untuk meningkatkan kemampuan manusia dalam berkomunikasi dan pengolahan data.

Teknologi Informasi, mempunyai pengertian luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Menurut Sulisty Basuki (1998:1.5) :

“Teknologi informasi adalah penggunaan teknologi untuk pengaduan, peuyimpanan, temu balik analisis dan komunikasi dan informasi dalam bentuk data numeric, teks atau tekstual. Citra atau suara terutama dengan menggunakan mikroprosesor beserta berbagai aspeknya. Dalam teknologi informasi terdapat 2 komponen utana yaitu komputer dan telekomunikasi”.

Teknologi yang telah berkembang saat ini tidak terlepas dari penggunaan teknologi informasi yang dijadikan sebagai teknologi dalam pengadaan, pemrosesan dan penyimpanan informasi. Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh pernyataan Martin yang dikutip oleh Kadir (2003:2):

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

Dari dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan suatu padanan yang tidak

terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengetahuan, dan transfer atau pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu.

Menurut Depdiknas (2007:6) tujuan Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum adalah :

“Agar siswa memahami alat teknologi informasi dan komunikasi secara umum termasuk komputer (*Computer Literate*) dan memahami informasi (*Information Literate*). Artinya siswa mengenal istilah-istilah yang digunakan pada teknologi informasi dan komunikasi dan istilah-istilah pada komputer yang umum digunakan. Siswa juga menyadari keunggulan dan keterbatasan komputer, serta dapat menggunakan komputer secara optimal. Disamping itu memahami bagaimana dan dimana informasi dapat diperoleh, bagaimana cara mengemas / mengolah informasi dan bagaimana cara mengkomunikasikannya”

Secara khusus tujuan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Depdiknas (2007: 10) adalah :

- a. Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah sehingga siswa 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 aktifitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
- c. Mengembangkan kompetensi siswa dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktifitas dalam aspek kehidupan sehari-hari.
- d. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, dan terampil dalam berkomunikasi, mengorganisasi informasi, belajar, dan bekerjasama.
- e. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan

teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi memiliki fungsi untuk membantu siswa belajar teknologi informasi dan komunikasi, dan menggunakan segala potensi yang ada untuk pengembangan kemampuan diri. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi akan memberikan motivasi dan kesenangan kepada siswa untuk belajar dan bekerja secara mandiri. Selain itu penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi akan meningkatkan proses pembelajaran pada semua tingkatan atau jenjang pendidikan, dengan menjangkau disiplin ilmu mata pelajaran lain.

D. Sumber Belajar

a. Pengertian sumber belajar

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2003:76) sumber belajar adalah : “Daya yang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagian atau secara keseluruhan”. Sedangkan Mulyasa (2005:48) mengemukakan sumber belajar : “Sebagai segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan dalam proses belajar mengajar”

Dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar memiliki pengertian yang sangat luas yaitu mencakup segala sesuatu yang

dapat memberikan kemudahan belajar sehingga dapat memperlancar tercapainya hasil belajar yang optimal.

b. Jenis sumber belajar

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2003:79) mengklasifikasikan jenis – jenis sumber belajar adalah sebagai berikut :

1. Pesan (message) adalah informasi yang harus disalurkan oleh komponen lain berbentuk ide, fakta, pengertian, data.
2. Manusia (people) adalah orang yang menyimpan informasi atau menyalurkan informasi. tidak termasuk yang menjalankan fungsi pengembangan dan pengelolaan sumber belajar.
3. Bahan (material) adalah sesuatu, bisa disebut media atau software yang mengandung pesan untuk disajikan melalui pemakaian alat.
4. Peralatan (device) adalah sesuatu, bisa disebut media atau hardware yang menyalurkan pesan untuk disajikan yang ada didalam software.
5. Teknik atau metode (technique) adalah prosedur yang disiapkan dalam mempergunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi, dan orang untuk menyampaikan pesan.
6. Lingkungan (setting) adalah situasi sekitar dimana pesan disalurkan atau ditransmisikan.

Pada penelitian ini jenis sumber belajar yang digunakan adalah bahan (material) dan peralatan (device), dimana software *software Macromedia director* berperan sebagai bahan (material) yang mengandung pesan untuk disajikan kepada siswa yaitu materi pelajaran yang dirancang dengan software *macromedia director*. Bahan tersebut disajikan kepada siswa dengan pemakaian peralatan (device) yaitu CD yang didalamnya terdapat materi pelajaran yang dirancang dengan software *macromedia director*, serta komputer sebagai alat bantuan untuk merancang software

Macromedia director dan untuk menampilkan hasil dari rancangan macromedia director.

Klasifikasi lain yang dikemukakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad

Rivai (2003:80) mengenai sumber belajar adalah sebagai berikut :

1. Sumber belajar tercetak : buku, majalah, brosur, koran, poster, denah, ensiklopedi, kamus, dan lain – lain.
2. Sumber belajar non cetak : film, slide, video, model, audio, kaset, transparansi, realita, objek dan lain – lain
3. Sumber belajar yang berbentuk fasilitas perpustakaan, ruangan belajar, carrel, studio, lapangan olah raga, dan lain - lain
4. Sumber belajar berupa kegiatan wawancara, kerja kelompok, observasi, simulasi, permainan, dan lain – lain.
5. Sumber belajar berupa lingkungan dimasyarakat : taman, terminal, pasar, pabrik, museum, dan lain – lain.

c. Manfaat sumber belajar

Sumber belajar merupakan komponen penting yang besar manfaatnya dalam proses belajar mengajar seperti yang dikemukakan oleh Tim MKDK (2008 : 165) sbb :

1. Meningkatkan produktivitas pendidikan, siswa belajar tidak tergantung pada satu – satunya sumber, seperti guru melainkan dapat memanfaatkan berbagai sumber lain. Dengan demikian tugas guru menjadi berkurang dalam menyampaikan informasi kepada siswa dan dapat lebih banyak membina dan meningkatkan kegairahan belajar siswa.
2. Memberikan kemungkinan terlaksananya pembelajaran yang sifatnya lebih individual. Penyediaan berbagai sumber belajar seperti : modul, kaset rekaman, dan sebagainya dapat memberi kesempatan pada siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
3. Memberikan dasar yang lebih terhadap pembelajaran misalnya perencanaan program pembelajaran dapat dibuat lebih sistematis, dan guru dapat pula melakukan pengembangan bahan pembelajaran melalui penelitian.

4. Lebih memantapkan pembelajaran. Dengan menggunakan berbagai jenis media yang dapat menyajikan informasi atau materi pembelajaran secara lebih konkrit, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran akan meningkat.
5. Memungkinkan belajar secara seketika. Hal ini dimungkinkan terjadi karena penyediaan berbagai sumber belajar dapat memberikan pengalaman langsung bagi seseorang tanpa harus terikat atau tergantung pada guru.
6. Memungkinkan penyajian untuk jangkauan lebih luas, pengkajian untuk objek atau peristiwa penyajian untuk sesuatu yang sulit dijangkau oleh indera kita. Hal ini dapat dilakukan melalui penggunaan media elektronik dan media massa.

Dari penjelasan diatas dapat dilihat bahwa pendayagunaan sumber belajar memiliki arti yang sangat penting. Selain dapat memperkaya pengetahuan, sumber belajar juga dapat meningkatkan aktifitas dan kreativitas belajar.

E. *Software Macromedia director*

Teknologi multimedia merupakan sumber belajar yang mempunyai kekuatan yang lebih dalam membidik penerima pesan. Teknologi multimedia ini dapat menyampaikan informasi secara *audio visual* sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh penerima pesan tersebut. Jadi peranan multimedia sangatlah menonjol, terutama di dunia pendidikan dalam pembelajaran di kelas dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Gabungan gambar dan suara merupakan kekuatan yang sangat luar biasa untuk menciptakan pemikiran cemerlang siswa, karena pesan atau materi pembelajaran akan menjadi mudah dipahami dan diterima oleh siswa. Gabungan ini semua akan menjadi lebih optimal jika ditambah dengan fungsi-fungsi interaktif sehingga materi yang disampaikan oleh pembuat sumber

belajar (guru) dapat selaras dengan pesan yang diterima oleh siswa atau penerima. Menurut budi setyono (2006:7) :

“*Software Macromedia director* adalah salah satu program author yang sangat menarik untuk membuat media persentasi baik yang bersifat interaktif maupun tidak, mengingat *authorware* mempunyai berbagai fasilitas yang mendukung di antaranya *knowledge object* , *knowledge object authoring*, *multi icon editing* dan juga eksperimental media”

Director sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran karena ia mempunyai templat – templat yang mudah untuk diubah sesuai dengan yang kita inginkan seperti untuk latihan berasas komputer dan mempunyai alat penilaian. Dengan menggunakan templat- templat ini, dapat mempermudah dalam pembuatan software pembelajaran director. Kotak – kotak dialog yang dinamai secara intuitif boleh mengendalikan input dan output.

Software Macromedia director dalam penggunaannya dapat menambah dan mengendalikan berbagai teks, grafik, animasi, bunyi, dan video serta mengembangkan keinteraktifan. Dengan menambahkan hal – hal tersebut dapat menarik perhatian siswa, sehingga Siswa akan mudah menangkap penyampaian materi yang sudah terprogram dalam director.

Dengan menggunakan *Software Macromedia director* dapat membuat suatu informasi untuk disampaikan kepada pihak lain secara interaktif, dapat membuat proyek persentasi pendidikan yang berisikan ensiklopedia data-data pengetahuan, lalu dapat juga membuat persentasi yang kemudian disimpan dalam sebuah CD.

Software Macromedia director dapat menggabungkan format *bitmap* dan *vector* sehingga ketajaman gambar dapat dikendalikan. Director memiliki *performance* yang baik meski dijalankan di komputer pentium I sekalipun, karena director memiliki pengaturan memory dan data yang baik untuk pekerjaan dengan data yang banyak dan besar. Presentasi multimedia akan membangkitkan decak kagum audience. Bidang keahlian apa saja, jika memadukan teknik komunikasi, teknik visualisasi dan teknologi multimedia yang terintegrasi, akan membuat banyak orang terpengaruh dengan presentasi tersebut.

F. Kaitan antara Kawasan Teknologi Pendidikan dengan *software macromedia director* sebagai sumber belajar.

Menurut Barbara B. Seels (1994:3) Teknologi pendidikan dapat dirumuskan menurut fungsi-fungsi yang berdasarkan atas tugas-tugas yang timbul sebagai akibat penerapan teknologi dalam proses pendidikan dan pengajaran. *Association for Educational Communications and Technology* mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai :

“Suatu proses rumit, terpadu yang melibatkan manusia, prosedur, gagasan, rancangan, dan pengorganisasian dalam menganalisis, merancang, melaksanakan, mengevaluasi serta mengelola pemecahan masalah tidak belajarnya manusia dari segala aspek”

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan tidak sekedar menyangkut mesin-mesin yang dipergunakan dalam pendidikan dan latihan, tetapi merupakan suatu proses yang ada

hubungannya dengan kegiatan belajar-mengajar. Lebih dari itu teknologi pendidikan merupakan teori tentang belajar manusia dari segala aspek.

Menurut Barbara B. Seels (1994:25), “definisi tahun 1994 dirumuskan dengan berlandaskan lima bidang garapan teknologi pendidikan, yaitu : desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian. Kelima hal ini merupakan kawasan dari bidang teknologi pembelajaran”. Dalam definisi tersebut, penulis menemukan beberapa kaitan antara kawasan Teknologi Pendidikan dengan perancangan *software macromedia director* sebagai sumber belajar, diantaranya yaitu :

a. Kawasan pengembangan

Kawasan pengembangan dapat diorganisasikan dalam empat kategori : teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berazaskan komputer dan teknologi terpadu. Karena kawasan pengembangan mencakup fungsi desain, memproduksi, dan penyampaian maka suatu bahan dapat di desain dengan menggunakan satu jenis teknologi, diproduksi dengan menggunakan yang lain, dan disampaikan dengan menggunakan yang lain juga. Aplikasinya terhadap perancangan materi pembelajaran dengan menggunakan *software macromedia director* menjadi sebuah sumber belajar adalah bahan atau materi pembelajaran didesain dengan menggunakan aplikasi *software macromedia director*, setelah itu hasil perancangan materi pelajaran menggunakan *software macromedia director* tersebut di produksi

melalui compact disc (CD) lalu disampaikan melalui bantuan komputer.

b. Kawasan pemanfaatan

Kawasan pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar, aplikasinya terhadap penggunaan macromedia director sebagai sumber belajar jelas sekali terlihat, dimana macromedia director dimanfaatkan secara optimal sebagai sumber belajar bagi siswa dalam pembelajaran TIK. Hal ini dilakukan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

c. Kawasan pengelolaan

Salah satu kawasan pengelolaan meliputi pengelolaan sumber yang mencakup perencanaan, pemantauan, dan pengendalian sistem pendukung serta pelayanan sumber. Hal ini diaplikasikan terhadap penggunaan macromedia director sebagai sumber belajar yang dimanfaatkan siswa secara mandiri. Perencanaan proses pembelajaran dikelola dan dipantau sedemikian rupa agar proses pembelajaran berjalan sesuai perencanaan.

G. Kerangka Konseptual

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Selain guru berbagai

sumber belajar lainnya dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, baik yang *didesain* maupun *non desain*.

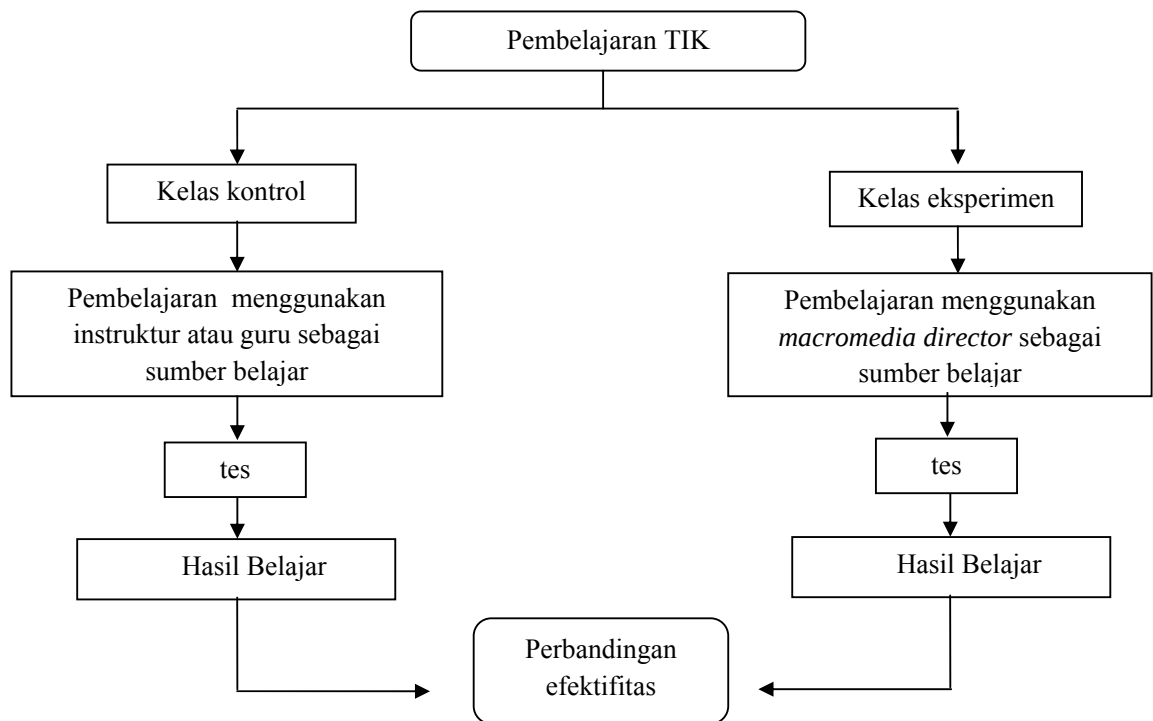
Software Macromedia director dapat membantu pendidik untuk merancang sebuah sumber belajar. Dengan bantuan *Software Macromedia director* ini menghasilkan sumber belajar yang menggabungkan efek gambar, animasi, dan suara sehingga materi pembelajaran menjadi menarik dan mudah dipahami siswa. Rancangan materi tersebut disajikan dalam bentuk CD (compact disk) yang digunakan siswa baik perseorangan maupun berkelompok (1 orang lebih) pada masing – masing unit komputer saat proses pembelajaran.

Software Macromedia director yang disajikan dalam bentuk CD ini adalah siswa dapat belajar secara mandiri, tidak harus tergantung kepada guru/instruktur. Siswa dapat memulai belajar kapan saja dan dapat mengakhiri sesuai dengan keinginannya. Materi-materi yang *diajarkan* dalam CD ini dapat langsung dipraktikkan oleh siswa. Terdapat juga fungsi repeat, bermanfaat untuk mengulangi materi secara berulang-ulang untuk penguasaan secara menyeluruh sesuai dengan kemampuan siswa dalam memahami materi.

Pada akhir penelitian ini diuji perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan tes akhir setelah masing-masing kelas diberi perlakuan yaitu kelas eksperimen menggunakan *Software Macromedia director* sebagai sumber belajar pada proses pembelajaran, sedangkan kelas kontrol menggunakan instruktur atau guru sebagai sumber

belajar atau tidak menggunakan *Software Macromedia director* sebagai sumber belajar.

Kerangka konseptual dari penelitian dapat digambarkan seperti bagan di bawah ini:



Gambar 1. Kerangka konseptual penelitian

G. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian karena dari hasil pengujian hipotesis merupakan jawaban dari masalah yang ditemukan. Oleh karena itu didalam penelitian ini hipotesis yang akan digunakan adalah hipotesis H_0 dan H_1 .

- H_0 : Tidak efektivnya penggunaan *software Macromedia director* sebagai sumber belajar pada mata pelajaran TIK kelas VII di SMP Negeri 2 Padang.
- H_1 : Efektivnya penggunaan *software Macromedia director* sebagai sumber belajar pada mata pelajaran TIK kelas VII di SMP Negeri 2 Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VII di SMP Negeri 2 Padang serta saran-saran yang dirasa perlu sesuai dengan hasil penelitian.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 80 sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 73,83. Jadi dari nilai rata-rata kedua kelompok, menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang belajar dengan memanfaatkan *software Macromedia director* sebagai sumber belajar memperoleh nilai rata-ratanya “lebih tinggi” dibandingkan dengan kelompok kontrol yang belajar tidak dengan memanfaatkan *software Macromedia director* sebagai sumber belajar melainkan guru sebagai sumber belajar. Hal ini jelaslah bahwa *software Macromedia director* efektif dimanfaatkan siswa sebagai sumber belajar.
2. Hasil uji hipotesis di dapat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $(3,074 > 2,000)$ yang di buktikan dengan taraf signifikan α 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelompok eksperimen

yang belajar dengan memanfaatkan *software Macromedia director* sebagai sumber belajar dibandingkan dengan kelompok kontrol yang belajar tidak memanfaatkan *software Macromedia director* sumber belajar atau guru sebagai sumber belajarnya.

B. Saran

1. Kepada guru khususnya guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk dapat menggunakan *software Macromedia director* sebagai sumber belajar bagi siswa. Karena siswa dapat lebih belajar mandiri tidak selalu bergantung pada guru pada saat proses pembelajaran.
2. *Software Macromedia director* juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, guru dapat menggunakan *software Macromedia director* pada saat menyampaikan materi kepada siswa, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
3. *Software Macromedia director* juga dapat digunakan pada mata pelajaran lain, baik itu sebagai sumber belajar maupun sebagai media pembelajaran.
4. Diharapkan kepada kepala sekolah SMP Negeri 2 Padang memberikan dorongan serta bimbingan dan binaan kepada guru yang berkaitan agar menggunakan *software Macromedia director* dalam proses pembelajaran baik sebagai sumber belajar ataupun sebagai media pembelajaran, untuk tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK maupun mata pelajaran lain yang berujung pada meningkatnya hasil belajar siswa.

5. Diharapkan kepada kepala sekolah dan instansi terkait untuk dapat lebih melengkapi sarana dan prasarana untuk proses pembelajaran, terutama kelengkapan labor Komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. 2006. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Barbara B. Seels. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Penerbitan Universitas Jakarta
- Budi Setyono. Dkk. 2006. *Media Pembelajaran berbasis Software Macromedia director Mx 2004 6.0 Computer Assited Intruction*. Yogyakarta : Ardana Media
- Depdiknas. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran TIK*. Jakarta : Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hendi Hendratman. 2006. *The Magic Of Tutorial Of Macromedia Director*. Informatika: Bandung.
- <http://dansite.wordpress.com/2009/> *Pengertian Efektivitas*. Diunduh Tanggal 16 April 2010 Jam 13.55 WIB
- <http://maxicom.com> Diunduh Tanggal 3 Januari 2011 Jam 20. 45
- <http://othenk.blogspot.com/> *Pengertian Tentang Efektivitas*. Diunduh Tanggal 16 april 2010 Jam 13.45 WIB.
- Madcoms. 2005. *Software Macromedia director MX 2004*. Penerbit Andi: Madiun.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2003. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nana Sudjana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- S. Nasution. 2006. *Metode Research*. Jakarta : Bumi Aksara
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor – faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2009. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.