

**EFEKTIFITAS PEMANFAATAN MEDIA PROGRAM APLIKASI *NET*
SUPPORT MANAGER PADA PEMBELAJARAN PRAKTEK TI&K
DI LABOR KOMPUTER SMA N 1 GUNUNG TALANG
KABUPATEN SOLOK**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh

DAFID HANNA
2005/63720

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

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*

EFEKTIFITAS PEMANFAATAN MEDIA PROGRAM APLIKASI NET SUPPORT MANAGER PADA PEMBELAJARAN PRAKTEK TI&K DI LABOR KOMPUTER SMA N 1GUNUNG TALANG KABUPATEN SOLOK

Nama : DAFID HANNA

Tahun Masuk/NIM : 2005 / 63720


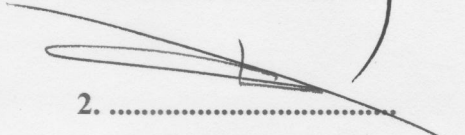
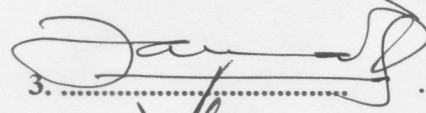
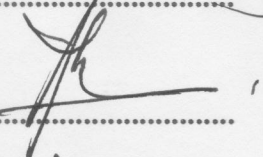

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Prof. Dr. H. Nurtain	1. 
Sekretaris	: Drs. Alwen Bentri, M. Pd	2. 
Anggota	: Dr. Darmansyah , ST. M. Pd	3. 
Anggota	: Drs. Azman, M. Si	4. 
Anggota	: Dra. Eldarni, M.Pd	5. 

PERSETUJUAN SKRIPSI

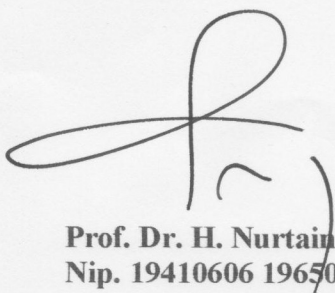
**EFEKTIFITAS PEMANFAATAN MEDIA PROGRAM APLIKASI *NET*
SUPPORT MANAGER PADA PEMBELAJARAN PRAKTEK TI&K
DI LABOR KOMPUTER SMA N 1 GUNUNG TALANG
KABUPATEN SOLOK**

Nama : Dafid Hanna
NIM : 63720 / 2005
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

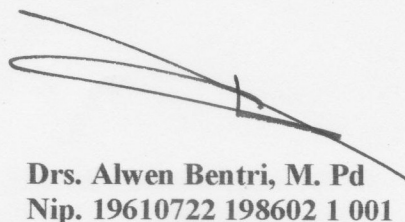
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Nurtain
Nip. 19410606 196504 1 001

Pembimbing II



Drs. Alwen Bentri, M. Pd
Nip. 19610722 198602 1 001

ABSTRAK

Dafid Hanna. 2011 : Efektifitas Pemanfaatan Media Program Aplikasi *Net Support Manager* Pada Pembelajaran Praktek TI&K di Labor Komputer SMA N 1 Gunung Talang Kabupaten Solok

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Gunung Talang, terlihat proses belajar mengajar kurang optimal. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya pemahaman serta bimbingan dalam menyampaikan materi ajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu, pada saat PBM berlangsung masih ada siswa yang menggunakan internet untuk kepentingan lain, seperti; membuka *Facebook*, *Twitter*, *You Tube*, dan lain-lain. Keadaan yang demikian tentu saja akan berdampak buruk terhadap hasil dan prestasi siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai dasar melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang cocok dipakai guru adalah *Net Support Manager*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas pemanfaatan media program aplikasi *Net Support Manager* terhadap efektifitas pembelajaran praktek pada mata pelajaran TI&K kelas XI SMA Negeri 1 Gunung Talang.

Penelitian ini berbentuk kuantitatif dengan jenis *Quasy Eksperimen* guna melihat perbandingan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gunung Talang yang berjumlah 210 orang yang terdiri dari 7 kelas, dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IA 3 sebagai kelas kontrol. Masing-masing kelas tersebut berjumlah 30 orang. Data diperoleh dari hasil tes akhir (tes objektif) mengenai pokok bahasan Surat Elektronik / E-Mail. Data dianalisis dengan menggunakan uji-t (t-test), yang sebelumnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Dari hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen 77,58 dan nilai rata-rata kelas kontrol 72,58. Berdasarkan perhitungan uji-t (t-test) diperoleh t_{hitung} 2,26. Sedangkan pada taraf signifikansi α 0,05 t_{tabel} 2,000, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media program aplikasi *Net Support Manager* memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TI&K di kelas XI SMA Negeri 1 Gunung Talang Kabupaten Solok.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis haturkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Efektifitas Pemanfaatan Media Program Aplikasi *Net Support Manager* Pada Pembelajaran Praktek TI&K di Labor Komputer SMA N 1 Gunung Talang Kabupaten Solok”**.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam rangka memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan 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, kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Nurtain selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Alwen Benti, M. Pd selaku Pembimbing II dan Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan bantuan, 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, staf pengajar beserta karyawan/karyawati Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
5. Bapak Kepala Sekolah dan majelis guru SMA Negeri 1 Gunung Talang Kabupaten Solok yang telah memberikan izin kepada peneliti.
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.

Penulis mengharapkan adanya masukan berupa 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.....	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II. KAJIAN TEORETIS.....	6
A. Efektifitas	6
B. Pengertian Teknologi Informasi.....	8
1. Tujuan Mata Pelajaran TI&K	10
2. Karakteristik TI&K	11
3. Ruang Lingkup Pembelajaran TI&K	12
4. Sumber-sumber Penentu dan Standar Kompetensi TI&K	13
C. Pengertian Media	14
D. Definisi <i>Net Support Manager</i>	18
E. Instalasi Program Aplikasi <i>Net Support Manager</i>	20
F. Remote Desktop Client Dengan Menggunakan Program Aplikasi <i>Net Support Manager</i>	22

	G. Keuntungan Media Program Aplikasi <i>Net Support Manager</i>	23
	H. Kerangka Konseptual	27
	I. Hipotesis Penelitian.....	28
BAB III.	METODE PENELITIAN	30
	A. Jenis Penelitian.....	30
	B. Populasi dan Sampel	31
	C. Teknik dan Alat Pengumpul Data	33
	D. Variabel dan Data.....	30
	E. Prosedur Penelitian	35
	F. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
	A. Hasil Penelitian	41
	B. Analisis Data	45
	C. Pembahasan.....	48
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	52
	A. Kesimpulan	52
	B. Saran.....	53
	DAFTAR PUSTAKA	54
	LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Populasi Penelitian	31
2. Sampel Penelitian.....	32
3. Desain Penelitian.....	33
4. Data Hasil Belajar TI&K Kelas XI IA 1 (Kelas Eksperimen).....	42
5. Data Hasil Belajar TI&K Kelas XI IA 3 (Kelas Kontrol).....	43
6. Hasil Belajar TI&K Siswa	44
7. Hasil Perhitungan Uji Liliefors	45
8. Hasil Pengujian dengan Uji-t	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Persetujuan dalam peng-instalasian <i>Net Support</i>	20
2. Menentukan jenis type instalasi yang akan digunakan pada komputer	21
3. <i>Net Support Control</i> pada komputer server	22
4. Ditemukannya sebanyak 6 komputer client pada <i>Net Support Control</i>	23
5. Kerangka Konseptual	28
6. Grafik data nilai kelas eksperimen	42
7. Grafik data nilai kelas kontrol	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	55
2. RPP Kelas Eksperimen	59
3. RPP Kelas Kontrol	65
4. Soal Ulangan TI&K	71
5. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	74
6. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	75
7. Perhitungan Mean dan Varians Skor Belajar	76
8. Uji Normalitas Kelas Ekperimen	78
9. Uji Normalitas Kelas Kontrol	79
10. Uji Homogenitas	80
11. Uji Hipotesis	81
12. Tabel Nilai Z	82
13. Tabel Nilai Kritis untuk Uji Liliefors.....	83
14. Tabel Nilai Persentil Untuk Distribusi F.....	84
15. Tabel Nilai Persentil Untuk Distribusi t.....	85
16. Surat Penugasan Dosen Pembimbing.....	86
17. Surat Izin Penelitian dari Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.....	87
18. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kabupaten Solok.....	88
19. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada era globalisasi telah membantu manusia dalam mencapai kesejahteraan hidup dalam berbagai aspek. Hal ini ditandai dengan pemanfaatan teknologi dalam bidang industri, pendidikan, kesehatan, pertanian dan lain sebagainya. Dalam bidang pendidikan, kita bisa melihat pembaharuan atau inovasi yang dilaksanakan dalam pendidikan, yang syarat dengan pemanfaatan teknologi, sehingga proses pendidikan dan pengajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien sehingga peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan baik.

Diantara alat teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran, seperti; OHP (*Over Head Projector*), LCD, Komputer, Internet, LAN (*Local Area Network*), dan berbagai macam alat lainnya yang dapat membantu peserta didik untuk mengakses ilmu pengetahuan dan informasi sebanyak mungkin dibandingkan pada saat belajar secara manual tradisional.

Sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka setiap sekolah, terutama untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama telah disusun suatu mata pelajaran yang disebut Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) yang mulai diajarkan sejak diberlakukannya Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), yang selanjutnya disempurnakan menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di sekolah bertujuan agar setiap peserta didik dapat menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) secara tepat dan optimal untuk mendapatkan informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, serta berbagai aktivitas lainnya, sehingga mampu mengembangkan sikap inisiatif dan eksplorasi mudah beradaptasi dengan perubahan. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia perlu berkomunikasi dengan individu lainnya karena manusia merupakan makhluk sosial. Oleh karena itu, manusia dengan pengetahuannya mencari dan menciptakan alat untuk bisa berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi inilah siswa diperkenalkan alat-alat Teknologi Informasi dan Komunikasi, dan diajarkan bagaimana cara memanfaatkannya, serta keuntungan-keuntungan apa saja yang diperoleh oleh siswa dari alat-alat tersebut.

Proses pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) cenderung lebih banyak menggunakan tempat di laboratorium komputer daripada di dalam ruang kelas. Agar pembelajaran TIK di ruang laboratorium komputer menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan, maka perlu dipilih atau ditentukan suatu media yang tepat dan berdaya guna, yang dapat digunakan dalam ruang laboratorium komputer atau pada saat praktikum berlangsung, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat mudah tercapai.

Sekarang banyak kita lihat bahwasanya guru mata pelajaran TIK hanya memakai metode ceramah dalam melakukan proses pembelajaran. Situasi seperti

ini juga saya temukan di SMA N 1 Gunung Talang Kabupaten Solok. Menurut saya, penggunaan metode ceramah tersebut kurang efektif dilaksanakan pada saat pembelajaran praktek mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di labor komputer. Karena, seperti yang kita ketahui, dalam pembelajaran praktik TIK, kegiatan siswa tidak dapat terpantau secara menyeluruh (*full control*) oleh guru. Selain itu, tanpa sepengetahuan guru ada beberapa siswa yang membuka program lain selain yang diajarkan atau diterangkan oleh guru di depan kelas, seperti; *Facebook*, *Twitter*, *You Tube*, *Friendster*, dan lain-lain. Apalagi dalam lingkup sekolah, ketertiban pemakaian komputer oleh siswa menjadi hal yang sangat penting, mengingat saat ini banyaknya penyalahgunaan pemakaian komputer oleh para siswa, terutama saat menggunakan akses internet. Selain itu, selama proses pembelajaran dibutuhkan LCD Proyektor untuk menampilkan server dan guru masih harus mendatangi siswa yang belum jelas atau mengerti mengenai materi atau penjelasan yang diberikan guru dan menjelaskannya di masing-masing komputer siswa.

Seiring perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), jaringan komputer sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang. Seperti di sekolah, jaringan komputer digunakan untuk mempermudah dan membantu pembelajaran TIK. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu *system remote* dan pengendali komputer client sehingga pembelajaran akan menjadi lebih efektif, lebih efisien dan terkontrol dengan baik. Selain itu, pembelajaran akan lebih mudah dilaksanakan dan terkendali, sehingga akan membantu kemajuan proses pembelajaran siswa.

Dengan menggunakan program aplikasi *Net Support Manager* sebagai *remote control*, diharapkan pendidik atau guru dapat mengatur dan memantau pemakaian komputer dari hal-hal yang bersifat negatif dan hal-hal yang tidak diinginkan lainnya, yang sering dilakukan oleh siswa pada saat proses belajar mengajar (PBM) berlangsung. Kelebihan dari program aplikasi *Net Support Manager* ini adalah cara penggunaan yang sangat mudah, dan tingkat keamanan yang baik.

Berdasarkan deskripsi di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul **“Efektifitas Pemanfaatan Media Program Aplikasi *Net Support Manager* Pada Pembelajaran Praktek TI&K di Labor Komputer SMA N 1 Gunung Talang Kabupaten Solok “.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Kurang terpantaunya seluruh kegiatan siswa dalam memanfaatkan komputer di laboratorium TIK.
2. Masih ada siswa yang memanfaatkan komputer dan internet di luar materi yang diajarkan guru, seperti; *Facebook, Twitter, You Tube, Friendster*, dan lain-lain.
3. Siswa agak sulit memahami materi yang diajarkan guru.
4. Kurangnya perhatian dan konsentrasi siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan mengingat keterbatasan penulis, baik dari segi tenaga, kemampuan, waktu, maupun biaya, maka penulis perlu mengadakan pembatasan masalah. Pada penelitian ini, masalah yang akan dibahas difokuskan kepada hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI&K) siswa. Sehubungan dengan permasalahan ini, diterapkan salah satu media, yaitu program aplikasi *Net Support Manager*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “efektifkah hasil belajar siswa SMA N 1 Gunung Talang dengan memanfaatkan media aplikasi *Net Support Manager* pada mata pelajaran TI&K?

E. Tujuan Penelitian

Mendapatkan gambaran yang jelas tentang keefektifan hasil belajar dengan menggunakan Media Aplikasi *Net Support Manager* pada pembelajaran praktek Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di labor komputer SMA N 1 Gunung Talang Kabupaten Solok.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, diantaranya :

1. Sebagai bahan masukan dan salah satu alternatif bagi guru dalam proses pembelajaran, khususnya guru bidang studi TI&K.
2. Sebagai pengetahuan bagi penulis sebagai calon guru.
3. Sebagai referensi bagi peneliti lain untuk penelitian lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Efektifitas

1. Pengertian Efektifitas

Efektifitas berarti berusaha untuk dapat mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, sesuai pula dengan rencana, baik dalam penggunaan data, sarana, maupun waktunya atau berusaha melalui aktivitas tertentu, baik secara fisik maupun non fisik untuk memperoleh hasil yang maksimal, baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif (Said, 1981:83).

Sedangkan, menurut Purwadarminta (1994:32) “ *di dalam pengajaran, efektifitas berkenaan dengan pencapaian tujuan. Dengan demikian, analisis tujuan merupakan kegiatan pertama dalam perencanaan pengajaran* ”.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi efektifitas adalah *sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan*.

Dalam hal ini, efektifitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus yang telah dicanangkan. Metode pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan instruksional khusus yang dicanangkan lebih banyak tercapai.

2. Ciri-ciri Efektifitas

Menurut Harry Firman (1987), keefektifan suatu program pembelajaran ditandai dengan adanya ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Berhasil mengantarkan peserta didik mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif, sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.
- 3) Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar (PBM).

Berdasarkan ciri-ciri program pembelajaran efektif seperti yang digambarkan di atas, keefektifan program pembelajaran tidak hanya ditinjau dari segi tingkat prestasi belajar saja, melainkan juga harus ditinjau dari segi proses dan sarana penunjang.

Aspek hasil meliputi tinjauan terhadap hasil belajar siswa setelah mengikuti program pembelajaran yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek proses meliputi pengamatan terhadap keterampilan siswa, motivasi, respon, kerjasama, partisipasi aktif, tingkat kesulitan pada saat penggunaan media, waktu, serta teknik pemecahan masalah yang ditempuh siswa dalam menghadapi kesulitan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Aspek sarana penunjang meliputi tinjauan-tinjauan terhadap fasilitas fisik dan bahan, serta sumber yang diperlukan siswa dalam proses belajar

mengajar, seperti; ruang kelas, laboratorium, media pembelajaran dan buku-buku teks.

B. Pengertian Teknologi Informasi

Dalam definisi teknis, Teknologi Informasi atau *Information Technology* seperti yang dijabarkan menurut *Eric Deeson, Harper Collins Publishers, Dictionary of Information Technology, Glasgow, UK, 1991* adalah sebagai berikut:

Information Technology (IT) is the handling of information by electric and electronic (and microelectronic) means. Here handling includes transfer. Processing, storage and access, IT special concern being the use of hardware and software for these tasks for the benefit of individual people and society as a whole.

Dalam pemahaman di atas, kemampuan yang dikembangkan dalam penguasaan teknologi informasi lebih menekankan kepada kemampuan yang sangat mekanistik dan hanya mendefinisikan secara umum dari kebutuhan manusia didalam mengambil dan memindahkan , mengolah dan memproses informasi dalam konteks sosial yang menguntungkan diri sendiri dan masyarakat secara keseluruhan. Bagaimana implikasinya agar dapat menguntungkan secara individual dan masyarakat secara keseluruhan tidak didefinisikan secara lebih khusus.

Dalam definisi pendidikan, Teknologi Informasi telah dijabarkan menurut *Information Technology in the National Curriculum, England and Wales, 1995* sebagai berikut:

Information Technology (IT) capability is characterized by an ability to use effectively IT tools an information source to analyse, process an

*present information, and to model, measure and control external events.
This involves :*

- a. Using information sources and IT tools to solve problems*
- b. Using IT tools and information sources, such as computer systems and software packages, to support learning in various contexts;*
- c. Understanding the implications of IT for working life and society.*
- d. Pupils should be given opportunities, where appropriate, to develop and apply their IT capabilities in their study of National Curriculum subjects.*

Dari penjelasan di atas, nampaknya terdapat acuan kemampuan Teknologi Informasi yang hendak dicapai dan sistem nilai dalam bekerja pada kehidupan sehari-hari yang hendak dibelajarkan, seperti nilai apa yang perlu dikembangkan dalam suatu sistem sosial masyarakat berkenaan dengan kemampuan menggunakan, memanfaatkan, memahami Teknologi Informasi beserta perangkat-perangkat (*hardware-software*).

Teknologi komunikasi mempunyai pengertian; segala hal yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan, yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer atau pemindahan informasi antara satu media ke media lainnya dengan menggunakan teknologi tertentu.

Dalam teknologi informasi dan komunikasi, sistem pengelolaan data elektronik atau *Electronic Data Processing System* (EDPS) telah berkembang dengan pesat dan banyak dipergunakan di perusahaan-perusahaan besar maupun kecil, dimana komputer sangat memegang peranan yang sangat penting. Oleh karena itu, dalam teknologi dan

informasi, tidak akan terlepas dari komputer sebagai teknologi informasi dan komunikasi.

1. Tujuan Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Tujuan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) secara umum menurut Balitbang Depdiknas (2003:7) adalah agar siswa memahami alat TIK secara umum, termasuk komputer dan memahami informasi. Sedangkan tujuan secara khususnya adalah:

- 1) Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan TIK yang terus berubah, sehingga siswa termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari TIK sebagai dasar unsur belajar sepanjang hayat.
- 2) Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan TIK, sehingga siswa bisa melaksanakan dan mengalami aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
- 3) Mengembangkan kompetensi siswa dalam penggunaan TIK untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aspek kehidupan sehari-hari lainnya.
- 4) Mengembangkan kemampuan belajar berbasis TIK sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, terampil dalam berkomunikasi, mengorganisasi informasi belajar dan bekerja sama.

- 5) Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan TIK untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah.

Dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, siswa dituntut tidak hanya terampil dalam menggunakan komputer, tetapi juga dituntut kemampuannya dalam aspek berfikir, serta sikap yang baik dan bijak terhadap pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Sasaran pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi selalu mengarah pada 3 ranah yang sering disebut yaitu; Ranah Kognitif, Ranah Afektif, dan Ranah Psikomotor.

2. Karakteristik Teknologi Informasi dan Komunikasi

Adapun karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menurut Balitbang Depdiknas (2003:2) adalah sebagai berikut:

- 1) Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan dan metode penyampaian bagian yang terpisah-pisah atau parsial.
- 2) Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa tema-tema esensial, aktual, serta global yang berkembang dalam kemajuan teknologi masa kini, sehingga mata pelajaran

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan mata pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.

- 3) Tema-tema esensial dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan perpaduan dari cabang-cabang ilmu komputer, matematika, teknik elektro, teknik elektronika, sibernetika, dan informasi itu sendiri. Tema-tema esensial tersebut berkaitan dengan kebutuhan pokok akan informasi sebagai ciri-ciri abad 21, seperti; pengolahan data, presentasi, basisdata, internet dan e-mail, dan tema-tema esensial terkait dengan aspek kehidupan sehari-hari.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi

- 1) Pemahaman mendalam konsep, pengertian dan organisasi dasar mencakup kesehatan keselamatan kerja pada TIK, menerapkan etika dan aturan perangkat lunak (*software*), mengenal penggabungan dokumen pengolah kata dengan angka, mengenal perangkat lunak dan sistem pada internet, mengenal tata cara akses dan pelayanan internet.
- 2) Pengolahan informasi untuk produktivitas, meliputi; memodifikasi dokumen program pengolah kata, menggabungkan dokumen pengolah kata dan angka, dan demonstrasi akses web dan e-mail.

- 3) Pemecahan masalah eksplorasi dan komunikasi, meliputi; membuat dokumen dengan pengolah kata dan angka, mencari informasi dan berkomunikasi melalui internet.
- 4) Pemecahan masalah komunikasi dan presentasi, meliputi; membuat dokumen dengan perangkat lunak pengolah presentasi.

4. Sumber-sumber Penentu dan Standar Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi

Sumber-sumber yang dapat digunakan dalam menentukan standar kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Balitbang Depdiknas (2003:6), yaitu:

- 1) Daftar kompetensi bidang studi Teknologi Informasi dan Komunikasi dari beberapa organisasi di situs internet.
- 2) Informasi teknologi kompetensi profil dari OHIO ITTF.
- 3) Ahli materi atau pakar bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- 4) Buku *microsoft office user specialist*.
- 5) Analisis taksonomi hasil belajar.
- 6) Konstruksi teoritik bidang ilmu Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- 7) Praktisi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
- 8) Masyarakat pengguna lulusan.

9) Hasil analisis tugas.

C. Pengertian Media

Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dibuatnya dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan.

Kata media itu sendiri berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “ *medium* “ yang berarti “ pengantar atau perantara. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Gerlach dan Erly (1971), mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar (PBM) cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atay elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Kit Lay Bourne (1985:82) menyatakan bahwa; “ *penggunaan media tidak harus membawa bungkusan berita-berita semua, siswa cukup*

dapat mengawasi suatu berita ”. Dari pendapat tersebut, dapat dihubungkan bahwa penyampaian materi pelajaran dengan cara komunikasi masih dirasakan adanya penyimpangan pemahaman oleh siswa. Masalahnya adalah siswa terlalu banyak menerima sesuatu ilmu secara verbalisme. Apalagi dalam proses belajar mengajar yang tidak menggunakan media, dimana kondisi siswa tidak siap, malah akan memperbesar peluang terjadinya verbalisme.

Media yang difungsikan sebagai sumber belajar bila dilihat dari pengertian harfiahnya juga terdapat manusia di dalamnya, benda, ataupun segala sesuatu yang memungkinkan untuk anak didik memperoleh informasi dan pengetahuan yang berguna bagi anak didik dalam pembelajaran.

Sasaran penggunaan media adalah agar anak didik mampu menciptakan sesuatu yang baru dan mampu memanfaatkan sesuatu yang telah ada untuk dipergunakan dengan bentuk dan variasi lain yang berguna dalam kehidupannya,. Dengan demikian, mereka dengan mudah mengerti dan mamahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada mereka.

Arief S. Sadiman (1984:6) mengatakan bahwa media adalah *segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti film, buku dan kaset*. R.E Clark (1996:62) mengungkapkan

bahwa “ *media to encourage student to invest more afford in hearing has along history* “.

Dari pandangan yang ada diatas, dapat dikatakan bahwa media merupakan alat yang memungkinkan anak untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan dapat untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantuan.

Soeparno (1987:8), menyebutkan ada beberapa alasan memilih media dalam proses belajar mengajar, yakni:

- a. Ada berbagai macam media yang mempunyai kemungkinan dapat kita pakai di dalam proses belajar mengajar.
- b. Ada media yang mempunyai kecocokan untuk menyampaikan informasi tertentu saja.
- c. Ada perbedaan karakteristik pada setiap media.
- d. Ada perbedaan pemakai media tersebut (*user*).
- e. Ada perbedaan situasi dan kondisi tempat media dipergunakan.

Bertitik tolak dari pendapat tersebut, jelaslah bahwa memilih media tidak mudah. Media yang akan digunakan harus memperhatikan beberapa ketentuan dengan pertimbangan, bahwa penggunaan media harus benar-benar berhasil guna dan berdaya guna untuk meningkatkan dan memperjelas pemahaman siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi, maka berbagai model pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas juga mengalami perkembangan. Seorang guru memang masih tetap merupakan salah satu sumber belajar tetapi tidak lagi sebagai satu-satunya sumber belajar bagi para peserta didiknya. Guru menggunakan sumber belajar lain yang disebut sebagai media untuk membelajarkan peserta didiknya. Dalam kaitan ini, ada beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan.

Salah satu model pembelajaran adalah guru tetap berperan sebagai sumber belajar utama, tetapi masih ada peran lain yang dapat didelegasikan guru pada media pembelajaran. Hal ini berarti, ada pembagian peran antara guru dan media pembelajaran. Sejauh mana pembagian peran antara guru dan media pembelajaran dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran di kelas sangatlah tergantung pada guru. Dimungkinkan saja terjadi bahwa peran media pembelajaran itu sangat kecil, yaitu hanya sebagai pelengkap atau bahkan hanya sebagai “pajangan atau tempelan”, dimana media baru digunakan pada saat guru membutuhkannya atau berhalangan hadir mengajar di kelas. Dalam kaitan ini, tidak ada perencanaan tentang pemanfaatan media pembelajaran.

Di sisi lain, media pembelajaran justru sangat berperan atau memainkan peranan yang dominan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator saja dalam kegiatan pembelajaran. Alternatif lainnya adalah adanya pembagian peran yang seimbang antara guru dan media pembelajaran. Dalam keadaan yang

demikian ini, pemanfaatan media pembelajaran benar-benar dilakukan secara terencana.

D. Defenisi *Net Support Manager*

Seiring dengan berkembangnya teknologi dalam dunia perkomputeran, kebutuhan manusia juga semakin kompleks penggunaannya terhadap perkembangan teknologi tersebut. Hal ini adalah sesuatu yang wajar-wajar saja serta saling menunjang diantara keduanya, yaitu teknologi dan kebutuhan manusia. Teknologi akan terus diciptakan dari waktu ke waktu, mulai dari yang sederhana sampai menjadi teknologi yang sangat canggih. Dengan teknologi, diharapkan segala aktifitas manusia dapat diselesaikan dengan lebih mudah, cepat dan akurat. Salah satunya yaitu adanya sistem jaringan.

Dengan adanya sistem jaringan ini banyak kemudahan yang dapat dirasakan, diantaranya yaitu; bisa berbagi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), memudahkan komunikasi antar pemakai jaringan, serta berbagi data dan informasi menjadi lebih mudah. Jarak yang jauh tidak lagi menjadi penghalang untuk bisa mendapatkan data dan informasi dengan cepat dan aman.

Melalui sistem jaringan, komputer yang semula hanya bekerja sendiri (*stay alone*), sekarang telah dapat berkomunikasi dalam berbagi informasi atau *sharing*, tanpa mengharuskan *user*-nya mendatangi secara fisik pada komputer yang memiliki informasi yang diinginkannya atau

komputer tujuannya. Manfaatnya tentu sangat jelas, bahwa hal ini akan menghemat waktu, dan mempercepat penyelesaian pekerjaan, dan juga untuk menghindari terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan, seperti; kerusakan atau hilangnya data-data penting, dan informasi.

Era teknologi informasi sudah mulai masuk ke berbagai aspek kehidupan, mulai dari dunia *entertainment* atau hiburan, multimedia, sosial, bahkan dunia pendidikan. Kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi yang satu ini tampaknya cukup menggoda para pembuat *software* untuk mengaplikasikannya pada berbagai bidang kehidupan. Salah satu aplikasinya adalah ***Net Support Manager***.

Pengertian dari Program Aplikasi *Net Support Manager* ini adalah suatu program aplikasi yang dapat *me-remote* atau mengendalikan komputer dari jarak jauh, melalui jaringan komputer. Sebenarnya, bukan hanya mengendalikan komputer saja, akan tetapi juga dapat *ber-chatting* (berkomunikasi) antara *Server* dengan *Client*, kirim data (*file transfer*), dan juga dapat melihat *hardware* atau *software* yang digunakan oleh komputer *client*.

Sebelum menginstal *Net Support*, terlebih dahulu kita harus membedakan komputer mana yang akan di instal sebagai *Server (Typical Installations)* dan komputer mana yang ingin di instal menjadi komputer *Client (Client Only)*. Kalau meng-install setiap komputer menjadi *Server (Typical Instalations)*, maka tidak akan ada gunanya, karena seluruh

komputer nantinya akan dapat *me-remote* atau mengendalikan tiap komputer yang akan dikendalikan.

E. Instalasi Program Aplikasi *Net Support Manager*

Hal yang harus dilakukan dalam instalasi program aplikasi *Net Support Manager* adalah; pertama kita harus melakukan instalasi *Net Support Manager* untuk komputer yang akan dijadikan sebagai *Server* (komputer yang dapat melakukan segala hal, seperti keterangan diatas), kemudian menginstalasi *Net Support Manager* untuk komputer yang akan dijadikan sebagai *Client*. Langkah-langkahnya penginstalaiannya adalah sebagai berikut:

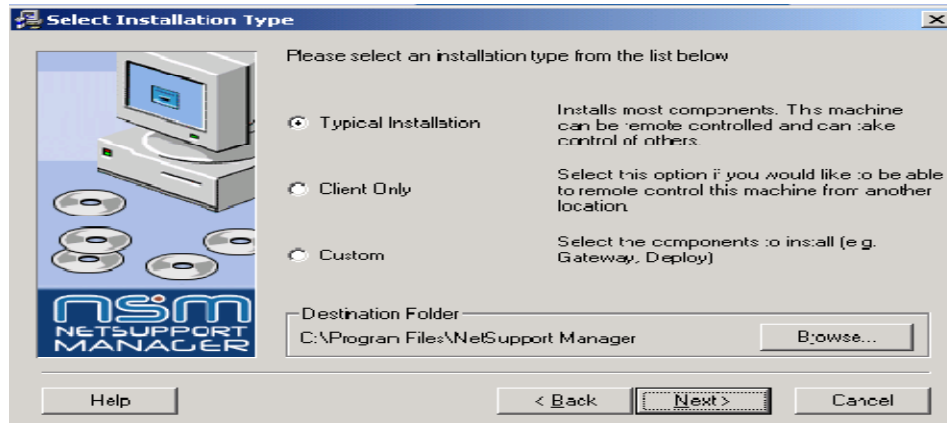
- a. Siapkan *software Net Support Manager*, kemudian open setup dan akan muncul gambar seperti dibawah ini :



Gambar 1. Persetujuan dalam penginstalasian *Net Support*

- b. Pilih option **I Agree**.

- c. Kemudian klik **Next**, dan setelah itu akan muncul pilihan untuk menentukan ke setiap komputer, apakah nantinya akan dijadikan komputer *Server* atau *Client*. Seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini :



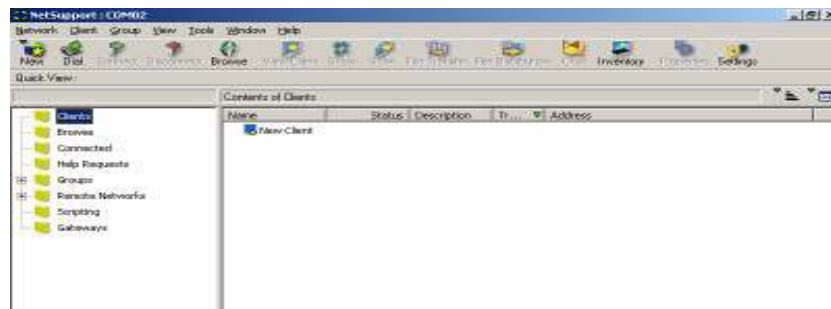
Gambar 2. Menentukan jenis type instalasi yang akan digunakan pada komputer

- d. Pilih *typical instalation*, karena nantinya komputer yang akan kita jadikan sebagai komputer *server* yang dapat mengendalikan komputer *client*.
- e. Setelah memilih, maka klik **Next**, kemudian menentukan *letal file* (data), dimana program *Net Support* itu berada, dan klik **Next** untuk melakukan peng-instalan.
- f. Setelah selesai peng-instalan dan menyalin *file*, maka akan muncul dialog suksesnya penginstalan *Net Support Manager*.
- g. Kemudian klik **Finish**, dan setelah itu beri nama komputer mana yang akan dijadikan *server* atau *client*.
- h. Kemudian klik **OK** untuk mengakhiri proses instalasi.

F. Remote Desktop Client Dengan Menggunakan Program Aplikasi Net Support Manager

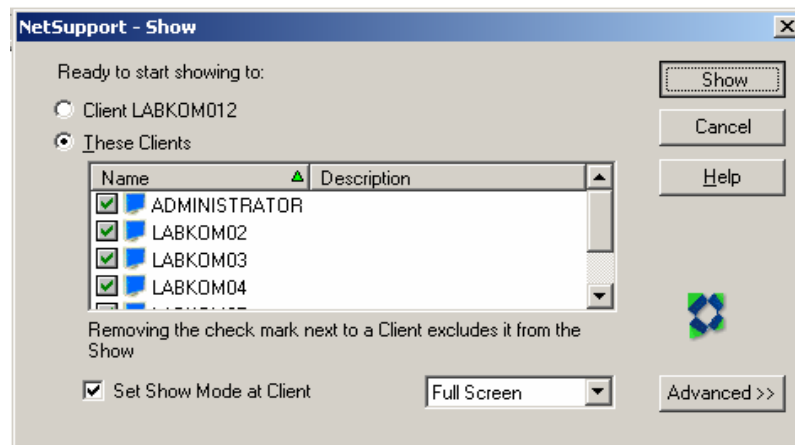
Langkah-langkah yang harus dilakukan sebelum mengendalikan komputer *client*, antara lain:

- a. Buka program **Net Support Control**, pada menu **Start - All Programs – Net Support – Net Support Control**, seperti gambar dibawah ini:



Gambar 3. Netsupport Control pada komputer server

- b. Kemudian, pada folder **Browse** dipilih untuk mencari komputer *client*, lalu klik tombol **OK**, maka komputer *Server* akan mencari komputer *client* di dalam jaringan komputer. Setelah selesai, maka akan ditemukan komputer *client*. Lihat gambar dibawah ini:



Gambar 4. Ditemukannya sebanyak 6 komputer client pada Net Support Control

- c. Jika kita ingin meng-koneksikan atau menghubungkan keseluruhan dari komputer *client*, maka langkah selanjutnya adalah **Blocking** komputer *client*, kemudian klik kanan (*right click*) dan klik **Connect**. Setelah semua komputer *client* terhubung dengan Net Support Control, lalu klik **Show** pada *toolbar*.
- d. Setelah menekan tombol **Show**, maka akan muncul tampilan **Desktop** yang ada pada komputer *Server* ke setiap komputer *client*. Komputer *server* dapat mengendalikan komputer-komputer *client* yang sudah terhubung dalam satu jaringan.

G. Keuntungan Media Program Aplikasi Net Support Manager

Iqmal Misrani dalam <http://ragile.wordpress.com/?s=net+support+school>, mengemukakan keuntungan menggunakan media aplikasi Net Support Manager dalam pembelajaran praktek TIK, yaitu:

1. Untuk Kegiatan Pembelajaran

Manfaat aplikasi Net Support Manager untuk pembelajaran antara lain:

a. *Manage Student Internet Access*

Yaitu membatasi akses pada komputer siswa/client untuk situs-situs tertentu.

b. *Manage Student Aplikasi*

Membatasi penggunaan aplikasi pada komputer siswa/client untuk aplikasi-aplikasi tertentu.

c. *Presentasi Menggunakan Whiteboard Monitor*

Guru / Instruktur dapat memanfaatkan fungsi whiteboard monitor seperti whiteboard pada umumnya yang digunakan pada pembelajaran di kelas. Tools-tools pada whiteboard monitor fungsinya bisa untuk menulis, menggambar, membuat bangun dan lain-lain.

d. *Student Register*

Fungsinya untuk *me-report* data siswa yang ada dalam kelas.

e. *Show Screen*

Fungsinya untuk memperlihatkan *desktop monitor* pada komputer server / instruktur.

f. *Scan Monitor*

Fungsinya untuk *men-detect* monitor client yang aktif satu persatu. Melihat / memonitor komputer siswa dan aplikasi apa yang dijalankannya.

g. *File Transfer*

Guru / instruktur dapat mentransfer file dari komputer server ke komputer client tertentu, dan juga terdapat distribusi file dari komputer server ke semua komputer client.

h. *Send / Colect*

Send / Colect berfungsi untuk mengirim dan meng-*colect* file yang sudah atau akan dikirim ke komputer client dan file tersebut bisa diambil oleh komputer server lagi dengan syarat nama file tidak diubah atau disamakan filenya dari semua client. Tools ini berguna pada saat guru mengadakan ujian. Jadi pada waktu ujian selesai, guru / instruktur tidak perlu satu persatu menarik jawaban secara manual.

i. *Lock / Mengunci Komputer Client*

Fungsinya untuk mengunci komputer, keyboard serta mouse client. Siswa tidak bisa menggunakan komputernya kecuali pada saat pembelajaran atau instruktur meng-*unlock* kembali semua komputer client

j. *CO-Browse and Blank All*

Co-Browse adalah menampilkan jendela browser yang dibuka dari server ke client, dan apa saja yang diakses dari server akan tampil pada monitor client. Sedangkan untuk *block all* adalah cara instruktur untuk memblok atau memutus akses internet ke semua client.

k. *Blank All Student Screen*

Blank All Student Screen membuat tampilan desktop pada komputer client menjadi hitam atau blank. Siswa tidak bisa menjalankan aktivitas apapun pada komputernya.

l. *Communicate*

Fungsi tools ini adalah untuk menghubungkan komunikasi antara Guru / instruktur dari server ke komputer student / client dengan *chat*, *message* dan *announce*.

m. *Lesson Plan*

Lesson Plan digunakan untuk penjadwalan kelas. Terdapat dua fungsi yaitu *Execute Plan* dan *Manage Plan*. *Execute Plan* untuk memulai kelas baru dan *Manage Plan* untuk menjadwalkan kelas berikutnya pada hari yang sama.

2. Monitoring Komputer

Aplikasi *Net Support Manager* bermanfaat untuk guru / instruktur untuk *desktop monitoring* pada komputer siswa. Guru / instruktur dapat memantau apa saja yang dibuka oleh siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Jadi, jika ada siswa yang membuka program lain diluar topik pembelajaran, maka guru bisa mengingatkan atau memblokir komputer siswa tersebut.

3. Perawatan Komputer

Sistem *defrag disk* dan *scan disk* bisa dilakukan oleh komputer server secara otomatis melalui *manage* aplikasi.

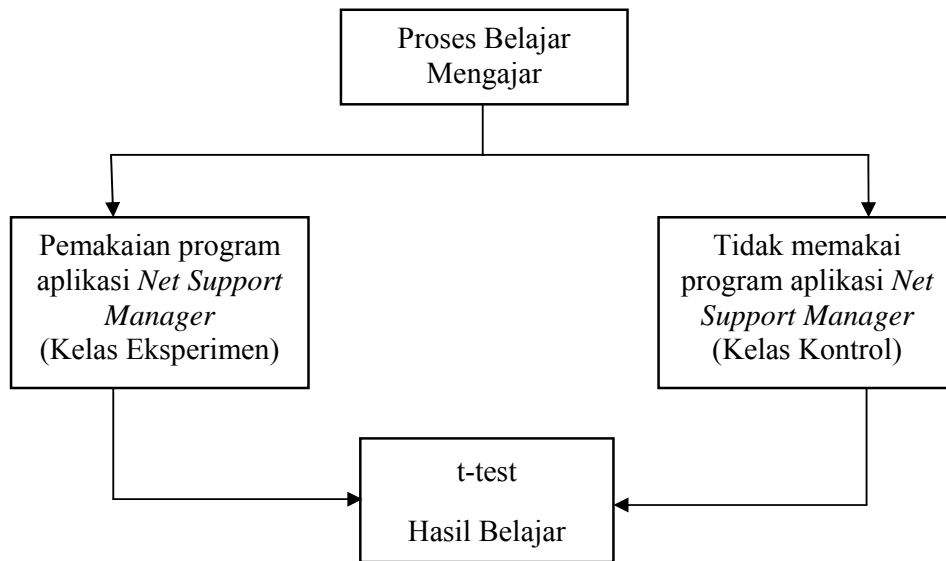
H. Kerangka Konseptual

Dalam proses belajar mengajar diharapkan terjadinya perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan atau kebiasaan baru yang lebih baik dari sebelumnya. Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk terlibat aktif secara keseluruhan, baik secara mental maupun fisik. Metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar akan menentukan proses belajar itu sendiri.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya aktivitas siswa dalam belajar. Siswa dipandang sebagai subjek pembelajaran dalam proses pembelajaran. Namun kenyataan yang terjadi di lapangan banyak siswa yang belum terlibat aktif dalam belajar.

Penggunaan suatu media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap efektifitas pembelajaran. Penggunaan media *Net Support Manager* pada saat pembelajaran praktek TIK merupakan alternatif yang tepat untuk mengaktifkan siswa dalam belajar. Melalui media tersebut, seluruh kegiatan siswa dapat dikontrol langsung oleh guru. Dengan menggunakan media tersebut, siswa tidak bisa melakukan kegiatan atau aktifitas diluar materi pelajaran. Jadi, seluruh perhatian dan aktifitas siswa akan lebih terpusat kepada materi yang sedang diajarkan guru. Dengan demikian, proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif atau sesuai dengan yang diharapkan.

Untuk lebih jelasnya, kerangka konseptual penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 5. Kerangka Konseptual

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian karena dari hasil pengujian hipotesis merupakan jawaban dari masalah yang ditemukan. Berdasarkan latar belakang, perumusan masalah, dan pembatasan masalah penelitian di atas, maka hipotesis yang akan di uji dalam penelitian ini adalah:

$H_o : \bar{X}_1 = \bar{X}_2$: Pemanfaatan media aplikasi *net support manager* tidak efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran praktek TI&K di labor komputer SMA N 1 Gunung Talang Kabupaten Solok.

Ha : $\overline{X}_1 \neq \overline{X}_2$: Pemanfaatan media aplikasi *net support manager* efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran TI&K di labor komputer SMA N 1 Gunung Talang

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang memanfaatkan media program aplikasi *Net Support Manager* lebih tinggi daripada nilai hasil belajar siswa yang tidak memanfaatkan media program aplikasi *Net Support Manager*. Ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang belajar dengan memanfaatkan media program aplikasi *Net Support Manager* (kelas eksperimen) adalah 77,58. Sedangkan nilai rata-rata siswa yang tidak memanfaatkan media program aplikasi *Net Support Manager* (kelas kontrol) adalah 72,54.
2. Hasil uji hipotesis di dapat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $(2,26 > 2,000)$ yang di buktikan dengan taraf signifikan α 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas yang menggunakan media aplikasi *Net Support Manager* dibandingkan dengan belajar menggunakan model pembelajaran konvensional.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru yang mengajar mata pelajaran TIK untuk dapat menerapkan media aplikasi *Net Support Manager* dalam pembelajaran praktek TIK, karena mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Dalam penerapan media aplikasi *Net Support Manager*, dibutuhkan kreatifitas dan keahlian dari tenaga pendidik untuk memotivasi siswa agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik.
3. Kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Gunung Talang, pengawas maupun kepada tenaga kependidikan yang terkait agar dapat meningkatkan kinerja dan kualitas guru TIK melalui penataran-penataran dalam berbagai bidang pengetahuan dan keterampilan khususnya dalam penerapan model-model pembelajaran, sehingga dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rivai dan Nana Sudjana. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo.
- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran Edisi 1-9*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004 Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Materi Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Depdiknas. 2005. *Standar Nasional Pendidikan (NSP)*. Bandung: Fokus Media.
- Dimiyati. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Edi Purwanto. 2003. *Teknologi Informasi dan Komunikasi SMP Jilid 1*. Surakarta: Yudhistira.
- Iqmal Misrani. 2008. *Net Support School: Tutorial dan Langkah-langkahnya*. http://iqmalmisrani.blogspot.com/2009/01/11/Tutorial_Net_Support_School/ di akses tanggal 22 April 2010.
- Iqmal Misrani. 2009. *Net Support Manager: Keunggulan dan Kelemahannya*. <http://ragile.wordpress.com/?s=net+support+school/KeunggulanKelemahan/> di akses tanggal 22 April 2010.
- Mohammad Nazir. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Salfen Hasri . 2004. *Sekolah Efektif dan Guru Efektif*. Padang: CV. Suryani.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata. 2009. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.