

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI KELAS VIII
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 BATANG ANAI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Jurusan Teknik Elektronika
Universitas Negeri Padang*



Oleh
DIMI OKSILA
07318/2008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA**

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**JUDUL : PENGARUH PENGGUNAAN CD MULTIMEDIA
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
DALAM MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI
DAN KOMUNIKASI DI KELAS VIII SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 BATANG ANAI**

Nama : Dimi Oksila
NIM/BP : 07318/2008
Jenjang : Strata satu (S1)
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Teknik

Padang, 9 Februari 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. H. Dharma Liza Said, MT
NIP. 19510522b197603 1 002

Muhammad Adri, S.Pd, MT
NIP. 19750514 200003 1 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan
FIP UNP

Drs. Efrizon, MT
NIP. 19650409 199001 1 001

PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengaruh Penggunaan CD Multimedia Interaktif Terhadap Hasil
Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan
Komunikasi di Kelas VIII SMPN 1 Batang Anai

Nama : Dimi Oksila
NIM/BP : 07318/2008
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 9 Februari 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. H. Dharma Liza Said, MT	1. _____
Sekretaris	: Muhammad Adri, S.Pd, MT	2. _____
Anggota	: 1. Dra. Nelda Azhar, M.Pd	3. _____
Anggota	: 2. Drs. H. Sukaya	4. _____

ABSTRAK

Dimi Oksila (2008-07318). Pengaruh Penggunaan CD Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Batang Anai

Keberhasilan belajar dapat dicapai jika siswa berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu upaya dalam mengaktifkan siswa yaitu dengan memilih media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diajarkan. Salah satu media yang dapat mengaktifkan siswa dalam mata pelajaran TIK adalah Penggunaan CD Multimedia Interaktif. Rumusan masalah dalam Penelitian ini untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan CD Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK di kelas VIII SMP N 1 Batang Anai yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh Penggunaan CD Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII SMP N 1 Batang Anai

Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan jenis penelitian menggunakan quasy eksperimen dengan membandingkan hasil belajar siswa yang belajar menggunakan CD Multimedia Interaktif dan tanpa menggunakan CD Multimedia Interaktif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 1 Batang Anai. Penarikan sampel dilakukan dengan *purposive sampling* dan yang menjadi sampel adalah kelas VIII₆ sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII₃ kelas kontrol. Kompetensi Dasar untuk kedua kelas adalah membuat dokumen pengolahan angka sederhana. Data dalam penelitian ini berasal dari hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Data tersebut diolah dengan menggunakan rumus t-tes.

Dari hasil uji hipotesis dengan T-test diperoleh hasil rata-rata kelas yang menggunakan CD Multimedia Interaktif (kelas eksperimen) 85.20 lebih tinggi dibandingkan kelas yang tidak menggunakan CD Multimedia Interaktif (kelas kontrol) 73.20. Hal ini berarti hipotesis penelitian (H1) diterima yaitu adanya perbedaan antara suatu kondisi dengan kondisi lainnya yang menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar TIK siswa yang menggunakan CD Multimediam Interaktif (kelas eksperimen) dibandingkan dengan siswa hasil belajar kelompok kontrol yang tidak menggunakan CD Multimedia Interaktif. Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan CD Multimedia Interaktif memberikan pengaruh yang berarti terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK di SMP N 1 Batang Anai.

Kata Kunci : CD Interaktif, Konvensional dan Eksperimen

KATA PENGANTAR



Assalamualaiikum Warahmatullahi wabarakatu

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan CD Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Batang Anai"**.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S-1/Akta IV) di Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak. Oleh karena itu dengan rasa hormat, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Efrizon, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang
2. Bapak Drs. H. Sukaya selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
3. Bapak Muhammad Adri, S.Pd, MT selaku Penasehat Akademik (PA) dan Pembimbing II

4. Bapak Drs. Dharma Liza Said, MT selaku dosen Pembimbing I
5. Bapak Drs.H. Sukaya selaku penguji
6. Ibu Dra. Nelda Azhar, M.Pd
7. Bapak Drs. Zal Aidi, MM Selaku Kepala SMPN 1 Batang Anai
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini

Penulisan laporan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Jurusan Elektronika FT UNP khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, 9 Februari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK..	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL..	v
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hakekat Belajar Dan Pembelajaran.....	7
B. Pembelajaran TI&K(Teknologi Informasi dan Komunikasi).....	13
C. CD Multimedia Interaktif.....	16
D. Hasil Belajar TI&K	19
E. Compact Disk Multimedia Interaktif	24
F. Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	27
G. Penelitian Yang Relevan.....	29
H. Kerangka Konseptual.....	29
I. Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Deskriptif Penelitian	33

B. Jenis Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel	35
D. Metode Penelitian.....	37
E. Variabel dan Data	38
F. Instrumen Penelitian	39
G. Teknik Analisa Data	43
H. Teknik Penelitian	48

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Ujicoba Penelitian.....	51
B. Hasil Penelitian	52
C. Pembahasan	60

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	67

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

1.	Persentase rata-rata ujian mid semester TIK SMPN 1 Batang Anai tahun ajaran 2010/2011.....	2
2.	Rancangan Penelitian	34
3.	Siswa SMPN 1 Batang Anai yang dijadikan populasi & sampel....	37
4.	Interpretasi nilai r	41
5.	Klasifikais Indeks Kesukaran Soal....	42
6.	Klasifikasi Daya Pembeda Soal....	43
7.	Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlett....	47
8.	Tahap Pelaksanaan....	49
9.	Kegiatan Pembelajaran....	49
10.	Data Hasil Belajar....	52
11.	Nilai Distribusi Frekuensi Kelas Ekperimen.....	54
12.	Nilai Distribusi Kelas Kontrol	55
13.	Uji Normalitas Kelas Eksperimen	56
14.	Uji Normalitas Kelas Konrol	57
15.	Uji Homogenitas	58
16.	Hasil Pengujian dengan t -test	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar

1. Kerangka Konseptual Penelitian.....	31
2. Frekuensi Kelas Eksperimen	54
3. Frekuensi Kelas Kontrol	55
4. Daerah Penentuan H_0	31

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Beberapa tahun belakangan ini teknologi informasi berkembang dengan pesat, sehingga mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi yang lain. Salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan. Berbagai cara telah dikenalkan serta digunakan dalam proses belajar mengajar dengan harapan pengajaran guru akan lebih berkesan dan pembelajaran bagi murid akan lebih bermakna.

Teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga mutu pendidikan seiring dengan perkembangan teknologi. Persoalan yang kini dihadapi oleh banyak negara termasuk Indonesia adalah bagaimana meningkatkan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan ini dianggap penting karena sangat menentukan gerak laju pembangunan. Oleh karenanya hampir semua negara didunia menghadapi tantangan untuk melaksanakan pembaharuan pendidikan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Dalam meningkatkan mutu pendidikan perlu ditunjang dengan adanya pembaharuan dibidang pendidikan. Salah satu caranya adalah melalui peningkatan kualitas pembelajaran yaitu dengan peningkatan relevansi

metode mengajar. Metode mengajar dikatakan relevan jika dalam prosesnya mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan, namun dalam kenyataannya masih banyak guru yang mengajar secara monoton yaitu hanya menggunakan metode konvensional, dimana guru masih cenderung menjelaskan pelajaran dengan cara ceramah tanpa dibantu dengan penggunaan media pendukung lainnya. Sehingga menimbulkan kebosanan dan kejenuhan bagi siswa, akibatnya siswa gagal memahami materi pembelajaran dan tentu saja nilai mata pelajaran TIK rendah dan tidak memenuhi nilai KKM yang telah ditetapkan sebesar 75. Hal ini tergambar dari table berikut :

Tabel.1 Persentase rata-rata Ujian MID Semester mata pelajaran TIK siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Batang Anai tahun ajaran 2010/2011

No	Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang mendapatkan nilai <75	Siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75
1	VIII ₁	31 orang	19	12
2	VIII ₂	30 orang	17	13
3	VIII ₃	30 orang	19	11
4	VIII ₄	31 orang	18	13
5	VIII ₅	30 orang	15	15
6	VIII ₆	30 orang	19	11
7	VIII ₇	30 orang	18	12
8	VIII ₈	30 orang	17	13
Jumlah	8 Kelas	242 orang	142 (58.68%)	100 (41.32%)

Sumber : Tata Usaha SMPN 1 Batang Anai

Dari tabel diatas tergambar bahwa nilai siswa yang tidak mencapai KKM berjumlah 142 (58.68%) dan untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya strategi baru dari guru salah satunya adalah menggunakan media dalam menjelaskan materi pelajaran. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1, bahwa:

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Oleh karena itu proses pembelajaran harus dirancang, dilaksanakan guru sebagai pendidik dapat memenuhi amanat peraturan pemerintah tersebut.

Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, yaitu penyampaian informasi dari sumber informasi kepada penerima melalui suatu media. Sumber informasi adalah guru dan penerima adalah siswa, serta media adalah segala sesuatu alat bantu yang digunakan untuk memperjelas pemahaman siswa.

Guru sebagai pendidik yang profesional harus mampu berperan sebagai komunikator dan fasilitator bagi peserta didik dalam membelajarkan siswanya. Sebagai komunikator seorang guru harus mampu menyampaikan pesan-pesan pembelajaran kepada siswa. Sebagai fasilitator guru dituntut membuat pembaharuan pembelajaran seperti membuat media yang menarik yang mudah dipahami sebagai penyampai pesan/informasi sesudah guru. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi bagi kegiatan membelajarkan para siswanya. Akan tetapi guru dapat menggunakan CD multimedia interaktif supaya pelajaran yang diberikan lebih mudah dan menarik bagi siswa

CD multimedia interaktif adalah salah satu inovasi dari pembelajaran berbasis komputer yang dapat digunakan untuk membantu memecahkan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh sistem pendidikan di Indonesia. Berdasarkan pada uraian di atas dilakukan penelitian yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan CD Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kelas VIII SMP Negeri 1 Batang Anai ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terlihat bahwa guru kurang menggunakan media pada saat menyampaikan materi di kelas, untuk itu sangat dituntut kreatifitas dari guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar siswa tertarik untuk belajar maka perlu adanya media pembaharuan seperti CD multimedia interaktif.

Adapun yang menjadi identifikasi masalah yang ditemukan dalam pembelajaran TIK di kelas VIII SMP Negeri 1 Batang Anai adalah:

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

C. Pembatasan Masalah

Dengan adanya rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengaruh pembelajaran TIK dengan menggunakan CD Multimedia Interaktif di kelas VIII SMP Negeri 1 Batang Anai.
2. Pelaksanaan pembelajaran TIK menggunakan CD Multimedia Interaktif di kelas VIII SMP Negeri 1 Batang Anai.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dan identifikasi masalah di atas dapat dikemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :
Seberapa Besar Pengaruh Penggunaan CD Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VIII SMP Negeri 1 Batang Anai.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan CD Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK di kelas VIII SMP Negeri 1 Batang Anai

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diantaranya memberikan manfaat pada:

1. Mendorong guru untuk meningkatkan kreatifitas dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik serta meningkatkan pengetahuan guru tentang media pembelajaran yang ada.
2. Memberikan masukan tentang alternatif pemilihan media dalam proses pembelajaran serta memberi masukan untuk mengambil kebijakan penggunaan media dalam pembelajaran.

3. Membantu siswa untuk mempercepat pemahaman tentang materi TIK yang diajarkan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakekat Belajar dan Pembelajaran

1. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Penilaian hasil belajar mempunyai tujuan tersendiri dalam pembelajaran. Arikunto (2002) menyatakan, bahwa tujuan penilaian hasil belajar adalah “untuk dapat mengetahui sejauh mana suatu program berhasil diterapkan”. Hasil belajar dapat digunakan sebagai gambaran penguasaan siswa dan keberhasilan suatu program yang diterapkan serta ketuntasan belajar siswa. Hasil belajar dapat diperoleh melalui tes, baik yang dilaksanakan secara lisan maupun yang dilakukan secara tertulis. Hasil belajar juga merupakan suatu indikator yang penting untuk dapat digunakan dalam melihat keberhasilan/penguasaan konsep yang telah dipelajari dan ketuntasan belajar siswa.

Hasil belajar dapat diketahui setelah dilakukan evaluasi dan hasilnya dapat digunakan untuk melihat apakah seseorang sudah melakukan proses belajar, sebagaimana yang dikemukakan oleh Sudijono (2009), bahwa “ evaluasi adalah kegiatan atau proses menilai sesuatu”. Kemudian Sudijono (2009), menyatakan bahwa evaluasi terhadap hasil belajar siswa mencakup evaluasi mengenai program pengajaran, proses pelaksanaan pengajaran dan evaluasi hasil belajar (hasil pengajaran).

Bloom dalam Sudjana (1998), mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu:

1. Ranah kognitif
Merupakan ranah yang menyangkut hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu: ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi
2. Ranah afektif
Merupakan ranah yang mencakup hasil belajar dalam hal sikap dan nilai dimana ada lima aspek yaitu: penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi
3. Ranah psikomotor
Ranah ini meliputi hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak

Dari uraian singkat tentang hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dan hasil belajar tersebut dapat dilakukan melalui tes dan non tes yang disusun dengan baik dan benar apabila menggunakan informasi yang diperoleh dan disesuaikan dengan tujuan yang telah dirumuskan.

2. Pengertian Belajar

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu yakni mengalami. Belajar juga dipahami sebagai suatu prilaku, pada saat orang belajar, maka respons menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar, maka responsnya menurun. Jadi belajar ialah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respons.

Dari keseluruhan proses belajar mengajar di sekolah kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil

tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa. Belajar merupakan proses perubahan pengetahuan sikap dan tingkah laku, seperti yang dikemukakan oleh W.S Winkel (1996:12) bahwa:

“Belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung didalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pengetahuan keterampilan dan sikap”.

Jadi yang dimaksud dengan belajar adalah melakukan perubahan kualitas individu, sehingga tingkah laku individu tersebut berkembang, semua aktivitas dan prestasi hidup merupakan implikasi dari hasil belajar. Belajar merupakan suatu proses bukan hasil. Selanjutnya dipertegas oleh Nasution (1997:101) yang menyatakan bahwa:

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

Berdasarkan uraian di atas terlihat bahwa, dengan melibatkan diri siswa secara keseluruhan akan dapat menghasilkan perubahan tingkah laku, perubahan dalam perbendaharaan konsep serta kekayaan informasi dalam dirinya. Jadi belajar itu merupakan tindakan dan perilaku siswa yang dialami siswa sendiri.

3. Ciri-ciri Belajar

Berdasarkan rumusan pengertian belajar di atas dapat dikatakan bahwa belajar itu di artikan dalam arti yang luas, meliputi keseluruhan proses perubahan pada individu. Perubahan itu meliputi keseluruhan aspek

kepribadian, intelek maupun sikap, baik yang tampak ataupun tidak.

Menurut Nirwana dkk (2006 : 4) ciri belajar diantaranya :

- a. Perubahan yang bersifat fungsional
Perubahan yang terjadi pada aspek kepribadian seseorang mempunyai dampak perubahan selanjutnya. Dengan belajar anak dapat membaca, dengan membaca pengetahuannya bertambah dan bertambahnya pengetahuan akan mempengaruhi sikap dan prilakunya.
- b. Belajar terjadi melalui pengalaman yang bersifat individual
Belajar terjadi apabila dialami sendiri oleh yang bersangkutan, dan tidak dapat digantikan dengan orang lain. Cara memahami dan menerapkan bersifat individualistik, pada gilirannya juga akan menimbulkan hasil yang bersifat pribadi.
- c. Perubahan yang terjadi bersifat menyeluruh dan terintegrasi
Hal-hal yang berubah bukan bagian-bagian dari diri seseorang, melainkan kepribadiannya secara keseluruhan. Kepandaian menulis tidak dilokalisasi pada suatu tempat saja, tetapi menyangkut aspek kepribadian lainnya, dan pengaruhnya akan terdapat pada perubahan perilaku yang bersangkutan.
- d. Belajar adalah proses interaksi
Belajar bukanlah proses penyerapan yang berlangsung tanpa usaha yang aktif dari yang bersangkutan. Apa yang diajarkan guru belum tentu menyebabkan terjadinya perubahan, apabila yang belajar tidak melibatkan diri dalam situasi tersebut. Perubahan akan terjadi bila yang bersangkutan memberikan reaksi terhadap situasi yang dihadapi.
- e. Perubahan berlangsung dari yang sederhana kearah yang lebih kompleks
Seorang anak baru akan dapat melakukan operasi bilangan bila yang bersangkutan menguasai simbol-simbol yang berkaitan dengan operasi tersebut.

Dari pembahasan tersebut yang termasuk ciri khas belajar adalah perubahan, yaitu menghasilkan perubahan perilaku dalam diri peserta didik.

Belajar menghasilkan perubahan perilaku yang secara relatif tetap dalam berfikir, merasa dan melakukan pada diri peserta didik.

4. Unsur-unsur dalam belajar

Prilaku belajar merupakan prilaku yang kompleks, karena banyak unsur yang terlibat didalamnya. Diantara unsur-unsur dalam belajar menurut Nirwana dkk (2006 : 5) terdiri dari :

- a. Tujuan
Dasar dari aktifitas belajar adalah untuk memenuhi kebutuhan yang dirasakan oleh yang bersangkutan. Oleh karena itu prilaku belajar mempunyai tujuan untuk memecahkan persoalan yang dihadapi dalam rangka memenuhi kebutuhannya.
- b. Pola respon dan kemampuan yang dimiliki
Setiap individu memiliki pola respon yang dapat digunakan saat menghadapi situasi belajar, dia mempunyai cara merespon tersendiri dan hal itu berkaitan erat dengan kesiapannya.
- c. Situasi Belajar
Situasi yang dihadapi mengandung berbagai alternatif yang dapat dipilih. Alternatif yang dipilih dapat memberikan kepuasan atau tidak.
- d. Penafsiran terhadap situasi
Dalam menghadapi situasi, individu harus menentukan tindakan, mana yang akan diambil, mana yang harus dihindari dan mana yang paling aman.
- e. Reaksi atau respon
Reaksi atau respon setelah pilihan dinyatakan yang kemudian dilakukan seseorang dalam memenuhi kebutuhannya.

Jadi dapat disimpulkan belajar dapat ditandai dengan adanya unsur, diantaranya tujuan yang ingin dicapai, respon untuk menghadapi situasi belajar, kenyamanan dalam belajar, individu menentukan tindakan, penafsiran terhadap situasi.

5. Pengertian Pembelajaran

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

Menurut Hamalik (2008:57) Pembelajaran adalah :

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

Pembelajaran bertujuan membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa menjadi bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:297) pembelajaran adalah” kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada sumber belajar”.

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

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

6. Ciri-ciri dinamis dalam pembelajaran

Belajar merupakan proses internal siswa dan pembelajaran merupakan kondisi eksternal belajar. Ciri-ciri dinamis dalam pembelajaran menurut Nirwana dkk (2006 : 54) diantaranya:

- a. Dinamika siswa dalam belajar
Siswa yang belajar berarti memperbaiki kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan meningkatnya kemampuan-kemampuan tersebut maka keinginan, kemauan dan perhatian pada lingkungan sekitarnya makin bertambah.
- b. Dinamika guru dalam kegiatan pembelajaran
Usaha guru untuk menciptakan kedinamisan belajar berkaitan dengan faktor eksternal yaitu kesiapan guru dalam menata bahan belajar, penciptaan, suasana belajar yang menyenangkan, mengoptimalkan media dan sumber, memaksimalkan peranan sebagai pembelajaran.

Belajar merupakan suatu aktifitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap. Guru di dalam membelajarkan siswanya hendaknya juga berperan mendorong, motivator, agar motif-motif positif dibangkitkan dan ditingkatkan dalam diri siswa.

B. Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2003: 3) media :

Berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, apabila media tersebut digunakan untuk membawa pesan-pesan yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut Media Pembelajaran. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan melalui saluran (media) tertentu kepada penerima pesan. Proses belajar mengajar yang pada hakikatnya juga merupakan proses komunikasi, informasi atau pesan yang dikomunikasikan adalah isi atau materi pelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sardiman (2001: 7) yaitu : "segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat yang sesuai sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik".

Sebagai salah satu komponen komunikasi, media sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar karena selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, media juga berfungsi menarik dan memperbesar perhatian siswa terhadap materi yang disajikan.

Sudjana (2002) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa yang kemungkinannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain.

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat Bantu mengajar yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar

yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan manfaat penggunaan media

(Arsyad, 2002:25-27), antara lain :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung.

Berdasarkan perkembangan teknologi, menurut Arsyad (2002: 25-27) media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu :

1. Teknologi Cetak
Adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi dan teori belajar.
2. Teknologi Audio-Visual
Adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.
3. Teknologi Berbasis Komputer
Merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor
4. Teknologi Gabungan

Merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer

Setiap media mempunyai kelebihan dan kelemahannya sendiri. Dengan kata lain, tidak ada satu media lainnya dalam segala aspeknya sehingga dapat menggantikan segala bentuk media yang lain. Pengenalan karakteristik dan jenis media merupakan salah satu faktor dalam penentuan atau pemilihan media nanti. Media yang cocok dengan materi diharapkan dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar. Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan motivasi belajar dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Jadi didapat kesimpulan dari beberapa pendapat para ahli diatas secara umum bahwa media pembelajaran ialah semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud untuk menyampaikan pesan dan informasi pembelajaran dari sumber (guru) kepada penerima (siswa) agar interaksi dan komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara efektif, sehingga mutu pendidikan dapat ditingkatkan.

C. Media Berbasis Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit (Arsyad, 2002:52)

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda dalam pendidikan dan latihan. Komputer berperan dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-managed Instruction* (CMI). Ada pula peran komputer sebagai alat pembantu tambahan dalam belajar. Pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pengajaran dan pelatihan akan tetapi bukanlah penyampaian utama materi pelajaran.

Menurut Arsyad (2006:157) dilihat dari situasi belajar dimana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, CAI bisa berbentuk tutorial, *drills and practice*, simulasi dan permainan.

1. Tutorial

Program pembelajaran tutorial dengan bantuan komputer meniru sistem tutor yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi atau pesan berupa suatu konsep disajikan dilayar komputer dengan teks, gambar, atau grafik. Siswa telah membaca, menginterpretasikan, dan menyerap konsep pembelajaran itu kemudian suatu pertanyaan diajukan. Jika jawaban siswa benar komputer akan melanjutkan penyajian informasi atau konsep berikutnya jika jawaban salah, komputer dapat kembali ke informasi konsep sebelumnya atau pindah ke salah satu dari beberapa penyajian informasi konsep remedial.

2. *Drill and Practice* (Latihan)

Pada pembelajaran *drill and practice* ini lebih banyak latihan dan keterampilan. Komputer menyiapkan serangkaian soal atau pertanyaan yang serupa dengan yang biasa ditemukan dalam buku/lembaran kerja *workbook*.

3. Simulasi

Program simulasi dengan bantuan komputer mencoba untuk menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya siswa menggunakan komputer untuk mensimulasikan untuk menerbangkan pesawat terbang.

4. Permainan Instruksional

Program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya.

Permainan instruksional yang berhasil menggabungkan aksi-aksi permainan video dan keterampilan penggunaan papan ketik pada komputer. Siswa dapat terampil mengetik karena dalam permainan siswa dituntut untuk menginput data dengan mengetik jawaban atau perintah dengan benar.

Pembelajaran dengan komputer akan memberikan motivasi yang lebih tinggi karena komputer selalu dikaitkan dengan kesenangan, permainan dan kreativitas. Dengan demikian pembelajaran itu sendiri akan meningkat.

Pembelajaran dengan komputer dengan akan memberikan kesempatan pada pembelajar untuk mendapat materi pembelajaran yang otentik dan dapat berinteraksi secara lebih luas. Pembelajaranpun menjadi lebih bersifat pribadi yang akan memenuhi kebutuhan strategi pembelajaran yang berbeda-beda.

Menurut Arsyad (1996) Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut :

1. Merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, menjadwalkan pengajaran
2. Mengevaluasi siswa (tes)
3. Mengumpulkan data mengenai siswa
4. Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran
5. Membuat catatan perkembangan pembelajaran (perorangan atau kelompok)

Komputer dapat dijadikan sebagai objek pembelajaran, misalnya ilmu komputer (*computer science*). Komputer dapat juga digunakan sebagai alat bantu untuk melakukan proses tertentu, misalnya perhitungan atau kalkulasi dan penyimpanan data serta pemrosesan kata dan data (*word and data processing*).

Aplikasi komputer dalam bidang pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses belajar secara individual (*individual learning*). Pemakaian komputer atau *user* dapat melakukan interaksi secara langsung dengan sumber informasi. Perkembangan teknologi komputer jaringan (*computer network*) saat ini telah memungkinkan pemakainya melakukan interaksi dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang diinginkan. Berbagai bentuk interaksi pembelajaran dapat berlangsung dengan tersedianya medium komputer. Beberapa lembaga pendidikan jarak jauh di sejumlah negara yang telah maju memanfaatkan medium ini sebagai sarana interaksi. Pemanfaatan ini didasarkan pada kemampuan yang dimiliki oleh komputer dalam memberikan umpan balik (*feedback*) kepada pemakainya dengan segera. Dari beberapa penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa manfaat komputer dalam proses pembelajaran, yaitu :

- (a) Dapat mempertunjukkan banyak hal dan banyak segi yang beraneka ragam. Alat ini dapat disiapkan untuk menyajikan pokok-pokok materi satu persatu secara berurutan dan mulai dari hal-hal yang aneh ke hal-hal yang lazim terjadi dalam kehidupan sehari-hari;
- (b) Dapat memperluas wawasan siswa;
- dan (c) Dapat menciptakan peristiwa-peristiwa yang tidak mungkin dilihat dengan mata telanjang.

D. Pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)

1. Definisi Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mempunyai pengertian yang luas yaitu, meliputi segala hal yang berkaitan dengan pengelolaan

informasi. Dengan adanya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, guru jadi terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Depdiknas (2003:2)

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

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

2. Karakteristik Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran

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

- a. Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan kajian secara terpadu tentang data, informasi, pengolahan dan metode penyampaian. Keterpaduan berarti masing-masing komponen saling terkait bukan merupakan bagian yang terpisah-pisah atau parsial.

- b. Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa tema-tema esensial, aktual dan global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi merupakan pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan perilaku dalam kehidupan.
- c. Tema-tema esensial dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan perpaduan cabang-cabang ilmu komputer, matematik, teknik elektro, teknik elektronika, telekomunikasi, siberetik, dan informatika itu sendiri. Tema-tema esensial tersebut berkaitan dengan kebutuhan pokok akan informasi sebagai ciri abad 21 seperti pengolahan kata, spreadsheet, persentasi, basis data, internet dan e-mail. Tema-tema esensial tersebut terkait dengan aspek kehidupan sehari-hari.

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

3. Ruang Lingkup Teknologi Informasi dan Komunikasi

Menurut Depdiknas (2003:2) ruang lingkup mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP kelas VIII terdiri atas:

- a. Aspek konsep, pengetahuan dan operasi dasar

Aspek ini mencakup identifikasi hakekat dan dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi, identifikasi etika dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, menjelaskan syarat-syarat

Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi, mengidentifikasi perangkat lunak dan perangkat keras dalam system informasi dan dasar-dasar jaringan komputer.

b. Aspek pengelolaan informasi untuk produktifitas

Aspek ini mencakup perlakuan operasi dasar computer dan penggunaan system operasi atau *operating system* (SO), penggunaan software dan pemanfaatan jaringan.

c. Aspek pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi

Aspek ini mencakup karya dengan program pengolahan kata dan lembar kerja (*worksheet*), penggabungan dokumen pengolahan kata dan lembar kerja, membuat karya dengan program presentasi. Selain itu, menggabungkan dokumen presentasi dan pengolahan kata dan lembar kerja (*worksheet*), mencari informasi dan komunikasi melalui internet.

4. Manfaat Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dikuasi oleh siswa di sekolah menengah memiliki manfaat yang jelas. Teknologi Informasi dan Komunikasi di berikan kepada siswa bukan hanya sekedar untuk memperkenalkan teknologi pada siswa.

Harus diketahui bahwa untuk memanfaatkan TIK dalam hal pembelajaran tidak semudah dibayangkan. Ada beberapa syarat yang harus

dipenuhi demi terwujudnya pemanfaatan TIK dalam pembelajaran diantaranya :

- a. “Adanya akses teknologi internet untuk guru maupun siswa, baik di dalam kelas, sekolah, maupun lembaga pendidikan guru.
- b. Adanya materi yang bermutu bagi guru dan siswa.
- c. Guru harus produktif terhadap perkembangan TIK.”
(<http://save-ourforests.blogspot.com>)

Selain itu, untuk menghindari pemanfaatan teknologi yang kurang bermanfaat apalagi dalam hal negatif oleh siswa karena pembelajaran TIK antar siswa dengan cepat maka mengarahkan pemanfaatan TIK dalam pembelajaran menjadi sangat penting sehingga siswa disibukkan dengan eksplorasi subjek positif dalam penggunaan TIK. Bentuk nyatanya dapat berupa penugasan pencarian artikel, sumber bacaan, atau pengiriman tugas (PR) melalui e-mail.

Manfaat pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum adalah agar siswa memahami alat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum termasuk Komputer (*computer literature*) dan memahami informasi (*informasi literature*). Secara implisis manfaat pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk membuat siswa lebih kreatif, mengenal dunia secara global, untuk mengetahui perkembangan teknologi itu sendiri, membantu guru dalam proses pembelajaran dan lain sebagainya.

Berangkat dari optimalisasi pemanfaatan TIK untuk pembelajaran tersebut. Diharap hal ini akan memberi sumbangsih yang besar dalam

peningkatan kualitas SDM Indonesia yang cerdas dan kompetitif melalui pembangunan masyarakat berpengetahuan dan berteknologi.

E. Compact Disk Multimedia Interaktif (CD Multimedia Interaktif)

Kemajuan teknologi komputer berkembang pesat sejak ditemukannya prosesor kecil (*micro processor*). *Micro processor* berisikan semua kemampuan yang diperlukan untuk memproses berbagai perintah yang sebelumnya harus dilakukan oleh peralatan yang memenuhi ruangan besar.

Disamping untuk keperluan administrasi dan pengembangan usaha pada perusahaan, komputerpun mendapat tempat disekolah-sekolah sebagai media pembelajaran. Bentuk-bentuk stimulus yang bisa digunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia; realia; gambar bergerak atau tidak; tulisan dan suara direkam. Kelima bentuk stimulus ini akan membantu pembelajaran untuk mempelajari materi pelajaran. Namun demikian tidaklah mudah mendapatkan kelima bentuk itu dalam satu waktu atau tempat.

CD merupakan sistem penyimpanan informasi gambar dan suara pada piringan atau *disk*. Interaktif dari kata interaksi yang berarti hubungan timbal balik. CD Interaktif adalah CD yang memungkinkan terjadinya hubungan timbal balik antara guru dengan siswa. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia edisi III (2001), Interaktif artinya bersifat saling melakukan aksi atau kegiatan, saling aktif (berhubungan).

1. Definisi CD Multimedia Interaktif

CD Multimedia Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (Compact Disk) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya. CD ROM (Read Only Memory) merupakan satu-satunya dari beberapa kemungkinan yang dapat menyatukan suara, video, teks, dan program.

Kemudian disebutkan bahwa CD Multimedia Interaktif adalah sebuah CD yang berisi menu-menu yang dapat di klik untuk menampilkan sebuah informasi tertentu. Dari sini jelas bahwa sistem interaktif yang dipakai CD Multimedia Interaktif sama persis dengan sistem navigasi pada internet, hanya yang berbeda di sini adalah media yang dipakai keduanya. CD Multimedia Interaktif memakai media off line berupa CD sementara Internet memakai media on line.

2. Kelebihan CD Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran

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

Kelebihan pertama yang menyebutkan bahwa penggunaanya bisa berinteraksi dengan komputer adalah bahwa dalam CD Multimedia Interaktif terdapat menu-menu khusus yang dapat diklik oleh *user* untuk memunculkan informasi berupa audio, visual maupun fitur lain yang diinginkan oleh pengguna. Kemudian yang kedua adalah menambah pengetahuan. Pengetahuan di sini adalah materi pembelajaran yang dirancang kemudahannya dalam CD Multimedia Interaktif bagi pengguna.

Kelebihan ketiga adalah tampilan audio visual yang menarik. Menarik di sini tentu saja jika dibandingkan dengan media konvensional seperti buku atau media dua dimensi lainnya. Kemenarikan di sini utamanya karena sistem interaksi yang tidak dimiliki oleh media cetak (buku) maupun media elektronik lain (film TV, audio).

Beberapa keunggulan CD Multimedia Interaktif menurut Suyanto (2003: 18) bahwa “CD Multimedia Interaktif dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan kelebihanannya menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan”.

3. Penggunaan CD Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)

Pembelajaran merupakan operasionalisasi dari kurikulum atau GBPP, yaitu terjadinya interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar yang diatur guru untuk mencapai tujuan pengajaran. Pembelajaran TIK merupakan suatu proses belajar mengajar yang bertujuan untuk membantu

siswa memahami perangkat teknologi informasi dan komunikasi, sehingga dapat menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan penggunaan CD multimedia interaktif dalam proses pembelajaran ini adalah dapat membantu mempertajam pesan dalam pembelajaran yang disampaikan dengan kelebihanannya yang dapat menarik indera dan menarik minat siswa, karena CD Multimedia Interaktif merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan.

F. Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. Asumsi dasar ialah proses pengajaran yang optimal memungkinkan hasil belajar yang optimal pula. Ada korelasi antara proses pengajaran dengan hasil yang dicapai. Makin besar usaha untuk menciptakan kondisi proses pengajaran, makin tinggi pula hasil atau produk dari pengajaran itu.

Hasil belajar dalam kontesktual menekankan pada proses yaitu segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Nilai siswa diperoleh dari penampilan siswa sehari-hari ketika belajar. Hasil belajar diukur dengan berbagai cara misalnya, proses bekerja, hasil karya, penampilan, rekaman, dan tes (Depdiknas: 2002).

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek, yakni: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri atas lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketetapan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative (Sudjana, 1990: 22).

Menurut Purwanto (1996) bahwa :

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

Dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, hasil belajar siswa tidak hanya berupa nilai, tetapi juga berupa sikap dan tingkah laku serta kemampuan siswa untuk menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Merujuk pernyataan di atas, bahwa perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran adalah perubahan perilaku secara keseluruhan, bukan hanya salah satu aspek saja. Pembelajaran belum dikatakan lengkap apabila hanya menghasilkan perubahan satu atau dua aspek saja. Misal hasil belajar siswa baru berupa hafalan, maka ia belum mencakup seluruh perilaku lainnya. Jadi

seorang anak dikatakan telah belajar TIK, maka ia akan berubah perilakunya dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Oleh karena itu guru hendaknya memperhatikan perubahan perilaku yang terjadi pada siswa setelah proses pembelajaran dengan mengevaluasi siswa dalam ujian praktek.

G. Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan skripsi ini adalah :

1. Skripsi Dodi Saputra dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Pelajaran Motor Bakar Di SMK PGRI BIREUEN” dari hasil penelitian tersebut terdapat kelas yang menggunakan media pembelajaran CD Multimedia Interaktif memiliki nilai rata-rata nilai (69,79) lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional (57,99).
2. Skripsi dari Iskandar dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Bahan Di SMK Negeri 1 JEUNIEB”. Hasil belajar yang didapat pada nilai rata-rata siswa kelas eksperimen yaitu 43,19 dan pada kelas kontrol sebesar 22,85.

H. Kerangka Konseptual

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dikemukakan kerangka konseptual pembelajaran TIK dengan menggunakan CD Multimedia Interaktif. Adapun materi yang akan dieksperimenkan dalam pembelajaran TIK yaitu membuat dokumen pengolah angka sederhana dengan pokok bahasan mengedit data dan lembar kerja

Untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan maka pada kelas eksperimen pembelajaran dilaksanakan dengan media CD Multimedia Interaktif agar materi yang diterima oleh siswa lebih cepat diserap dan menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan. Karena media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

CD Multimedia Interaktif digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah untuk membantu guru dalam proses pembelajaran juga digunakan sebagai tutorial siswa untuk memotivasi belajar di rumah agar mengulang kembali materi yang telah disampaikan guru di sekolah.

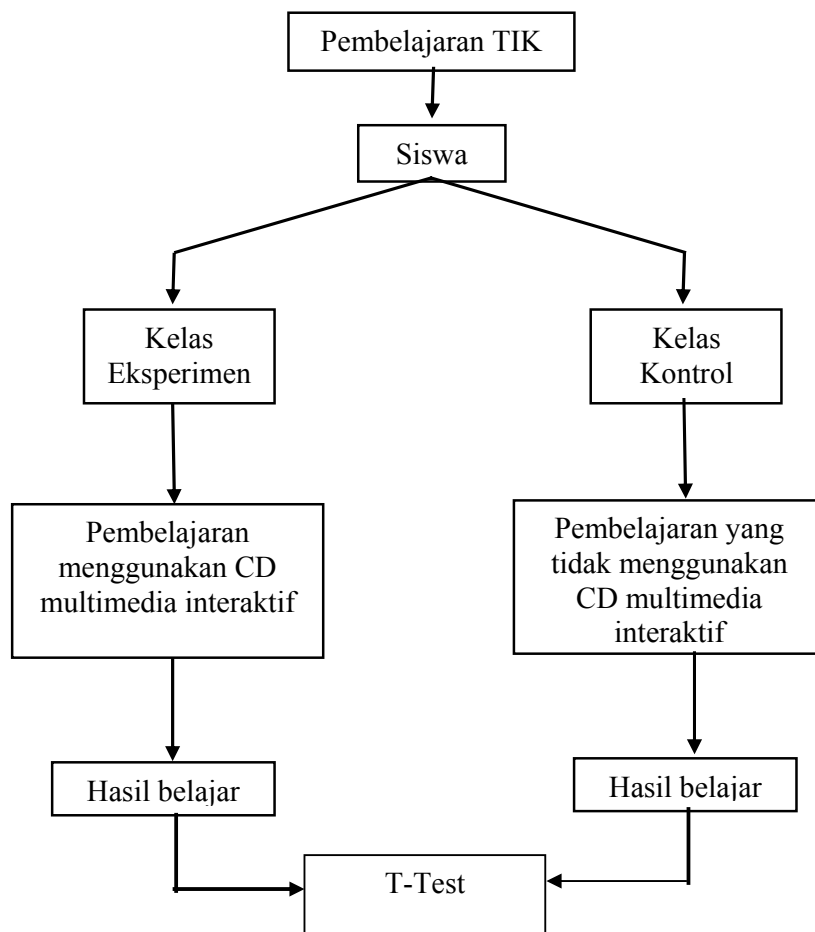
Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan CD Multimedia Interaktif, maka di akhir pertemuan guru melakukan tes tertulis, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa.

Untuk melihat pengaruh penggunaan CD Multimedia Interatif dari kelas-kelas yang diteliti maka dilakukanlah uji perbedaan dengan menggunakan t-tes hingga dapat diketahui apakah penggunaan CD Multimedia Interaktif dalam pembelajaran TIK memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Untuk lebih ringkasnya dapat dilihat pada gambar 1, Guru dalam mengajar di kelas agar dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik, maka perlu adanya kreativitas. Artinya guru mampu membuat dan memanfaatkan

media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran kurikulum TIK. Penggunaan CD Multimedia interaktif, akan mempermudah guru dalam mengajar juga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan.

Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan CD Multimedia interaktif dan pada tahap terakhir pembelajaran dilakukan adalah t-test, yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan CD multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran TIK.



Gambar 1. Kerangka Konseptual Penelitian

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu penelitian. Karena dari hasil pengujian hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah yang ditemukan. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu terdapatnya pengaruh penggunaan CD Multimedia interaktif terhadap hasil belajar TIK siswa kelas VIII SMPN 1 Batang Anai.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media CD Multimedia interaktif 85.20 sedangkan nilai rata-rata siswa kelas kontrol yang belajar tanpa menggunakan media CD multimedia interaktif 73.20
2. Hipotesis penelitian (H1) diterima yaitu terdapat perbedaan yang signifikan pada taraf 0,05 dengan t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $(6,81 > 2,021)$.
3. Hasil penelitian yang dilakukan terdapat perbedaan yang signifikan. Siswa yang diajarkan dengan menggunakan CD multimedia interaktif akan membawa pengaruh yang positif terhadap hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 1 Batang Anai.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada guru yang mengajar mata pelajaran TIK untuk dapat merancang dan menggunakan CD multimedia interaktif yang lebih inovatif mulai dari materi yang bersifat aplikatif dan produktif sehingga dapat diterapkan pada saat pembelajaran.

2. Kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Batang Anai, pengawas maupun kepada tenaga kependidikan yang terkait agar dapat meningkatkan kinerja dan kualitas guru TIK melalui penataran-penataran dalam berbagai bidang pengetahuan dan keterampilan sehingga dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan dimasa yang akan datang.
3. Penelitian tentang pengaruh penggunaan CD interaktiif terhadap hasil belajar TIK siswa ini, perlu dilanjutkan dengan merancang program penelitian yang lebih baik dan lebih terprogram yaitu merancang CD multimedia interaktif dengan materi pembelajaran yang lebih banyak serta mempersiapkan instrumen yang lebih teruji sehingga dapat menambah pengaruh yang positif terhadap hasil dan aktifitas pembelajaran TIK.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusfidar Nasution dan Zelhendri Zen. 2008. *Prinsip-Prinsip dan Penafsiran Hasil Penelitian*. Padang. KTP FIP UNP
- Asnawir. 2002. *Program Aplikasi*. Jakarta : PT. Intermasa
- Arief S. Sadiman, 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arikunto. Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar.2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT.RajaGrafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2006. *Program Aplikasi*. Ed. I. Cet. VII. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- BSNP. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas (2003:2)
- Djamarah Saiful Bahri, 1994, *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Dimiyati, Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta
- [http://ilmukomputer.com/2010/10/27/pembelajaran berbasis komputer/](http://ilmukomputer.com/2010/10/27/pembelajaran_berbasis_komputer/) diakses tanggal 7-04-2010 pada jam 12:40
- <http://e-dukasi.net> diakses tanggal 8-10-2010 pada jam 11.50
- [http://www.google.com/cd interaktif/akses tanggal 10/10/2010 pada jam 11.00](http://www.google.com/cd_interaktif/akses_tanggal_10/10/2010_pada_jam_11.00)
- Hamalik. Oemar . 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Nana Sudjana. 2007 *.Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* .Bandung :Sinar Baru Algesindo
- Nasution S. 1997. *Didaktif Azas-Azas Mengajar*. Bandung: Bina Aksara
- Nirwana Herman dkk. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*.Padang. FIP UNP
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1, Jakarta. Depdiknas