

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian Pustaka didalam bab ini mencakup: (a) *efektivitas*; (b) pembelajaran (c) media; (d) *Information communication and Tekhnology (ICT)* ; (e) penelitian terdahulu; (f) kerangka berpikir :

A. Efektifvitas Pembelajaran

Efektivitas berasal dari kata *efektif* berarti tempat, manjur, tepat guna, atau dapat dikatakan berhasil dalam melakukan suatu hal, efektif dalam hal ini berarti ketepatan guna atau keberhasilan suatu kegiatan yang dilaksanakan pada suatu lembaga atau organisasi, *efektivitas* sangat mempengaruhi hasil belajar¹. *Efektivitas* pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi *edukatif* untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Efektivitas* pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa.² disamping itu pula *efektivitas* merupakan kemampuan untuk memilih tujuan yang tepat atau peralatan yang tepat untuk pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. *efektivitas* adalah melakukan pekerjaan yang benar (*doing the right things*), kata *efektivitas* merupakan serapan dari kata “*effectiviteit*” (belanda). Penyerapannya dengan menyederhanakan gugus huruf konsonan ff menjadi kenjadi konsonan f, mengganti konsonan c menjadi k, dan mengubah bunyi *teit* menjadi tas sehingga terbentuklah *efektivitas*³.

¹ Jamal Ma'mur Asmani, *Jurus-jurus Belajar Efektif*, Diva Press, Yogyakarta, 2009, hlm. 109.

² Afifatu Rahmawati “*Pendidikan Usia Dini*”, Journal, Universitas Negeri Jakarta, 2015, hlm. 17.

³ Dirgo Sobariyanto, *Kamus Bahasa Indonesia*, Mitra Gama Widya, Yogyakarta, 1993, hlm. 96.

Efektivitas berasal dari kata *efektif* yang artinya ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya).⁴ Selain itu *efektivitas* juga diartikan adanya kesesuaian antara yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang akan dicapai⁵.

Miarso mengatakan bahwa *efektivitas* pembelajaran merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi, "doing the right things". Menurut Supardi pembelajaran *efektif* adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hamalik menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar. Penyediaan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas seluas-luasnya diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang sedang di pelajari⁶.

Mengajar yang efektif ialah mengajar yang dapat membawa belajar siswa yang efektif pula, belajar disini adalah suatu aktivitas mencari, menemukan dan melihat pokok masalah siswa berusaha memecahkan masalah termasuk pendapat.⁷

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar, aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih

⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 2005, Cet. 3, hlm. 284.

⁵ E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2007, Cet.11, hlm. 82.

⁶ Afifatu Rahmawati "Pendidikan Usia Dini", Journal, Universitas Negeri Jakarta, 2015, hlm. 16.

⁷ Slameto, *Belajar & Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta, 2010, hlm, 92.

dominan kepada siswa sementara mengajar secara *intruksional* dilakukan oleh guru. Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar dengan kata lain pembelajaran adalah penyerhadanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM) atau kegiatan belajar mengajar (KBM)⁸. Pembelajaran diidentikkan dengan kata mengajar yang berasal dari kata ajar yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui, kata pembelajaran yang diambil dari kata ‘ajar’ ditambahi awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi kata “pembelajaran” diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengerjakan sehingga anak didik mau belajar.⁹

Selain itu belajar merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum pada lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi kepada siswa dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan¹⁰. Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku, baik intelektual maupun sosial didalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diurus oleh guru melalui proses pembelajaran dalam arti sempit pembelajaran diartikan sebagai bantuan kepada anak didik terutama aspek moral dan budi pekerti.

Kalau kita bicara tentang belajar, merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan, belajar memegang peran yang penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian dan bahkan persepsi manusia. Oleh karena itu dengan menguasai prinsip dasar tentang belajar, seseorang mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis.¹¹

Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri

⁸Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran*, Kencana Prenada Media, Jakarta, 2014, hlm. 18.

⁹*Ibid.*, hlm 19.

¹⁰Achmad Sugandi, *Teori Pengajaran*, UPT MKK UNNES, Semarang, 2004, hlm. 6.

¹¹Catrina Tri Anni, *Psikologi Belajar*, UPT MKK UNNES, Semarang, 2004, hlm. 2.

seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Kalau tangan seorang anak menjadi bengkok karena patah tertabrak mobil, perubahan ini tidak dapat digolongkan ke dalam perubahan dalam arti belajar. Demikian pula perubahan tingkah laku seseorang yang berada dalam keadaan mabuk, perubahan yang terjadi dalam aspek – aspek kematangan, pertumbuhan dan perkembangan tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar¹².

Dalam pengertian konvensional pengajaran dipandang bersifat mekanistik dan merupakan otonomi guru untuk mengajar, guru menjadi pusat kegiatan. Dengan pandangan seperti ini guru mendorong menyampaikan informasi sebanyak-banyaknya, metode yang domain yaitu ceramah dan tanya jawab, sekali-kali siswa diberi kesempatan diskusi dibawah pengawasan, bukan bimbingan dan pemberian motivasi dari guru dengan cara ini siswa dianggap telah belajar¹³.

Dewasa ini pengajaran dianggap setara dan identik dengan pembelajaran siswa yang aktif, pengajaran dipandang sebagai suatu *system* yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku, beberapa unsur yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- 1) Pembelajar, dapat berupa peserta didik, pembelajar, warga belajar, dan peserta pelatihan. Pembelajar memiliki organ pengindraan yang digunakan untuk menangkap rangsangan otak yang digunakan mentransformasikan hasil pengindraannya ke dalam memori yang komplek dengan syarat atau otot yang digunakan untuk menampilkan kinerja.
- 2) Rangsangan (stimulus) peristiwa yang merangsang penginderaan pembelajar disebut situasi stimulus. Dalam kehidupan seseorang terdapat banyak stimulus yang berada di lingkungannya. Suara, sinar, warna, panas, dingin, tanaman, gedung, dan orang adalah stimulus yang selalu berada di lingkungan seseorang. Agar

¹² *Loc.cit*, Slameto, *Belajar & Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, hlm. 2.

¹³ Suyono, Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2015 hlm, 16.

pembelajar mampu belajar optimal, ia harus memfokuskan pada stimulus tertentu yang diminati.

- 3) Memori. Memori pembelajar berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dan aktivitas belajar sebelumnya.
- 4) Respon. Tindakan yang dihasilkan dan aktualisasi memori disebut respon. Pembelajar yang sedang mengamati stimulus, maka memori yang ada di dalam dirinya kemudian memberikan respon terhadap stimulus tersebut. Respon dalam pembelajaran diamati pada akhir proses belajar yang disebut perubahan perilaku atau perubahan kinerja (performance)¹⁴.

Manusia menurut hakekatnya adalah makhluk belajar, ia lahir tanpa memiliki pengetahuan, sikap, kecakapan apapun, kemudian tumbuh dan berkembang menjadi mengetahui, mengenal dan menguasai banyak hal. Itulah terjadi karena ia belajar menggunakan potensi dan kapasitas diri yang telah dianugerahkan ALLAH SWT kepadanya, sesuai firman Allah Surat An-Nahl ayat 78:



Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur¹⁵.

2. Tujuan Pembelajaran

Segala sesuatu harus memiliki tujuan, karena dengan adanya tujuan maka hal yang kita inginkan akan bisa tercapai meskipun kadang sulit

¹⁴ *Op.cit*, Slameto, hlm. 4.

¹⁵ Al Qur'an Surat An Nahl Ayat 78, Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Islam Direktorat Urusan Agama Islam dan Pembinaan Syari'ah.

untuk mencapainya. Dalam tujuan pembelajaran peserta didik diharapkan bisa merubah dirinya dengan acuan pembelajaran yang baru saja didapatkan, belajar disini mempunyai maksud agar sesuatu yang belum diketahui akan didapatkan didalamnya tujuannya, pengajaran, sebagaimana diungkapkan *Oemar Hamalik* adalah "suatu diskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya pengajaran" jadi tujuan pembelajaran adalah harapan perubahan yang dicapai oleh peserta didik dari adanya proses pembelajaran.

Tujuan pembelajaran dimaksudkan untuk memberikan landasan belajar, yaitu dari bekal kemampuan yang sudah dimiliki peserta didik sampai ke pengetahuan berikutnya. Hal ini dimaksudkan agar dalam benak peserta didik terkonsentrasikan hasil belajar untuk menerima materi pelajaran yang akan disampaikan oleh gurunya¹⁶.

Pada intinya tujuan dari pembelajaran adalah terciptanya perubahan menuju keadaan yang lebih baik, misalnya perubahan pemahaman seseorang terhadap sesuatu yang positif tujuan pembelajaran tidak akan tercapai begitu saja, tanpa ada usaha yang serius dari semua orang yang terlibat dalam proses tersebut, baik dari orang yang belajar maupun orang yang mengajar. Nilai-nilai tujuan dalam pengajaran diantaranya adalah¹⁷:

- a. Tujuan pendidikan mengarahkan dan membimbing kegiatan guru dan murid dalam proses, karena adanya tujuan yang jelas maka semua usaha dan pemikiran guru tertuju kearah pencapaian tujuan itu.
- b. Tujuan pendidikan memberikan motivasi kepada guru dan siswa. Tujuan yang baik ialah apabila mendorong kegiatan guru-guru dan siswa.

¹⁶ Muhammad Fathurrohman dan Sulistiyorini, *Belajar dan pembelajaran*, Teras, Yogyakarta, 2007, hlm. 12.

¹⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Jakarta, 2015, hlm. 80.

- c. Tujuan pendidikan memberikan pedoman atau petunjuk guru dan rangka memilih dan menentukan metode mengajar atau menyediakan lingkungan belajar bagi siswa.
- d. Tujuan pendidikan penting maknanya dalam rangka memilih dan menentukan alat peraga pendidikan yang akan digunakan.
- e. Tujuan pendidikan penting dalam menentukan alat/teknik penilaian guru terhadap hasil belajar siswa. Penilaian senantiasa bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pendidikan yang tercapai, dan dalam hal apa siswa memerlukan perbaikan. Pengajaran efisien, dapat diartikan bahwa adanya atau tersedianya alat penilaian yang tepat. Dalam hal ini faktor tujuan akan menjadi pedoman yang sangat berharga.

Abdorakhman Gintings menjelaskan "tujuan pembelajaran harus ditetapkan sebelum proses belajar dan pembelajaran berlangsung agar guru sebagai pengemudi dan siswa sebagai penumpang memahami apa perubahan tingkah laku yang akan dicapai dan bagaimana mencapainya"¹⁸. Jika tujuan pembelajaran tidak ditetapkan terlebih dahulu, ibarat bus atau mobil yang berjalan tanpa tujuan, pembelajaran tersebut tidak akan berlangsung dengan efektif ada tiga teori pembelajaran menurut *Shrock dan Coscarel* (penting untuk menjadi landasan evaluasi atau penelitian yang bertujuan untuk mengukur keberhasilan dalam pelaksanaan pendidikan, adapun ketiga teori tersebut adalah taksonomi pembelajaran dari Bloom, teori kemampuan belajar (*learning capabilities*) dari Gagne, dan teori pajangan komponen (*component display theory atau component design theory*) dan Merrill, ketiga teori tersebut memiliki kesamaan karakter, yaitu adanya hirarki dari sejumlah konsep¹⁹.

¹⁸ Abdorakhman Gintings, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, Humaniora, Bandung, 2008, hlm. 108.

¹⁹ Masrukhin, *Pengembangan dan Pengujian Instrumen Untuk Evaluasi dan Penelitian Pendidikan*, Media Ilmu Press, Kudus, 2015, hlm. 13.

Memperlakukan peserta didik sebagai subyek adalah penting, karena peserta didik memiliki hak untuk mengaktualisasikan dirinya secara optimal dalam aspek kecerdasan intelektual, sepiritual, sosial, dan kinestetik. Paradigma ini merupakan pondasi dari pendidikan yang menyiapkan peserta didik untuk berhasil sebagai pribadi yang mandiri (makluq individu), sebagai elemen dari sistem sosial yang saling berinteraksi dan mendukung satu sama lain (makluq sosial) dan sebagai pemimpin bagi terwujudnya kehidupan yang lebih baik dimuka bumi (makluq Tuhan)²⁰.

3. Teori Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan perilaku yang disebabkan oleh pengalaman untuk mendapatkan hasil belajar, berikut ini teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli antara lain :

a. *Teori Classical Conditioning* Pavlov²¹

Menurut Pavlov belajar dapat mempengaruhi perilaku *reflektif* atau perilaku tanpa sengaja (*inovaluntery atau reflective behavior*)

b. *Teori Koneksionisme* Thorudike

Berdasarkan percobaan yang telah dilakukan, *Thorndike* pada akhirnya mengemukakan tiga macam hukum belajar, yaitu :

1) Hukum Kesiapan

Agar proses belajar mencapai hasil yang lebih baik, maka diperlukan adanya kesiapan individu dalam belajar .

2) Hukum latihan

Hubungan atau koneksi antara stimulus dan respon akan menjadi kuat apabila sering dilakukan latihan.

3) Hukum akibat

²⁰ At. Soegito, *Total Qoality Manajemen di Peguruan Tinggi*, UPT UNNES Press, Semarang,t.th, hlm. 11.

²¹ Catrina Tri Anni, *Psikolgi Belajar*, UPT MKK UNNES, Semarang, 2004, hln. 17.

Apabila sesuatu hasil yang menyenangkan atau memuaskan maka hubungan stimulus dan respon akan menjadi semakin kuat.

c. *Operant Conditioning* Skinner

Berdasarkan pada eksperimen tersebut *Skinner* mengemukakan dua prinsip umum yang berkaitan dengan *Operant Conditioning*, yaitu

- 1) Setiap respon yang diikuti oleh penguat (*reward and reinforcing stimuli*) cenderung akan di ulang kembali.
- 2) *Reward and reinforcing stimuli* akan meningkatkan kecepatan terjadinya respon.

d. *Conditioning* Gutrie

Gutrie menggunakan teori conditioning untuk mengubah perilaku manusia dengan menggunakan metode tertentu dalam mengubah kebiasaan-kebiasaan yang kurang baik²².

e. *Modeling dan Observational Learning* Albert Bandura

Analisis belajar melalui pengamatan atau modeling yang dikembangkan oleh Bandura meliputi empat tahap, yaitu perhatian, retensi, reproduksi, dan motivasional.²³

- 1) Tahap perhatian
- 2) Tahap retensi.
- 3) Tahap reproduksi.
- 4) Tahap motivasional.

f. *Teori Belajar J Bruner*

Belajar tidak untuk merubah perilaku seseorang tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah.²⁴

g. Teori R. Gagne

Gagne mengatakan tahapan belajar terdiri dari dua definisi antara lain

²² *Ibid.*, hlm 18.

²³ *Ibid.*, hlm 20.

²⁴ Slameto, *Belajar & faktor-faktor yang mempengaruhinya*, RINEKE CIPTA, Jakarta, 2010, hlm. 10

- 1) Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh suatu motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.
- 2) Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.

h. Teori Psikologi Klasik

Menurut teori ini hekekat belajar adalah *all learning is a process of developing of training of mind*. Dengan kata lain pendidikan adalah suatu proses dari dalam atau *inner development*²⁵.

i. Teori Mental State

Menurut teori ini belajar adalah memperoleh pengetahuan melalui alat indra yang disampaikan dalam bentuk perangsang-perangsang dari luar.

C. Media Pembelajaran

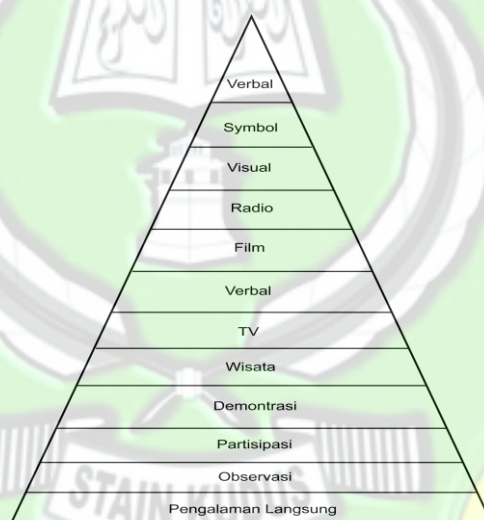
1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”. perantara atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara (وسایل) atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa yang mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih kusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²⁶

²⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Jakarta, 2015, hlm. 35.

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Raja Graha Persada, Jakarta, 2013, hlm. 3.

Jika kita amati lebih cermat lagi, pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat membantu guru dalam kegiatan mengajar (*teaching aids*), alat bantu mengajar grafis atau benda nyata lain, alat-alat bantu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih kongrit, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar sekitar pertengahan abad 20an usaha pemanfaatan alat visual mulai dilengkapi dengan peralatan audio dalam hal ini maka lahirlah peralatan audio visual pembelajaran usaha untuk membuat pelajaran abstrak menjadi kongret terus dilakukan, dalam usaha itu *Edgar Dale* membuat klasifikasi 11 tingkat pengalaman belajar dari paling kongret sampai yang paling abstrak klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama “Krucut Pengalaman” (*Cone Experience*) dari Edger Dale²⁷.



Sering kali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan Hamalik dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara itu *Gagne dan Briggs* secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri

²⁷ Zainal Aqib, *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual inovatif*, RAMA WIDYA, Bandung, 2015, hlm. 49.

dari buku, tape recorder, kaset, video kamera, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau hawana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dilain pihak *National Education Accociation* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya dengan demikian media dapat dimanupulasi, dilihat didengar atau dibaca.²⁸

Media pembelajaran adalah salah satu contoh faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar hal itu dapat tercapai karena media pembelajaran dapat mengatasi berbagai hambatan, antara lain: hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, sifat objek belajar yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media.²⁹

Media pembelajaran menempati posisi yang strategis dalam proses pembelajaran karena menjadi perantara informasi pengetahuan dari guru kepada siswanya. Perkataan “media” tidak selalu identik dengan “mahal” atau “memerlukan listrik” karena media dapat dibedakan berdasarkan keadaannya menjadi canggih (*sophisticate media*) dan media sederhana (*simple media*). Media canggih adalah media yang hanya dapat dibuat di pabrik karena terdiri komponen-komponen yang rumit dan biasanya memerlukan listrik dalam penyajiannya sedangkan media sederhana merupakan media yang dapat dibuat sendiri oleh guru.

Menurut Depdiknas istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiyah berarti perantara atau pengantar makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi, proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses

²⁸ Op cit., Azhar Arsyad hlm. 4.

²⁹ Anjar Purba Asmara, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid*, Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Februari 2015 VOL. 15, NO. 2, 156-178, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).

Association for Education and Communication Technology (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut, sedangkan Heinich mengartikan istilah media sebagai “*the term refer to anything that carries information between a source and a receiver*”.³⁰

Terdapat beberapa kelompok media sederhana, yaitu gambar diam, grafis, display, dan realita³¹. Dalam dunia pendidikan dan pengajaran untuk mencapai tujuan agar terdapat *efesiensi* dan *efektivitas* dalam belajar mengajar digunakan suatu alat bantu yang dikenal dengan istilah “media belajar”. Dari segi *etimologi* kata “Media” berasal dari kata “medium” yang secara harfiah artinya “perantara atau pengantar”. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan³². Sesuai dengan karakteristiknya atau ciri khas dari suatu media, media pendidikan yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar yaitu:

a. Media grafis

Media grafis adalah termasuk media visual, artinya media-media yang menyalurkan pesan ajaran melalui media indra penglihatan. Adapun yang termasuk jenis media grafis diantaranya adalah Gambar/foto, sketsa atau gambar sederhana/draf kasar yang melukis bagian-bagian pokoknya saja tanpa detail, diagram atau sketsa,

³⁰ Ali Muhson, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010, hlm. 1 – 10.

³¹ Denny Setiawan, *Komputer dan Media Pembelajaran*, Universitas Terbuka, Jakarta, 2016, hlm. 1.1.

³² Anisatul Mufarrokah, *Setrategi Belajar Mengajar*, Teras, Yogyakarta, 2009, hlm. 102.

bagian (chart), grafik, karton, poster, peta dan globe (bola dunia), papan flanel, papan buletien.

b. Media Audio

Media audio adalah jenis media pendidikan yang dalam penyaluan pesan-pesan ajaran (pesan pendidikan) berkaitan dengan indra pendengaran. Beberapa jenis media yang dapat digolongkan kemedia audio diantaranya, Radio, Tape recorder, piringan hitam, laboratorium bahasa.

c. Media proyeksi diam

Media proyeksi diam yaitu media pendidikan dimana pesan yang disampaikan lebih dahulu dengan alat proyektor agar bisa dilihat. Media ini mempunyai persamaan dengan media grafis dalam menyajikan ransangan visual, perbedaanya, pada media grafis siswa langsung berinteraksi dengan pesan media, sedang pada media proyeksi pesan tersebut harus harus diproyeksikan dulu dengan proyektor agar dapat dilihat. Disamping itu bahan-bahan grafis banyak dipakai dalam media proyeksi seperti gambar diagram, tabel dan lain-lain. Media proyektor ada yang dengan suara (disertai rekaman audio), atau ada yang tanpa suara atau visual saja. Sedangkan yang termasuk jenis proyeksi diam antara lain³³ :

d. Film Bingkai (slide)

Media slide atau film bingkai adalah media visual yang di proyeksikan melalui alat yang disebut proyektor slide. Slide atau film bingkai terbuat dari film positif yang diberi bingkai dari karton atau plastik film positif yang bisa di gunakan untuk film slide ukurannya 35 mm dengan ukuran 2 x 2 inci. Sebuah program slide biasanya terdiri atas beberapa bingkai, yang banyaknya tergantung pada bahan atau materi yang akan di ajarkan³⁴.

e. Film rangkai (film Strip)

³³ *Ibid.*, hlm 104.

³⁴ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Jogyakarta, Diva Press, 2011, hlm.

Film strip atau film rangkai atau film gelang ialah media visual proyeksi diam, yang pada dasarnya hampir sama dengan media slide hanya saja filmstrip ini terdiri atas beberapa film yang merupakan satu kesatuan seperti halnya gelang, di mana ujung yang lainnya bersatu membentuk rangkaian³⁵.

f. Overhead Proyektor (OHP)

OHP merupakan jenis perangkat keras yang sangat sederhana, terdiri atas sebuah kotak dengan bagian atasnya sebagai landasan yang luas untuk meletakkan transparansi. OHP merupakan alat bantu presentasi visual yang digunakan untuk memproyeksikan tulisan atau gambar pada transparency film yang diletakkan di atas OHP. Cahaya yang amat terang dari lampu proyektor amat kuat menyorot dari dalam kotak kemudian dibiaskan oleh sebuah lensa khusus, yaitu lensa fresnel, melewati sebuah transparan ukuran 20 x 25 cm yang ditempatkan di atas landasan tersebut. Sebuah sistem pemantul cahaya dari cermin dan lensa, yang di tempatkan di atas kotak landasan, menghasilkan berkas cahaya berbelok 90 derajat. Dengan lampunya yang amat terang dan sistem optiknya yang efisien, menghasilkan banyak sekali cahaya sehingga memungkinkan untuk dipergunakan di ruangan biasa tanpa penggelapan.

g. Proyektor opaque (proyektor tak tembus pandang)

Di sebut juga epidioskop atau episkop, media ini merupakan alat yang menampilkan berbagai bahan yang tidak tembus pandang dengan pancaran lampu yang terang terhadap objek dari arah atas. Dengan kata lain proyektor ini tidak tembus pandang yang di gunakan untuk memproyeksikan bahan dan benda-benda yang tidak tembus pandang seperti buku, foto, mata uang, model anyaman dan lain-lain.

³⁵ *Ibid.*, hlm. 73.

Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap pemanfaatan media dalam pembelajaran menunjukkan bahwa media tersebut berdampak positif dalam pembelajaran. “sebuah gambar lebih berarti dari seribu kata” seperti yang dituliskan oleh De Porter, Reardon, dan Singer Nourie bahwa penggunaan alat peraga dalam mengawali proses belajar akan merangsang modalitas visual dalam menyalakan jalur saraf sehingga memunculkan beribu-ribu asosiasi dalam kesadaran siswa³⁶. rangsangan visual dan asosiasi ini akan memberikan suasana yang sangat kaya untuk untuk pembelajaran. Selanjutnya secara lebih mendalam beberapa alasan mengapa media pembelajaran perlu digunakan dalam proses pembelajaran:

- 1) Pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran (foto, video) dalam hal ini dapat menarik perhatian siswa bila dibandingkan dengan hanya menjelaskan diskripsi “gajah” secara lisan.
- 2) Pembelajaran lebih kongret dan nyata, pengguna pembelajaran di SD.MI, terutama kelas rendah, sangat sesuai dengan karakteristik yang berada dalam taraf “operasional konkret” dalam taraf ini siswa akan lebih mudah mempelajari segala sesuatu yang secara langsung dapat mereka lihat, dengar, pegang atau rasakan.
- 3) Mempersingkat proses penjelasan materi pembelajaran.
- 4) Mendorong siswa belajar secara lebih mandiri. Media pembelajaran yang dirancang khusus untuk pembelajaran tertentu dapat digunakan oleh siswa untuk belajar baik secara individu maupun kelompok.
- 5) Materi Pembelajaran lebih tersandarisasi. Bila guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media tertentu, maka setiap siswa akan mendapatkan materi pembelajaran yang sama.

³⁶ Marisa. Dkk, *Komputer dan Media Pembelajaran*, Universitas Terbuka, Jakarta, 2001, hlm. 1.7.

- 6) Belajar dan mengajar dengan memanfaatkan aneka sumber belajar. Dengan banyaknya informasi yang ada disekitar kita saat ini, baik itu berupa bahan yang dicetak(koran atau majalah) maupun yang ada dalam bentuk program audio visual (termasuk internet), maka kita sebagai guru dan siswa sebagai individu yang belajar mempunyai sumber belajar yang sangat kaya³⁷.

2. Fungsi Media Pembelajaran.

Levie & Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

a. Fungsi etensi

Media visual ini merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran ini tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.³⁸

b. Fungsi efektif.

Media ini dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif.

Media visual ini terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris.

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media

³⁷ *Ibid.*, hlm. 1.8 - 1.9.

³⁸ *Op cit.*, Azhar Arsyad hlm. 20.

visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca bentuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkan kembali³⁹.

3. Pemilihan Media.

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik meskipun demikian, kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatan dikelasnya atas dasar pertimbangan antara lain⁴⁰ :

- a. Ia merasa sudah akrab dengan media itu misal papan tulis atau proyektor transparasi.
- b. Ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik dari pada dirinya misal diagram pada flip chart.
- c. Media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi.

Heinich dan kawan-kawan mengajukan model perancangan penggunaan media yang Efektif yang dikenal dengan istilah *ASSURE* (*ASSURE* adalah singkatan dari *Analyze learner characteristics, State objective, Select, or modify media, Utilize, Require learner response, and Evaluate*). Model ini menyarankan enam kegiatan utama dalam perencanaan pembelajaran sebagai berikut :

(A) Menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran, apakah mereka siswa lanjutan atau perguruan tinggi, anggota organisasi pemuda, perusahaan, usia, jenis kelamin, latar belakang budaya dan sosial ekonomi, serta menganalisis karakteristik khusus mereka yang meliputi antara lain pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal mereka.

(S) Menyatakan dan merumuskan tujuan pembelajaran yaitu perilaku dan

³⁹ *Ibid.*, hlm. 21.

⁴⁰ *Ibid.*, hlm. 67.

atau kemampuan baru apa (pengetahuan, keterampilan atau sikap) yang dirapkan siswa miliki dan kuasai setelah proses belajar mengajar selesai. Tujuan ini akan mempengaruhi pemilihan media dan urutan-urutan penyajian dan kegiatan belajar mengajar.

- (S) Memilih, memodifikasi atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat. Apabila media dan materi pembelajaran yang telah tersedia akan dapat mencapai tujuan, materi dan media itu sebaiknya digunakan untuk menghemat waktu, tenaga dan biaya.
- (U) Menggunakan materi dan media. Setelah memilih materi dan media yang tepat, diperlukan persiapan bagaimana dan berapa banyak waktu diperlukan untuk menggunakannya. Disamping itu praktik dan latihan menggunakannya, persiapan ruangan juga diperlukan seperti tata letak tempat duduk siswa, fasilitas yang diperlukan seperti meja peralatan, listrik, layar, dan lain-lain harus dipersiapkan sebelum penyajian.
- (R) Memimta tanggapan dari siswa. Guru sebaiknya mendorong siswa untuk memberikan respon dan umpan balik mengenai keefektivabn proses belajar mengajar.
- (E) Mengevaluasi proses belajar. Tujuan utama evaluasi disini adalah untuk mengetahui tingkat siswa mengenai tujuan pembelajaran, keefektivan media, pendekatan dan guru sendiri⁴¹.

Pada tingkat yang menyeluruh dan umum pemilhan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut :

- (1) Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang tersedia, waktu yang tersedia (waktu mengajar dan pengembangan materi dan media), sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material).
- (2) Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pembelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa, misalnya penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkat yang lebih tinggi.

⁴¹ *Ibid.*, hlm 58-69.

Setiap katagori pembelajaran itu menuntut perilaku yang berbeda-beda, dengan demikian akan memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda pula.'

- (3) Hambatan dari siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainnya.
- (4) Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan (*preferensi* lembaga, guru dan pelajar) dan *keefektifan* biaya.

4. Prosedur Pemilihan Media

Dalam proses pemilihan media pengembang instruksional mungkin dapat mengidentifikasi beberapa media yang sesuai untuk tujuan instruksional tertentu. Langkah selanjutnya adalah memilih salah satu atau dua media diantaranya atas dasar berbagai pertimbangan sebagai berikut :

- a. Biaya yang lebih murah, baik pada saat pembelian maupun pemeliharaan.
- b. Kesesuaian dengan metode instruksional.
- c. Kesesuaian dengan karakteristik mahasiswa (siswa atau peserta didik).
- d. Pertimbangan praktis, meliputi ;
 - 1) Kemudahan dipindahkan atau ditempatkan.
 - 2) Kesesuaiannya dengan fasilitas yang ada di kelas.
 - 3) Keamanan dalam penggunaannya.
 - 4) Daya tahannya.
 - 5) Kemudahan perbaikannya.
 - 6) Ketersediaan media tersebut berikut suku cadangnya di pasaran serta ketersediannya bagi peserta didik.

Dalam melakukan proses analisis peserta didik yang menggunakan media pembelajaran agar pemanfaatan media pembelajaran tersebut

efektif, harus ada arahan antara karakteristik peserta didik dengan metode, media, dan materi. Itulah perlunya analisis peserta didik. Sedangkan hal-hal yang perlu dianalisis dalam proses ini meliputi : **pertama**, karakteristik umum yang meliputi : usia, kelas, posisi, budaya, dan sosial ekonomi seorang siswa, **Kedua**, Kompetensi-kompetensi khusus yang terkait, antara lain: kecakapan pre-requisit/kecakapan awal, sikap dan target kemampuan yang harus dicapai dalam suatu proses pembelajaran tertentu. **Ketiga**, Gaya belajar, yang terdiri dari: tingkat kecemasan, bakat yang dimiliki peserta didik, tipe belajar apakah termasuk audio, visual atau audio-visual dan lain-lain aspek spectrum psikologik⁴².

5. Kriteria Pemilihan Media

Pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwasannya media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar-mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan.

Di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu : **pertama**, ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. **Kedua**, apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya. **Ketiga**, adakah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu lama artinya bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah diangkat dan dipindahkan. **Keempat**, *efektivitas* biasanya dalam jangka waktu yang panjang.

⁴² Marisa. Dkk, *Komputer dan Media Pembelajaran*, Universitas Terbuka, Jakarta, 2001, hlm. 2.8.

hakekat dari pemilihan media ini pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai atau mengadaptasi media yang bersangkutan⁴³.

6. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media

Beberapa dasar pertimbangan pemilihan media antara lain: *pertama*, bermaksud untuk mendemonstrasikan media itu, *kedua*, merasa sudah akrab dengan media itu, *ketiga*, ingin memberikan penjelasan yang lebih konkrit, *keempat*, merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa.

D. ICT/TIK (*Information, Communication and Technology*)

1. Pengertian ICT

Ilmu pengetahuan dan teknologi pada hakekatnya adalah hasil kebudayaan manusia, ilmu pengetahuan teknologi tidak dapat dipisahkan, teknologi merupakan aplikasi dari ilmu pengetahuan dan ilmu-ilmu lainnya untuk memecahkan masalah-masalah praktis⁴⁴.

Dewasa ini istilah teknologi pembelajaran bergeser menjadi teknologi informasi, teknologi komunikasi, dan teknologi informasi dan komunikasi. UNESCO secara resmi menggunakan istilah *Information and Communication Technology* (ICT). Istilah tersebut merupakan gabungan dari dua konsep yaitu *Information Technology* dan *Communication Technology*.

Information Technology is the term used to describe the items of equipment (hardware) and computer program (software) that allow us to access, store, organize, manipulate, and present information by electronic means. Communication technology is term used to describe telecommunication equipment, through which information can be sought an accessed.

⁴³ Ibid., hlm. 2.8.

⁴⁴ Asep Herry Hermawan, dkk, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*, Universitas Terbuka, Jakarta, 2006, hlm. 2.17.

Definisi tersebut sejalan dengan pendapat Labelle yang menyatakan bahwa *“ICT means all equipment, processes, procedures, and systems used to provide and support information system (both computerized and manual) within an organization”⁴⁵*.

Di Indonesia pun kini istilah ICT yang digunakan oleh UNESCO tersebut diadopsi menjadi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Istilah tersebut sebenarnya telah lama digunakan, yaitu sejak berdirinya Pusat Teknologi dan Komunikasi untuk Pendidikan (PUSTEKKOM DIBUD/DIKNAS) tahun 1970-an. Sejak dekade awal perkembangannya, telah dirasakan manfaat atau ke-untungan teknologi pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil identifikasi presidential tahun 1969 yang menyimpulkan adanya enam keuntungan atau kegunaan potensial teknologi pembelajaran, yaitu bahwa teknologi pembelajaran membuat pembelajaran produktif, individual, ilmiah, berdaya mampu tinggi, akrab, dan merata.

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau *information communication and technology* (ICT) di era globalisasi saat ini sudah menjadi kebutuhan yang mendasar dalam mendukung *efektivitas* dan kualitas proses pendidikan. UNESCO mendefinisikan *“ICT generally relates to those technologies that are used for accessing, gathering manipulating and presenting or communicating information. The technologies could include hardware computer and others devices, software applications, and connectively, access to the internet, local networking infrastructure and video conferencing”⁴⁶*. Berdasarkan konseptual tersebut, peran TIK sebagai alat untuk memungkinkan terjadinya proses pendidikan dan pembelajaran yang efektif dan efisien. sedangkan cakupan ICT meliputi; piranti keras dan piranti lunak komputer

⁴⁵ Herman Dwi Surjono dan Abdul Gafur, *Potensi Pemanfaatan Ict Untuk Peningkatan Mutu Pembelajaran Sma Di Kota Yogyakarta*, FT dan FISE Universitas Negeri Yogyakarta, 2015, hlm. 164.

⁴⁶ Alhamuddin, *” Pemanfatan Media Pembelajaranberbasis ICT Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)”*, Prodi Pengembangan Kurikulum, Mahasiswa SPs (S-3) Univ. Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung,t.th, hlm. 1.

serta fasilitas telekomunikasi, perangkat proyektor/LCD, LAN (*local area network*) dan WAN (*wide area network*), serta mesin komputer dan robot. Sedangkan media pembelajaran yang dimaksud dalam tulisan ini ialah media berbasis ICT dalam kelompok (a) *projected still media*, yaitu media yang memerlukan proyektor untuk menampilkan informasi dalam bentuk gambar/tulisan yang tidak bergerak, misalnya transparansi slide, slide power point. (b) *projected motion media*, media yang memerlukan proyektor untuk menampilkan informasi gambar/tulisan yang dapat bergerak, misal; film, video (VCD, DVD), komputer dan sebagainya secara umum, media merupakan alat untuk menyampaikan informasi atau pesan dari suatu tempat ke tempat yang lain. Media digunakan dalam proses komunikasi, termasuk dalam kegiatan belajar mengajar. Media tidak hanya dipahami hanya sebatas benda fisik, namun segala sesuatu yang memungkinkan seseorang memanfaatkan untuk belajar guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta perubahan sikap.

Teknologi informasi merujuk pada seluruh bentuk teknologi yang digunakan untuk menciptakannya, menyimpan, mengubah, dan menggunakan informasi dalam segala bentuknya, teknologi informasi merupakan sebuah bentuk umum yang menggambarkan setiap teknologi yang membantu menghasilkan, memanipulasi, menyimpan, mengkomunikasikan dan menyampaikan informasi.⁴⁷

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Satu unit komputer terdiri dari empat komponen dasar yaitu input (misalnya Keyboard dan writing pad), prosesor (CPU : unit pemroses data yang diinput), penyimpanan data (memori yang menyimpan data yang akan diproses oleh CPU baik secara permanen (ROM) maupun sementara

⁴⁷ M. Suyanto, Pengantar *Teknologi Informasi untuk Bisnis*, CV. Andi, Yogyakarta, 2005, hlm. 10.

(RAM), dan output (misalnya Layar) Monitor, Printer atau plotter)⁴⁸. Komputer juga merupakan suatu sistem yang terdiri dari perangkat keras yang disebut dengan hardware dan perangkat lunak atau software⁴⁹. Perangkat keras adalah perangkat fisik komputer yang terdiri dari :

- (a) Input Devices
- (b) Central Processing Unit (CPU), dan Monitor
- (c) Output Devices.

Sedangkan perangkat lunak atau software adalah istilah yang digunakan untuk aplikasi tertentu dengan menggunakan komputer. Dengan software atau program aplikasi tertentu (word Processing) kita dapat memerintah sebuah komputer untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Jenis software yang sering digunakan adalah sebagai berikut⁵⁰.

- (a) Pengelolaan kata (word processing)
- (b) Spread Sheet (Microsoft Excel)
- (c) Desktop Publishing (adobe)
- (d) Pemrograman (Instalasi)
- (e) Menggambar (Paint dan corel draw)
- (f) Sistem Operasi (Linux dan Windows)
- (g) Database (visual basic)

Penggunaan media komputer dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan kreatifitas peserta didik dalam proses belajarnya, hal ini disebabkan karena pengembangan program pembelajaran yang menggunakan komputer tersebut dirancang dengan menggunakan program power point yang memungkinkan para siswa melakukan eksplorasi sendiri, berlatih dengan latihan yang disediakan secara terpadu serta didalam program tersebut. secara umum penggunaan media komputer dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut: a) untuk meletakkan dasar-dasar yang konkrit dalam berpikir.

⁴⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2013, hlm. 54.

⁴⁹ Denny Setiawan, *Komputer dan Media Pembelajaran*, Universitas Terbuka, Jakarta, t.th, hlm.7.7.

⁵⁰ Ibid., hlm. 7.10.

Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa anak-anak, khususnya di usia Sekolah Dasar, gaya belajar sebagian dari mereka berpikir secara konkrit yang membutuhkan bantuan berupa gambar-gambar atau benda-benda yang mewakili suatu ukuran tertentu. b) untuk memperbesar perhatian para siswa terhadap suatu materi dalam mata pelajaran. c) untuk meletakkan dasar-dasar yang penting dalam perkembangan proses pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran dapat berjalan lebih mantap, apalagi dalam menanamkan konsep tertentu pada anak, d) memberikan pengalaman berpikir yang nyata yang dapat menumbuhkan kreatifitas, kemandirian dalam belajar dan kegiatan berusaha sendiri bagi siswa. e) menumbuhkan cara berpikir secara teratur dan kontinu, f) membantu menumbuhkan pengertian dan pemahaman tentang suatu konsep yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar⁵¹.

2. Kekuatan dan keterbatasan Komputer/ICT

Penggunaan media yang telah dirakit dan direncanakan sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan-kelebihan dibanding pembelajaran yang tidak menggunakan media, atau menggunakan media, namun media sederhana kelebihan-kelebihan tersebut, antara lain:

a. Kekuatan/Keuntungan Komputer

Adapun kekuatan/keuntungan media pembelajaran dengan komputer adalah sebagai berikut⁵² :

- 1) Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan.
- 2) Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan,

⁵¹ Denny Setiawan, Op. Cit., hlm. 7.9.

⁵² Loc. cit., Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 55.

melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik yang dapat menambah realisme.

- 3) Kendali berada di tangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya. Dengan kata lain, komputer dapat berinteraksi dengan siswa secara perorangan.
- 4) Kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan suatu program pembelajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau.
- 5) Dapat berhubungan dan mengendalikan peralatan lain seperti compact disc, video tape, dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.

b. Kelemahan/Keterbatasan Komputer

Penggunaan media yang telah dirakit dan direncanakan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan komputer selain terdapat beberapa kelebihan, namun juga terdapat beberapa kelemahan antara lain:

- 1) Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin menurun (murah), pengembangan perangkat lunak mahal.
- 2) Untuk menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan ketrampilan khusus tentang komputer.
- 3) Keragaman model komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (software) yang tersedia untuk satu model tidak cocok (kompatibel) dengan model lainnya.
- 4) Komputer hanya efektif oleh satu orang untuk kelompok yang besar diperlukan tambahan peralatan lain yang mampu memproyeksikan pesan-pesan di monitor ke layar lebar.⁵³

Inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer dan

⁵³ *Ibid.*, Hlm. 56

internet akan memberikan suasana berbeda terhadap persepsi siswa terhadap pembelajaran. Pembelajaran lebih bermakna, dengan memanfaatkan komputer akan tetapi tidak akan pernah menggantikan peran guru. Guru menempati kedudukan sentral, sebab peranannya menentukan, Ia harus mampu menterjemahkan dan menjabarkan nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum, kemudian mentransformasikan nilai-nilai tersebut kepada siswa melalui proses pengajaran di sekolah. guru tidak membuat atau menyusun kurikulum, tetapi ia menggunakan kurikulum, menjabarkannya, serta melaksanakannya melalui suatu proses pengajaran⁵⁴.

Dalam melaksanakan tugasnya guru perlu mengadakan kerjasama dengan wali murid, dengan badan masyarakat, dan sekali-kali membawa murid-murid mengunjungi objek-objek yang kiranya perlu diketahui murid dalam rangka kurikulum sekolah ia perlu pula mengundang ahli masyarakat untuk memberikan ceramah dan latihan-latihan dan keterampilan tertentu selain melaksanakan tugas profesinya disekolah guru wajib pula berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan masyarakat serta memperbaiki peranan dan kualifikasi profesionalnya. Demikianlah begitu uniknya pekerjaan seorang guru dan betapa luasnya tugas dan kewajiban yang harus dijalankannya, betapa banyaknya hubungan-hubungan yang perlu dibina dan dipupuknya, serta betapa ia harus menghadapi masalah-masalah baik pribadi maupun sosial. Namun demikian, pada akhirnya masyarakat mengakui bahwa pekerjaan guru adalah suatu pekerjaan mulia dan telah merangsang banyak pemuda yang berniat terjun didalamnya.

Jabatan guru dikenal sebagai suatu pekerjaan profesional, artinya jabatan ini memerlukan suatu keahlian khusus, sebagaimana orang menilai bahwa dokter, insinyur, ahli hukum, sebagai profesi tersendiri maka guru pun adalah suatu profesi sendiri. Pekerjaan ini tidak bisa dikerjakan oleh sembarang orang tanpa memiliki keahlian sebagai guru banyak orang pandai bicara tertentu, namun orang demikian belum dapat disebut sebagai

⁵⁴ Nana Sudiana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Sinar Baru Algensindo, Bandung, 2008, hlm. 1.

seorang guru ada perbedaan yang prinsipil antara guru yang profesional dengan guru yang bukan profesional.⁵⁵

Agama Islam sangat menghargai orang-orang yang berilmu (guru/ulama'), sehingga hanya mereka sajalah yang pantas mencapai taraf ketinggian dan keutuhan hidup, Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS, Al-Mujadalah:11:



“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Qs. Al-Mujadalah: 11)⁵⁶

Ada sejumlah tips yang perlu dilaksanakan seorang guru sebagai guru, antara lain :

- (1) Berilah contoh, kontekstualkan pembelajaran.
- (2) Nyatakan sesuatu yang dipelajari dalam istilah-istilah yang sederhana.
- (3) Uraikan masalah menjadi bagian-bagian yang sederhana.
- (4) Letakkanlah bagian-bagian persoalan bersama-sama sehingga seluruh masalah dapat dipahami dengan mudah.
- (5) Ajukan pertanyaan-pertanyaan yang bermakna.
- (6) Berakhsilah, tunjukkan perhatian dan kepedulian terhadap pertanyaan yang diajukan siswa.

⁵⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Jakarta, 2015, hlm. 118

⁵⁶ *Al Qur'an Surat Al Mujadalah Ayat 11*, Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Islam Direktorat Urusan Agama Islam dan Pembinaan Syariah.

- (7) Dengarkanlah dan simaklah, biarkan siswa menjelaskan kesulitan-kesulitan belajarnya, ciptakan suatu kondisi sehingga terjadi diskusi yang hidup.
- (8) Beri inspirasi untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Rasa percaya diri merupakan sejenis keterampilan hidup (*life skill*) yang amat penting bagi siswa, sehingga muncul kecerdasan sebagai seseorang yang bermakna.
- (9) Sediakan fasilitas bagi kemungkinan munculnya berbagai cara pandang, lihat dan simaklah bahan ajar dari berbagai aspek.
- (10) Beri peluang bagi munculnya berbagai pengalaman belajar dari sesuatu yang sedang dipelajari, artinya gunakan metode pembelajaran yang bervariasi, terbuka.
- (11) Ubahlah cara siswa dalam menjelaskan sesuatu agar sesuai dengan kemampuan dan derajat perkembangan kognitifnya, kemudian biarkan dia mengaitkan situasi belajar baru dengan sesuatu yang pernah dipelajarinya agar pengetahuan terkonstruksi dalam pikirannya.
- (12) Sajikanlah pembelajaran yang menyenangkan⁵⁷.

Sebagai pengelola pengajaran, seorang guru harus mampu mengelola seluruh proses kegiatan belajar mengajar dengan menciptakan kondisi belajar sedemikian rupa sehingga setiap siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Dalam fungsinya sebagai penilai hasil belajar, seorang guru hendaknya senantiasa secara terus menerus mengikuti hasil-hasil belajar yang telah dicapai siswa dari waktu ke waktu.

Informasi yang diperoleh melalui evaluasi ini akan merupakan umpan balik terhadap proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya. Dengan demikian proses belajar mengajar akan dijadikan titik tolak untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar

⁵⁷ Suyono, Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, PT Remaja ROSDAKYA, Bandung, 2015, hlm. 190.

selanjutnya. Dengan demikian proses belajar mengajar akan senantiasa ditingkatkan terus menerus-menerus dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Selanjutnya dalam peranannya sebagai direktur belajar, hendaknya guru senantiasa berusaha untuk menimbulkan, memelihara, dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa motif berprestasi mempunyai korelasi positif dan cukup berarti terhadap pencapaian prestasi belajar. Hal ini berarti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar banyak ditentukan tinggi rendahnya motif prestasi. Dalam hubungan ini guru mempunyai fungsi sebagai motivator dalam seluruh kegiatan belajar mengajar⁵⁸. Ada empat hal yang dapat dikerjakan guru dalam memberikan motivasi ini yaitu :

- (1) Membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar.
- (2) Menjelaskan secara kongret kepada siswa apa yang dapat dilakukan pada akhir pengajaran.
- (3) Memberikan ganjaran terhadap prestasi yang dicapai sehingga dapat merangsang untuk mencapai prestasi yang lebih baik di kemudian hari, dan
- (4) Membentuk kebiasaan belajar yang baik.

sebagai direktur belajar pendekatan yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar tidak hanya melalui pendekatan intruksional akan tetapi disertai dengan pendekatan pribadi. Melalui pendekatan pribadi ini diharapkan guru dapat mengenal dan memahami siswa secara lebih mendalam sehingga dapat membantu dalam keseluruhan proses belajarnya dengan kata lain sebagai direktur belajar guru sekaligus berperan sebagai pembimbing dalam proses belajar-mengajar sebagai pembimbing dalam belajar, guru diharapkan mampu untuk⁵⁹ :

⁵⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor Yang mempengaruhinya*, Rineke Cipta, 2010, hlm. 99.

⁵⁹ *Ibid.*, hlm. 100.

- (1) Mengenal dan memahami setiap siswa baik secara individu maupun kelompok
- (2) Memberi penerangan kepada siswa mengenai hal-hal yang diperlukan dalam proses belajar.
- (3) Memberi kesempatan yang memadai agar setiap siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan pribadinya.
- (4) Membantu setiap siswa dalam mengatasi masalah-masalah pribadi yang dihadapinya.
- (5) Menilai keberhasilan setiap langkah kegiatan yang telah dilakukannya.

Dengan kompetensi inilah, guru membimbing siswa agar dapat menemukan berbagai potensi yang dimilikinya agar dapat menemukan berbagai potensi yang dimilikinya agar siswa dapat mencapai serta melaksanakan tugas-tugas perkembangan mereka dengan begitu siswa dapat tumbuh dan berkembang sebagai individu yang mandiri dan produktif. Setiap siswa adalah individu yang unik, tidak ada dua siswa yang memiliki karakter/sifat yang sama persis walaupun secara fisik ada dua individu yang hampir serupa, akan tetapi pada hakekatnya mereka tidaklah sama, baik dalam bakat, minat, kemampuan dan sebagainya.⁶⁰

Disamping itu setiap individu merupakan makhluk yang sedang berkembang irama perkembangan dari masing-masing individu tentunya juga sama dan beda perbedaan itulah yang menuntut guru harus berperan sebagai pembimbing, hubungan guru dan siswa seperti hubungan seorang petani dengan tanamannya seorang petani tidak akan bisa memaksa agar tanamannya cepat berbuah dan menarik batang dan daunnya, tanaman itu akan berbuah manakala ia memiliki potensi untuk berbuah serta telah sampai pada waktunya untuk berbuah. Tugas seorang petani adalah menjaga agar tanaman itu dapat berbuah dengan

⁶⁰ Jamal Ma'ruf Asmani, *Kiat Mengatasi Kenakalan Remaja di Sekolah*, Buku Biru, Jogjakarta, 2012. Hlm. 145.

sempurna, yaitu dengan menyemai, menyiram, memberi pupuk, dan memberi obat pembasmi hama.⁶¹

E. Penelitian terdahulu

Dari beberapa penelitian yang dilakukan menghasilkan data sebagai berikut Penelitian :

Adi Faidun, Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komputer (TIK) Di SMK Karya Medika Ketanggungan Brebes, Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta, Pembelajaran komputer adalah kegiatan pembelajaran yang lebih mengutamakan kegiatan praktek, oleh karena itu guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain beragam kegiatan pembelajaran sehingga minat dan respon siswa terhadap pelajaran komputer semakin tinggi dan diminati bahkan 80% siswa-siswi SMK Karya Medika ketanggungan meminati mapel komputer bahkan menganggap pelajaran komputer merupakan pelajaran pokok bagi mereka meskipun harus menunggu giliran saat praktek.

August Sinaga dan Zainuddin, Persepsi dan Implementasi Kebijakan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Sarana Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Kualitas Pendidikan Pada SMA Negeri Kota Pematang Siantar, Pascasarjana Universitas Medan Area dan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, implementasi kebijakan TIK sebagai sarana pembelajaran mempunyai pengaruh positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Adanya pengaruh tersebut di analisis dari uji kecenderungan terlihat masih kurang yaitu sebesar 70% berada pada kategori sedang. Hal ini memberikan penjelasan dan penegasan bahwa implementasi kebijakan TIK sebagai sarana pendidikan merupakan elemen yang penting yang dapat ditingkatkan lebih baik oleh guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dimana pada sub indikator implementasi

⁶¹ *Ibid.*, hlm. 146.

kebijakan TIK sebagai sarana pembelajaran yang sangat perlu diperhatikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.⁶²

Nina Indriyanti, *Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas X SMA Negeri 3 Salatiga*, Universitas Muhamadiyah Surakarta, hasil penelitian Interaksi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis komputer padamata pelajaran kimia di kelas X SMA Negeri 3 Salatiga terjadi antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa. Saat interaksi siswa dengan guru terjadi disaat proses pembelajaran dan di luar proses pembelajaran. Interaksi siswa dengan siswa lain dalam proses pembelajaran terjadi dalam suasana diskusi, tanya jawab, dan terfokus pada materi pembelajaran, walaupun ada beberapa siswa yang terlihat ngobrol dengan teman lain membicarakan permasalahan di luar materi pembelajaran. Di luar jam belajar, siswa dengan siswa lain berinteraksi dalam suasana yang akrab, berkerumun. Interaksi di luar jam pelajaran terjadi⁶³

M. Kafit, *Manfaat Media Pembelajaran Komputer untuk Meningkatkan Prestasi Mata Pelajaran IPA di Kelas VIII MTS NU Hasyim Asy'ari 03 Honggosoco Jekulo Kabupaten Kudus*, Universitas Sebelas Maret Surakarta, hasil penelitian mengatakan Dengan menggunakan media pembelajaran komputer ternyata banyak keuntungan yang diperoleh antara lain: (1) Pembelajaran berbantuan komputer bila dirancang dengan baik, merupakan media pembelajaran yang efektif, dapat memudahkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran, (2) Meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) Mendukung pembelajaran individual sesuai kemampuan siswa, (4) Dapat digunakan sebagai penyampai balikan langsung, (5) Materi dapat diulang-

⁶² August Sinaga dan Zainuddin, *Persepsi dan Implementasi Kebijakan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Sarana Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Kualitas Pendidikan Pada SMA Negeri Kota Pematang Siantar*, Pascasarjana Universitas Medan Area dan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, Vol 3, No. 1, Juni 2013, hlm. 41.

⁶³ Nina Indriyanti, *Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas X SMA Negeri 3 Salatiga*, Universitas Muhamadiyah Surakarta, 2012, hlm. 13.

ulang sesuai keperluan, tanpa menimbulkan rasa jenuh⁶⁴.

Erlin Widiyastuti, Penerapan Media Pembelajaran Berbasis ICT dengan aplikasi Lectora Inspire dalam Pembelajaran IPA, Universitas Sebelas Maret 2013, mengasilkan Pembelajaran ICT dengan aplikasi Lectora Inspire ternyata banyak keuntungan yang diperolehnya antara lain; (1) Media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi lectora Inspire bila dirancang dengan baik maka merupakan media yang efektif dapat memudahkan dan meningkatkan pembelajaran. (2). Mendukung pembelajaran sesuai dengan kemampuan siswa. (3) dapat dipergunakan sebagai penyampai balikan langsung. (4). Dapat digunakan sebagai penyampai balikan langsung, (5) Materi dapat diulang-ulang sesuai keperluan, tanpa menimbulkan rasa jenuh⁶⁵.

Penelitian Eko Novaria, 2007, penelitian yang berjudul: Hubungan antara penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar dengan prestasi belajar komputer siswa jurusan administrasi perkantoran kelas I (Studi Kasus Di Smk Batik 2 Surakarta Tahun Diklat 2006/2007), hasil penelitian sebagai berikut : (1) Ada hubungan yang signifikan antara penggunaan Media Pembelajaran dengan Prestasi Belajar Komputer siswa Jurusan Administrasi Perkantoran Kelas I SMK Batik 2 Surakarta, tahun diklat 2006/ 2007. Terbukti dari hasil perhitungan diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,6286 > 0,304$. (2) Ada hubungan yang signifikan antara Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Komputer pada siswa Jurusan Adminisrasi Perkantoran kelas I SMK Batik 2 Surakarta, tahun diklat 2006/ 2007. Terbukti dari hasil perhitungan diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,5248 > 0,304$ (3) Ada hubungan yang signifikan antara Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar secara bersama-sama dengan Prestasi Belajar Komputer siswa pada siswa kelas I Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Batik 2 Surakarta tahun diklat 2006/ 2007.

⁶⁴ M. Kafit, *Manfaat Media Pembelajaran Komputer untuk Meningkatkan Prestasi Mata Pelajaran IPA di Kelas VIII MTS NU Hasyim Asy'ari 03 Honggosoco Jekulo Kabupaten Kudus*, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2009, hlm. Xcv.

⁶⁵ Erlin Widiyastuti, Penerapan Media Pembelajaran Berbasis ICT dengan aplikasi Lectora Inspire dalam Pembelajaran IPA, Universitas Sebelas Maret, 2013, hlm. 110.

Terbukti dari hasil perhitungan diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $16,431 > 3,24$. Besarnya Sumbangan relatif media pembelajaran (X1) dengan prestasi belajar (Y) sebesar 67,41%. Sumbangan relatif motivasi belajar siswa (X2) dengan prestasi belajar (Y) sebesar 32,59%. Sedangkan Sumbangan efektif media pembelajaran (X1) dengan prestasi belajar (Y) sebesar 3⁶⁶.

Penelitian Subekti, 2008, penelitian yang berjudul Upaya Peningkatan Motivasi Berprestasi Dalam Pembelajaran Di SLTP Dan SMU Terbuka, hasil penelitian menyimpulkan: Keberhasilan pembelajaran pada semua jalur, jenis, dan jenjang pendidikan sangat dipengaruhi oleh karakteristik si pebelajar dan strategi (metode) pembelajaran. Hal ini termasuk pada sistem pendidikan terbuka jarak jauh seperti SLTP Terbuka dan SMU Terbuka. Karakteristik si pebelajar akan mencakup beberapa variabel yang di antaranya kemampuan awal dan motivasi belajar dan berprestasi yang biasanya disebut kondisi pembelajaran, sedangkan dalam strategi pembelajaran mencakup variabel strategi pengorganisasian bahan pembelajaran, strategi penyampaian isi pembelajaran, dan strategi pengelolaan pembelajaran. Strategi penyampaian isi pembelajaran: mencakup penggunaan media pembelajaran dan bentuk kegiatan pembelajaran, sedangkan strategi pengelolaan pembelajaran: mencakup penjadwalan, pembuatan catatan kemajuan belajar siswa, kontrol belajar, dan pengelolaan motivasional si pebelajar⁶⁷.

Sutrisno, Taufik Dermawan, Sugiyono Ardjok, 2007, penelitian yang berjudul "Profil Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Menciptakan Perkuliahan yang Kondusif di Universitas Negeri Malang". Hasil penelitian menyebutkan bahwa: Pemanfaatan media pembelajaran yang optimal akan menciptakan perkuliahan yang kondusif. Tujuan penelitian mengetahui (1) kualitas, relevansi, dan kuantitas pemanfaatan media pembelajaran; (2) pemanfaatan media pembelajaran ditinjau dari persepsi, jenjang

⁶⁶ Penelitian Eko Novaria, *Hubungan antara penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar dengan prestasi belajar komputer siswa jurusan administrasi perkantoran kelas I (Studi Kasus Di Smk Batik 2 Surakarta Tahun Diklat 2006/2007)*.

⁶⁷ Penelitian Subekti, *Upaya Peningkatan Motivasi Berprestasi Dalam Pembelajaran Di SLTP Dan SMU Terbuka*, 2008.

kepangkatan, pendidikan, dan jenis kelamin dosen; (3) jenis media yang digunakan; dan (4) hambatan pemanfaatan media pembelajaran. Populasi penelitian adalah perkuliahan program S1 di Universitas Negeri Malang. Sampel diambil secara purposif pada 15 offering menggunakan angket. Hasil penelitian (1) kualitas dan relevansi pemanfaatan media pembelajaran masuk kategori baik; (2) ada korelasi positif dan signifikan antara persepsi dosen dengan kualitas, relevansi, dan kuantitas pemanfaatan media pembelajaran; (3) ada kecenderungan makin tinggi jenjang pendidikan dosen makin tinggi kualitas, relevansi, dan kuantitas pemanfaatan media pembelajaran; (4) ada kecenderungan makin tinggi golongan pegawai dosen makin tinggi pula kualitas, relevansi, dan kuantitas pemanfaatan media pembelajaran; (5) ada kecenderungan dosen laki-laki lebih tinggi dalam kualitas, relevansi, dan kuantitas pemanfaatan media pembelajaran; (6) jenis media paling diminati dosen OHP (40%), LCD (20%), buku (20%), dan alat peraga (13,3%); dan (7) hambatan pemanfaatan media meliputi pembuatan (26,7%), kesempatan (13,3%), ketersediaan peralatan (13,3%), dan hambatan lainnya (13,3%)⁶⁸.

Syed Noor Alamin, *An Effective use of ICT for Education and Learning by Drawing on Worldwide Knowledge, Research, and Experience Department Of Education, University Of Kashmir: Information and communication technologies (ICT) have become commonplace entities in all aspects of life. Across the past twenty years the use of ICT has fundamentally changed the practices and procedures of nearly all forms of endeavour within business and governance. Education is a very socially oriented activity and quality education has traditionally been associated with strong teachers having high degrees of personal contact with learners. The use of ICT in education lends itself to more student-centred learning settings. But with the world moving rapidly into digital media and information, the role of ICT in education is becoming more and more important and this importance will continue to grow and develop in the 21st century. In this paper, a literature review regarding the use of ICTs in education was provided. Effective use of ICT for Education, along with ICT use in the teaching learning process; quality and accessibility*

⁶⁸ Sutrisno, Taufik Dermawan, Sugiyono Ardjok, penelitian yang berjudul "Profil Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Menciptakan Perkuliahan yang Kondusif di Universitas Negeri Malang, 2007.

*of education; learning motivation. Learning environment. Besides, an overview of the ICT and scholastic performance*⁶⁹.

Komentar : Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti tentang penggunaan media ICT untuk proses pembelajaran kesemuanya memang cukup efektif, karena media penggunaan ICT ini diterapkan di sekolah tingkat menengah dan atas bahkan perguruan tinggi. Hal ini wajar karena pola pikir dan mindset mereka bisa menerima dan dikategorikan masa berpikir. Akan tetapi penggunaan media ICT ini belum tentu berhasil diterapkan di Sekolah tingkat dasar, bahkan penggunaan media ICT dalam proses pembelajaran di sekolah dasar belum pernah ada publikasi atau penelitian yang dilakukan. Inilah yang menjadi alasan kami untuk mengadakan penelitian tersebut.

Atas dasar inilah yang menjadikan alasan peneliti untuk melakukan penelitian tentang **“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Cepogo Kecamatan Kembang Kabupaten Jepara Tahun Pelajaran 2016-2017”** judul ini diangkat dengan maksud untuk mengetahui seberapa manfaat dan suksesnya pembelajaran dengan media ICT.

F. Kerangka Berpikir

Keefektifan pembelajaran dapat dilihat dari seberapa kemampuan siswa dalam menyerap tujuan pembelajaran yang dilihat dari hasil belajar dan motivasi belajar dalam proses pembelajaran. Kemampuan siswa dalam menyerap materi berbeda-beda sehingga guru yang profesional dapat menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman mungkin dengan menggunakan berbagai media diantaranya media computer sehingga materi - materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Banyak langkah yang harus dilakukan guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menikmati pembelajarannya.

Salah satunya media yang digunakan adalah media komputer, pembelajaran komputer yang dirancang dengan baik, akan cenderung mampu

⁶⁹ Syed Noor Alamin, *An Effective use of ICT for Education and Learning by Drawing on Worldwide Knowledge, Research, and Experience* Department Of Education, University Of Kashmir

meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar, karena dengan menggunakan media pembelajaran komputer siswa lebih tertarik dan tidak jenuh, banyak animasi–animasi yang disediakan oleh perangkat komputer yang memungkinkan guru dapat mengopresionalkannya dengan bantuan software. Permasalahan timbul manakala guru tidak mempunyai ketrampilan dan kemampuan untuk menggunakan media pembelajaran komputer sebagai alat peraga yang memungkinkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa justru akan membuat siswa menjadi jenuh dan tidak tertarik.

Kemungkinan dalam pemaanfaatan penggunaan media pembelajaran komputer /ICT terdapat hambatan baik yang berasal dari faktor pendanaan, faktor guru, dan faktor siswa sendiri dan lain-lain, faktor pendanaan kemungkinan terjadi bilamana sekolah tidak memiliki dana untuk pengadaan sarana dan prasarana komputer, dari faktor guru kemungkinan kurang siapnya guru untuk mengoperasikan sarana pembelajaran komputer, dan dari faktor siswa kemungkinan hambatan terjadi manakala penggunaannya tidak mendapatkan pengawasan yang baik oleh guru maka akan terjadi kerusakan. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat maksimal manakala guru memiliki kemampuan dan mendisain media pembelajaran yang berbasis ICT dengan baik, memberikan animasi-animasi sehingga siswa saat mengikuti proses pembelajarn tidak merasa jenuh dan bosan.

Dari uraian diatas maka dapat dijelaskan dalam bentuk bagan sebagai berikut

