BAB I

PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 (2003: 5) bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menelaah fungsi dan tujuan pendidikan nasional di atas, jelas bahwa pendidikan mempunyai peranan penting dalam pembangunan nasional. Peranan pendidikan dalam pembangunan terletak dalam usaha menyiapkan manusia sebagai subjek dalam pembangunan nasional yang titik sentralnya adalah kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran, tercakup berbagai komponen Pembelajaran yang harus saling mendukung, antara lain: guru, siswa, metode pembelajaran, kurikulum, maupun media pembelajaran.

 Salah satu komponen pembelajaran yang sangat menentukan kualitas pembelajaran adalah keberadaan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (Arsyad, 2007) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

1

 Melalui penggunaan media pembelajaran secara baik diharapkan siswa dapat

memahami materi pelajaran. Hal ini berarti demi optimalnya kegiatan pembelajaran, maka seharusnya didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Hal ini sesuai pendapat Achsin (1993: 23) bahwa “media pembelajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan”. Hal senada dikemukakan oleh Djamarah dan Zain (2002: 138) bahwa:

Proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Berdasarkan pendapat di atas, jelas bahwa peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor penggunaan media dalam pembelajaran yang sesuai tuntutan kurikulum.

Salah satu jenis media yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah komputer. Keberadaan komputer sebagai media pembelajaran tentu membutuhkan perhatian yang cukup besar sehingga guru dalam penggunaannya harus mengutamakan aspek efektivitas dan efisiensi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

 Kemajuan teknologi modern saat ini memang merupakan salah satu faktor yang turut menunjang usaha pembaharuan penggunaan media pembelajaran. Di sekolah yang sudah maju telah digunakan berbagai jenis media pembelajaran yang sesuai tuntutan kurikulum dan tuntutan zaman, bahkan dewasa ini telah digunakan komputer sebagai media dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran di samping memudahkan siswa dalam proses pembelajaran juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran didukung oleh *software* (perangkat lunak) yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar. Dengan adanya *software* tersebut pengajar akan termotivasi untuk mengembangkan materi pembelajaran melalui komputer sebagai media pembelajaran. Saat ini perkembangan *software* tertentu tidak hanya digunakan dalam bentuk presentasi verbal yang disampaikan kepada siswa, *software-software* tersebut juga bisa digunakan dalam proses presentasi animasi audio dan animasi audio video untuk menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran tertentu.

Salah satu *software* yang biasa digunakan dalam bentuk presentasi adalah program *Macromedia Flash*. Program *Macromedia Flash* tidak hanya digunakan dalam presentasi teks, tetapi bisa juga digunakan dalam presentasi animasi audio dan presentasi animasi audio video. Hal ini memungkinkan para pendidik membuat animasi yang mirip alat peraga yang bisa digunakan dalam proses praktikum sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan survei awal di SMP Negeri 2 Pangsid Kab. Sidrap pada tanggal 02 September 2011, hasil pengamatan calon peneliti menunjukkan bahwa penggunaan komputer sebagai media pembelajaran telah digunakan oleh beberapa guru di SMP Negeri 2 Pangsid Kab. Sidrap dalam proses pembelajaran. Pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) penggunaan komputer dilakukan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah pelaksaan pembelajaran yang sebagian besar materinya merupakan materi praktikum. Penggunaan komputer diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan. Untuk memudahkan proses pembelajaran maka diperlukan *software* yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu *software* yang digunakan yaitu program *Macromedia Flash.*

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) perlu diperhatikan efektivitasnya dalam pencapaian tujuan pendidikan. Oleh karena itu, pengajar harus lebih profesional dalam mengajarkan materi pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK), seperti lebih memahami konsep penggunaan multimedia, dapat merancang media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat menunjang proses pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK). Pengajar dituntut untuk lebih memotivasi siswa mengikuti pelajaran melalui penggunaan *Macromedia Flash*, karena siswa yang memiliki motivasi dapat lebih mempengaruhi kemampuan belajar. Selain itu, guru juga dituntut untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang berbasis multimedia, mulai dari penyusunan skenario pembelajaran, persiapan mengajar, kegiatan mengajar, hingga evaluasi dan tindak lanjut.

Sehubungan dengan uraian di atas, jelas bahwa penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dalam praktikum pada mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) sangat efektif karena dapat menghemat pengadaan alat peraga. Karena alat peraga yang biasa digunakan dalam praktek bisa digantikan dengan komputer. Melalui penelitian ini akan diperoleh gambaran yang jelas tentang pemanfaatan program *Macromedia Flash* sebagai media yang inovatif dalam menciptakan kondisi proses pembelajaran yang lebih efektif. Berkaitan dengan itu, penulis mengangkat judul **“Pemanfaatan Program *Macromedia Flash* Dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab. SIDRAP”.**

* 1. **Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan satu masalah pokok penelitian ini yaitu:

* + - 1. Adapun rumusan masalah yang diajukan adalah Bagaimana pelaksanaan peroses belajar mengajar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan menggunakan program *Macromedia Flash* bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.SIDRAP,serta apakah kendala yang dihadapi dalam menggunakan program *Macromedia Flash* dan bagaimana upaya mengatasinya?
	1. **Tujuan Penelitian**

Mengacu kepada fokus masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

* + - 1. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan menggunakan program *Macromedia Flash* bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.SIDRAP, serta kendala apa saja yang dihadapi dalam menggunakan program *Macromedia Flash* dan bagaimana upaya mengatasinya?
	1. **Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis:
2. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, sebagai informasi tentang kondisi obyektif pelaksanaan praktikum dengan menggunakan komputer dalam menunjang kegiatan pembelajaran.
3. Bagi peneliti, sebagai pengalaman yang sangat berharga sehingga menjadi bekal dan acuan dalam penyusunan karya ilmiah selanjutnya.
4. Manfaat praktis:
	1. Bagi kepala sekolah, sebagai masukan dalam melakukan pembenahan yang dianggap perlu menciptakan inovasi pembelajaran dengan penggunaan media komputer dalam menunjang proses pembelajaran.
	2. Bagi guru, sebagai masukan berkaitan dengan hasil penelitian yang diperoleh sehingga dapat melakukan pembenahan yang dianggap perlu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan menggunakan media komputer.
	3. Bagi siswa, sebagai proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajarnya.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

1. **Tinjauan Pustaka**
	1. **Belajar dan Pembelajaran Teknologi informasi dan komunikasi (TIK)**
		* 1. **Pengertian belajar**

Pengertian belajar secara objektif sangat sulit sebab di antara para ahli mengemukakan pengertian tentang belajar yang berbeda-beda dan redaksinya berbeda. Ini karena sudut pandang yang digunakan di dalam pengertian belajar itu sendiri, tetapi perbedaan itu tidak mempengaruhi pengertian hakikat belajar sebenarnya.

Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, di rumah, dan di tempat lain seperti, di laboratorium, dan di mana saja. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri dan akan menjadi penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Menurut Alwi, dkk, (2003: 30) dalam kamus bahasa Indonesia bahwa: ”belajar adalah menuntut ilmu (kepandaian) dan belajar merupakan kegiatan untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman tentang suatu hal, penguasaan kecakapan dalam suatu bidang”.

8

Belajar merupakan perilaku yang kompleks. Stanner misalnya, memandang perilaku belajar dari segi perilaku teramati oleh karena itu, ia mengemukakan pentingnya program pembelajaran. Gagne memandang kondisi internal dan kondisi eksternal belajar yang bersifat interaktif.Oleh karena itu guru seyogyanya mengatur acara pembelajaran yang sesuai dengan fase-fase belajar dan hasil belajar yang dikehendaki. Piaget memandang belajar sebagai perilaku berinteraksi antara individu dengan lingkungan sehingga terjadi perkembangan intelek individu. Rogers mengemukakan pentingnya guru memperhatikan prinsip pendidikan dalam pembelajaran. Prinsip itu adalah siswa memiliki kekuatan menjadi manusia, belajar hal bermakna, menjadikan bagian yang bermakna bagi diri, berpartisipasi secara bertanggung jawab, belajar mengalami secara berkesinambungan dan dengan penuh kesungguhan. Ia menyarankan agar dalam acara pembelajaran, siswa memperoleh kepercayaan diri untuk mengalami dan menemukan secara bertanggung jawab. Hal ini terjadi bila guru bertindak sebagai fasilitator.

Pada dasarnya tujuan belajar itu prinsipnya sama, yakni perubahan tingkah laku, hanya berbeda cara atau usaha pencapaiannya. Belajar adalah memperteguh kelakuan melalui pengalaman, belajar dalam memperoleh pengetahuan, belajar adalah latihan-latihan, pembentukan kebiasaan secara otomatis, tafsiran lain menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Dalam interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman belajar yang merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan.

Belajar adalah perubahan tingkah laku pada individu-individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga yang menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.

**b. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, di mana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran.

AECT (Haling, 2006: 17) mengemukakan “pembelajaran adalah suatu proses secara sengaja dikelola untuk memungkinkan terjadinyanya belajar pada diri pebelajar. Pembelajaran merupakan set-set khusus pendidikan”. Sementara Hamalik (2003: 57) mengemukakan:

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pembelajran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya. Material meliputi: buku-buku, papan tulis, kapur, audio. Fasilitas dan perlengkapan berupa: ruangan kelas, perlengkapan, dan prosedur meliputi: jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya.

Arikunto (1993: 12) mengemukakan “pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar”. Lebih lanjut Arikunto (1993: 4) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah bantuan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap”.

Rohani dan Ahmadi (1995: 64) mengemukakan:

 Pembelajaran adalah totalitas aktivitas belajar mengajar yang diawali dengan perencanaan dan diakhiri dengan evaluasi. Dari evaluasi ini diteruskan dengan *follow up*. Pembelajaran sebagai kegiatan untuk mencapai tujuan-tujuan khusus pembelajaran, menyusun rencana pelajaran, memberikan informasi, bertanya, menilai, dan sebagainya.

Dari pengertian pembelajaran dari berbagai pendapat di atas, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematik dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/ media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Proses yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan media. Demikian pula kunci pokok pembelajaran ada pada guru (pengajar), tetapi bukan berarti dalam proses pembelajaran hanya guru yang aktif sedang siswa pasif. Pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah pihak yang sama-sama menjadi subjek pembelajaran. Jadi, jika pembelajaran ditandai oleh keaktifan guru sedangkan siswa hanya pasif, maka pada hakikatnya kegiatan itu hanya disebut mengajar. Demikian pula bila pembelajaran di mana siswa yang aktif tanpa melibatkan keaktifan guru untuk mengelolanya secara baik dan terarah, maka hanya disebut belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menuntut keaktifan guru dan siswa.

Guna memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang pembelajaran, di mana kedudukan guru sebagai pihak yang mengajar dan siswa sebagai pihak yang belajar atau diajar, maka berikut ini dikemukakan pengertian kedua konsep tersebut.

Sardiman (2001: 53) mengemukakan:

 Belajar adalah upaya perubahan tingkah laku dengan serangkaian kegiatan, seperti membaca, mendengar, mengamati, meniru dan sebagainya. Atau belajar sebagai kegiatan psikofisik untuk menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Oleh karena dalam belajar perlu ada proses internalisasi, sehingga akan menyangkut mitra kognitif, afektif dan psikomotorik.

Djamarah (2002: 13) mengemukakan:

 Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Kedua pendapat di atas menegaskan belajar sebagai kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan, baik dalam aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Dengan kata lain, belajar merupakan usaha menguasai hal-hal yang baru di mana dalam belajar ada perubahan dalam diri seseorang yang mengarah kepada perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Kegiatan belajar dapat dilakukan secara mandiri ataupun melalui bimbingan guru di sekolah.

Setelah dikemukakan pengertian belajar sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran, selanjutnya dikemukakan pengertian mengajar yang berorientasi pada usaha penyampaian materi pelajaran dari guru kepada siswa.

Menurut Ali (2004: 12) bahwa “mengajar adalah segala upaya yang disengaja dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan”. Sementara Nasution (Syah, 2000: 182) mengemukakan:

 Mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak, sehingga terjadi proses belajar. lingkungan dalam pengertian ini tidak hanya ruang kelas (ruang belajar), tetapi juga meliputi guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium, dan sebagainya yang relevan dengan kegiatan belajar siswa.

Situasi yang memungkinkan terjadinya kegiatan belajar yang optimal adalah suatu situasi di mana siswa dapat berinteraksi dengan guru. Selain itu, situasi tersebut dapat lebih mengoptimalkan kegiatan belajar bila menggunakan metode dan media yang tepat. Agar dapat diketahui keefektifan kegiatan pembelajaran, maka setiap proses dan hasilnya harus dievaluasi.

Berdasarkan pendapat di atas, jelas bahwa proses pembelajaran merupakan proses kegiatan dalam suasana edukatif yang memungkinkan guru dapat mengajar sebagai wujud tanggung jawab dalam pelaksanaan tugas, dan siswa di pihak lain belajar berdasarkan materi pelajaran yang diajarkan guru sehingga dalam proses pembelajaran berarti terdapat interaksi antara guru dan siswa yang didukung oleh berbagai komponen pembelajaran yang lainnya.

**C . Hakikat Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK)**

Teknologi Informasi dan komunikasi menurut Depdiknas (2008);

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup dua aspek, yaitu Teknologi informasi dan Teknologi komunikasi.Teknologi informasi, meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaannya sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.Teknologi Komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Karena itu,Teknologi informasi danTeknologi komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media.

Sebagaimana yang dikutip dari Abdul Kadir, (2003:2) bahwa “Teknologi Informasi adalah gabungan antara Teknologi komputer dan Teknologi komunikasi”. Hal tersebut mereka simpulkan dari beberapa pendapat para pakar dengan menguraikan peran Teknologi, seperti Haag & Keen ( Abdul Kadir, 2003:2) bahwa “teknologi informasi adalah seperangkat alat yaang membantu anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan memproses informasi”.

Dari pendapat yang telah dikemukakan dapat diartikan Teknologi informasi merupakan seperangkat alat penghubung antara informasi yang satu dengan yang lain sehingga terjadi proses timbal balik secara cepat. Dari keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa Teknologi informasi (information technology) disingkat dengan IT, IT atau disebut juga dengan infotech tersebut, lebih luas cakupannya dari pada Teknologi komunikasi. Bahkan,Teknologi komunikasi itu sebenarnya telah tergabung di dalamTeknologi informasi.

Secara khusus, tujuan dari mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menurut Depdiknas (2003:7) yaitu:

1. Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan Teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.
2. Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
3. Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktivitas dalam kehidupan seharihari.
4. Mengembangkan kemampuan belajar berbasisTeknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong siswa terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerjasama.
5. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari.

Dari penjelasan diatas mengenai tujuan dari mempelajari teknologi Informasi dan komunikasi(TIK),maka saya menyimpulkan bahwa akan ada beberapa nilai positive yang didapatkan oleh siswa mulai dari mengembangkan kemempuan belajar mandiri,mengembangkan kemampuan belajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi dan memotivasi kemamapuan siswa untuk bias beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Adapun bahan kajian pembelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi di kelas VII sampai dengan kelas IX untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), difokuskan pada kegiatan yang bersifat aplikatif dan produktif juga sedikit apresiatif dan evaluatif. Fokus pembelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi menurut Depdiknas (2003:15) ada tiga aspek:

1. Aspek pemahaman mendalam tentang konsep pengetahuan dan operasi dasar maka fokus pembelajaran, bersifat apresiatif dan produktif.
2. Pengolahan informasi untuk produkstifitas maka fokusnya pada kegiatan aplikatif dan produktif
3. Pemecahan masalah, eksploratif, dan komunikasi maka fokus pembelajarannya pada kegiatan produktif dan evaluatif atau analisis.

Selain dari fokus pembelajaran juga terdapat standar kompetensi mata pelajaran Teknologi informasi dan komunikasi. Adapun standar kompetensi mata pelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) menurut Depdiknas (2003: 17) adalah:

1. Pemahaman mendalam konsep, pengetahuan, dan operasi dasar. Siswa mampu mengidentifikasi komponen dasar perangkat keras dan perangkat lunak serta sistem yang digunakan dalam internet.
2. Pengolahan informasi untuk produktifitas. Siswa mampu menggabungkan dokumen pengolah angka dan pengolah kata serta mendemonstrasikan WEB dan e-mail.
3. Pemecahan masalah, eksplorasi dan komunikasi. Siswa mampu mengkomunikasikan hasil kreasi gagasan dari penerapan perangkat lunak komputer melalui berbagai cara dan menggunakan internet untuk berbagai keperluan.
4. Standar kompetensi SMP meliputi:
5. Mengenal perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi serta Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) selama menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi.
6. Memiliki sikap (etika dan moral) positif dalam menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi
7. Menggunakan operating system (OS) untuk manajeman file.
8. Menerapkan perangkat lunak pengolah kata (word processing) untuk menghasilkan informasi.
9. Mengintegrasikan perangkat lunak pengolah angka (speradsheet) untuk membuat informasi.
10. Mengintegrasikan program pengolah kata dan pengolah angka untuk membuat informasi.
11. Mengenal perangkat keras dan sistem yang digunakan dalam akses Internet.
12. Menerapkan Internet untuk memperoleh informasi dan berkomunikasi

Untuk mencapai berbagai keterampilan dan kemampuan yang terdapat di dalam standar kompetensi, maka dalam pelaksanaan pembelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi perlu adanya strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun sebagai alternatifnya yaitu dengan memanfaatkan media penunjang dalam pembelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi.

* 1. **Media Pembelajaran**
1. **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ’perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely (Arsyad, 2002) bahwa “apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Secara umum pengertian media menurut Hamalik (1993: 10) bahwa “media adalah suatu alat bantu yang dapat digunakan oleh suatu organisasi untuk mencapai efisiensi dan efektivitas kerja dengan hasil yang maksimal”. Sedangkan menurut *AECT* (Sabri, 2005: 112) bahwa “media ialah segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi”. Lebih lanjut dikemukakan Hamalik (1994: 12) bahwa “media adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah”.

Selanjutnya Karim (2007) mengemukakan bahwa ”secara umum, media berarti berbagai medium (latin) berarti tengah”. Medium diartikan sebagai perantara, pembawa, penghantar atau saluran. Dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan media yang ada pada dirinya untuk menyampaiakan konsep abstrak, yang sering sulit dipahami oleh siswa-siswanya, meskipun mungkin diulangi beberapa kali, dengan mendayagunakan media di luar diri guru secara tepat, penyampaian pesan akan lebih efesien dan efektif dari pada jika hanya menggunakan media yang ada pada dirinya.

Acapkali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (Arsyad, 1997) dimana ia melihat bahwa ”hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi”.

Selanjutnya Heinich, dkk (Arsyad, 1997) mengemukakan bahwa istilah ”medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah *media komunikasi*”. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi-informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran.*

Berdasarkan beberapa pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa alat bantu atau lebih popular disebut media pembelajaran adalah seperangkat alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau informasi-informasi yang mengandung maksud-maksud pengajaran.

Media dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting sebagai alat bantu yang menciptakan proses belajar-mengajar yang efektif. Setiap proses belajar-mengajar ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode, dan alat serta evaluasi. Menurut Nur, M (1998) terdapat empat ”persoalan (tujuan, bahan, metode, dan alat serta penilaian) yang menjadi komponen utama dalam proses belajar-mengajar”. Keempat komponen tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dan saling pengaruh mempengaruhi satu sama lain (interelasi). Alat bantu pengajaran atau lebih populer disebut media pembelajaran harus menjadi bagian *integral* dari proses belajar mengajar terutama dalam metode mengajar. Pentingnya media pembelajaran tidak semata-mata dalam proses mengajar tetapi juga dalam proses belajar.

1. **Komputer Sebagai Media Pembelajaran**

Dalam pendidikan dikenal berbagai istilah peragaan atau keperagaan. Ada yang menggunakan istilah peragaan, tetapi ada pula yang menggunakan istilah komunikasi peragaan. Namun dewasa ini telah mulai dipopulerkan istilah media pembelajaran atau media pendidikan yang digunakan di sekolah guna menunjang kegiatan pembelajaran.

Mengacu pada penjelasan sebelumnya, maka media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan berupa materi pelajaran dari sumber kepada penerima dalam kegiatan pembelajaran sehingga terjadi kegiatan komunikasi secara timbal balik yang dapat merubah pola pikir ke arah perilaku indikator dan hasil belajar yang dikehendaki oleh kurikulum atau tuntutan materi pelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran adalah komputer.

Suryatmo (2000: 7) mengemukakan “komputer adalah alat elektronik yang dapat mengolah data dengan perantaraan program dan memberikan hasil pengolahan. Dengan kata lain, komputer adalah alat pengolah data, bukan mesin hitung”. Hal ini berarti komputer merupakan perangkat elektronik yang digunakan untuk mengolah data dengan perantaraan program yang digunakan. Jika dikaitkan dengan media pembelajaran, maka komputer merupakan salah satu jenis media atau sumber yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran di sekolah sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah yang menggunakan komputer sebagai media pembelajaran merupakan suatu tuntutan dewasa ini. Hal ini seiring dengan semakin dibutuhkannya teknologi komputer dalam berbagai bidang kehidupan sehingga siswa di sekolah dituntut untuk dapat menguasai teknologi komputer. Bahkan saat ini penggunaan komputer sebagai media pembelajaran hampir dilakukan pada setiap mata pelajaran, tak terkecuali pada mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi.

Nugroho (2003:14) mengemukakan berbagai perangkat yang dimiliki komputer, yaitu:

* + - 1. Perangkat keras yang lebih dikenal dengan istilah *hardware* adalah perangkat fisik yang menyusun sebuah komputer dan ikut memungkinkan komputer bekerja. Disebut dengan istilah keras, karena sifatnya yang berupa peralatan fisik, dapat disentuh/ dipegang dan terlihat.
			2. Perangkat lunak, lebih dikenal dengan istilah *software*, adalah perangkat intelektual yang tidak turut menyusun sebuah komputer secara fisik, namun penting artinya untuk memerintahkan komputer bekerja sesuai dengan keinginan. Disebut istilah lunak karena sifatnya yang tidak berupa peralatan fisik, tidak terlihat, namun dapat dirasakan hasilnya, misalnya perangkat lunak yang memerintahkan komputer untuk dapat mengetik, menghitung angka, membuat data, berkomunikasi, dan memainkan lagu.

Pembelajaran dengan komputer sebagai media pembelajaran menuntut kegiatan pembelajaran secara teori dan praktek, karena siswa terlebih dahulu harus menguasai penggunaan komputer secara teori kemudian melakukan praktek. Pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa maupun sebagai sumber belajar bagi siswa. Hal ini sesuai pendapat Karim (2007:111 ) bahwa:

Komputer memiliki kemampuan untuk mengontrol dan menata berbagai materi pembelajaran (film, filmstrip, audio tape, serta informasi yang tercetak tertulis). Komputer juga merekam, menganalisis serta bereaksi terhadap tanggapan siswa yang disampaikan secara tertulis pada suatu mesin tulis khusus yang disebut *keyboard*.

Pembelajaran berbasis komputer dewasa ini semakin dibutuhkan dan dirasakan manfaatnya dalam pembelajaran, baik oleh guru dalam memudahkan mengajarkan materi pelajaran maupun bagi siswa dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya di bidang komputer.

**c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran di kelas merupakan inti dalam rangkaian pembelajaran mengingat pembelajaran memiliki tahapan-tahapan, yaitu: pra instruksional, kegiatan instruksional, kegiatan evaluasi dan tindak lanjut. Dalam proses pembelajaran, maka pada dasarnya merupakan suatu proses komunikasi di mana komunikasi baru akan terjadi bila ada sumber yang memberi pesan, dan ada penerima pesan. Agar pesan yang disampaikan oleh sumber pesan atau pemberi pesan tadi bisa tiba pada penerima pesan, maka dibutuhkan adanya wadah yang disebut media. Media ini juga biasa disebut saluran (*channel).* Biasanya dalam suatu proses komunikasi, walaupun pesan atau informasi sudah diberikan oleh sumber dan ditujukan kepada penerima melalui media, akan tetapi bila tidak ada umpan balik, maka proses komunikasi itu tidak sempurna. Hal ini disebabkan karena bila tidak ada umpan balik, maka pemberi pesan tidak mengetahui apakah isi pesannya itu diterima atau tidak, apalagi untuk mengerti dan mengetahui isi pesan.

Sabri (2005: 113) mengemukakan fungsi pokok media dalam proses belajar mengajar yaitu:

* + 1. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif
		2. Penggunaan media merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru.
		3. Media dalam penggunaannya integral dengan tujuan dan fungsi ini mengandung makna bahwa media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
		4. Penggunaan media dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
		5. Penggunaan media dalam pembelajaran dan membantu siswa dalam menangkap pengertian dan pemahaman dari proses pembelajaran yang diberikan guru.
		6. Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan dan mempertinggi mutu belajar.

Miarso (1984: 50) mengemukakan fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Membuat konkrit konsep yang abstrak
2. Membawa obyek yang berbahaya atau sukar di dapat dalam lingkungan belajar.
3. Menampilkan obyek yang terlalu besar
4. Menampilan obyek yang tidak dapat diamati
5. Mengamati gerakan yang terlalu cepat
6. Memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungan
7. Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar siswa
8. Membangkitkan motivasi belajar
9. Memberi kesan individual untuk seluruh anggota kelompok.
10. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak, mengatasi batasan waktu dan ruang.
11. Mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa.

 Berdasarkan pendapat di atas, jelas bahwa media memiliki fungsi yang sangat luas dan penting, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan, yaitu digunakan guru dalam proses pembelajaran, walaupun dalam pengadaan dan pemanfaatannya senantiasa masih menghadapi berbagai kendala.

 Achsin (1993: 23) mengemukakan bahwa keberadaan media sebagai suatu alat bantu dalam proses pembelajaran dapat bermanfaat karena:

1. Menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan.
2. Media pembelajaran mengurangi, bahkan dapat menghilangkan adanya verbalisme.
3. Media pembelajaran mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang sosial ekonomi dari anak didik.
4. Media pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara yang lain.
5. Media pembelajaran dapat mengatasi batas-batas ruang dan waktu.
6. Media pembelajaran membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami.
7. Media pembelajaran membantu anak didik dalam mengatasi hal-hal yang sulit tampak dengan mata.
8. Media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berusaha sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.
9. Media pembelajaran dapat mengatasi hal/peristiwa atau kejadian yang sulit diikuti dengan indera mata.
10. Media pembelajaran memungkinkan terjadinya kontak langsung anak didik dengan guru, dengan masyarakat, maupun dengan lingkungan alam di sekitar kita.

Hamalik (1994: 15-16) mengemukakan manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Meletakkan dasar-dasar konkrit untuk berpikir, oleh karena mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian para siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar. Oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu. Hal ini terutama terdapat dalam gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, jelas betapa besar manfaat media pembelajaran digunakan karena akan sangat membantu demi optimalnya proses pembelajaran, baik akan memudahkan bagi guru maupun bagi siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan guru.

**d. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbasan yang ada, dan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya. Pemilihan media pembelajaran seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media pembelajaran merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Oleh karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor lain juga perlu diperhatikan dan dipertimbangkan baik dari segi alokasi waktu dan sumber serta prosedur penilaiannya.

Djamarah dan Zain (2002: 143) mengemukakan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran, yaitu: “1) tujuan pemilihan, 2) karakteristik media pembelajaran, dan 3) alternatif pemilihan”. Prinsip pemilihan media pembelajaran tersebut akan diuraikan sebagai berikut ;

1. Tujuan pemilihan

Pemilihan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran harus didasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas. Apakah pemilihan media pembelajaran itu untuk murid, untuk informasi yang lebih luas, atau hanya sekadar hiburan saja mengisi waktu kosong. Lebih spesifik lagi, apakah untuk pembelajaran kelompok atau individual, apakah untuk sasaran tertentu seperti anak normal, tuna rungu, atau tuna netra. Tujuan pemilihan ini berkaitan dengan kemampuan berbagai media pembelajaran yang digunakan.

1. Karakteristik media pembelajaran

Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dari segi keampuhannya, cara pembuatan, maupun cara penggunaannya. Pemahaman terhadap karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan mendasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pembelajaran. Di samping itu, untuk memberikan kemungkinan kepada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pembelajaran secara bervariasi, sedangkan apabila kurang memahami karakteristik media pembelajaran tersebut, maka guru akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersifat spekulatif dalam pemilihan media pembelajaran.

1. Alternatif pemilihan

Kegiatan memilih merupakan proses membuat keputusan dari berbagai alternatif pilihan penggunaan media pembelajaran. Guru bisa menentukan pilihan media pembelajaran mana yang akan digunakan jika terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat diperbandingkan. Jika media pembelajaran itu hanya satu saja, maka guru tidak bisa memilih, tetapi menggunakan media pembelajaran yang ada apa adanya sehingga hal tersebut akan dapat mempengaruhi kualitas proses belajar mengajar.

Djamarah dan Zain (2002: 148) mengemukakan kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu:

1. Apakah topik yang akan dibahas dalam media tersebut dapat menarik minat murid untuk belajar?
2. Apakah materi yang terkandung dalam media tersebut penting dan berguna bagi murid?
3. Apakah media itu sebagai sumber pengajaran yang pokok isinya relevan dengan kurikulum yang berlaku?
4. Apakah materi yang disajikan autentik dan aktual, ataukah informasi yang sudah lama diketahui massa dan atau peristiwa yang telah lama terjadi?
5. Apakah fakta dan konsepnya terjamin kecermatannya atau ada suatu hal yang masih diragukan?
6. Apakah format penyajiannya berdasarkan tata urutan belajar yang logis?
7. Apakah pandangannya objektif dan tidak mengandung unsur propaganda atau hasutan terhadap murid?
8. Apakah narasi, gambar, efek, warna, dan sebagainya memenuhi syarat standar kualitas teknis?
9. Apakah bobot penggunaan bahasa, simbol-simbol, dan illustrasinya sesuai dengan tingkat kematangan berpikir murid?
10. Apakah sudah diuji kesahihannya (validitas)?

Jenis media pembelajaran rancangan atau dibuat sendiri oleh guru, menurut Djamarah dan Zain (2002: 149), pertanyaan yang dijadikan acuan yaitu:

1. Apakah materi yang akan disampaikan itu untuk tujuan pembelajaran atau hanya informasi tambahan atau hiburan?
2. Apakah media yang dirancang itu untuk keperluan pembelajaran atau alat bantu pembelajaran (peraga)?
3. Apakah dalam pembelajarannya akan menggunakan strategi kognitif, afektif, atau psikomotorik?
4. Apakah materi pembelajaran yang akan disampaikan itu masih sangat asing bagi murid?
5. Apakah perlu rangsangan suara seperti untuk pembelajaran bahasa?
6. Apakah perlu rangsangan gerak seperti untuk pembelajaran seni atau olah raga?
7. Apakah perlu rangsangan warna?

Jika ketujuh pertanyaan tersebut, selanjutnya guru mengajukan alternatif media pembelajaran yang akan dirancang. Alternatif tersebut mungkin jenis media audio, media visual, atau media audiovisual. Kemampuan guru dalam memutuskan jenis media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan tuntutan kurikulum atau materi pelajaran.

* 1. **Program *Macromedia Flash***

Program *Macromedia Flash* adalah program animasi berbasis *vektor* yang sangat populer dan paling banyak digunakan saat ini. Chandra (2006: 2) mengemukakan bahwa:

*Macromedia Flash* digunakan untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional, animasi logo, kartun, *game*, menu interaktif, aplikasi multimedia, hingga aplikasi ponsel yang kini mulai populer dengan memanfaatkan fitur-fitur dalam *Macromedia Flash*.

*Macromedia Flash* ada dua versi yakni *basic* dan *professional*. Keduanya hampir sama, akan tetapi versi *professional* lebih banyak fitur baru seperti *Script Assist, Filter, Blend* untuk tombol, *codec video* terbaru yakni *On2 VP6,* dan pengaturan proses *tweening* dengan *Custom Easing.* Aplikasi *Macromedia Flash* merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fitur baru dalam program *Macromedia Flash* yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur baru ini membantu kita lebih memuatkan perhatian pada desain yang akan dibuat secara cepat.

Saat ini program *Macromedia Flash* dapat digunakan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran dalam bentuk animasi multimedia yang interaktif dengan dukungan audio visual. Dengan dukungan fitur-fitur yang dimilikinya, program *Macromedia Flash* dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang memiliki materi berupa teori dan praktek.

Pemanfaatan program *Macromedia Flash* dalam proses pembelajaran lebih efisien karena dapat menampilkan animasi visual, audio, dan audio video. Dengan kelebihan fitur yang dimilikinya, program *Macromedia Flash* dapat menghasilkan presentasi yang lebih menarik dan merangsang motivasi siswa dalam mengikuti materi pelajaran yang disajikan.

Program *Macromedia Flash* dapat digunakan untuk mendesain animasi. Animasi dalam program *Macromedia Flash* adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian.

Penggunaan animasi dalam media pembelajaran digunakan untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Animasi yang digunakan biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak. Walaupun tampaknya animasi dapat memberikan keuntungan dibandingkan jika menggunakan ilustrasi verbal, namun penelitian menunjukkan bahwa penggunaan animasi sebagai alat bantu dalam pembelajaran tidak menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan. Oleh karena itu dalam mendesain animasi yang efektif untuk pembelajaran dibutuhkan keterampilan dan kreatifitas. Dalam membuat animasi untuk tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum dan materi pelajaran.

Membangun animasi pembelajaran merupakan kegiatan yang memerlukan kreatifitas. Animasi yang tidak dikonstruk dengan baik tidak akan efektif jika digunakan dalam pembelajaran. Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan animasi adalah pengetahuan awal peserta didik.

Chandra (2006: 33) mengemukakan bahwa ”ada tiga jenis format animasi *Macromedia Flash* yaitu animasi tanpa sistem kontrol, animasi dengan sistem kontrol, dan animasi manipulasi langsung”. Animasi yang baik adalah yang dapat mendukung peserta didik untuk membentuk gambaran mental tentang proses yang terjadi dan membutuhkan usaha belajar.

**B. Kerangka Pikir**

Kemajuan teknologi informasi khususnya teknologi komunikasi berbasis komputer sangat pesat. Kemajuan teknologi komunikasi komputer menawarkan cara alternatif untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis komputer sebagai upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia yang menuntut siswa terlibat secara aktif dan partisipatif dalam proses pembelajaran. Siswa dituntut berinisiatif menentukan apa, bagaimana, dan kapan kegiatan belajar akan dilakukan. Pembelajaran melalui media komputer tidak hanya menuntut keterampilan siswa tetapi juga menuntut perilaku pribadi yang terbuka, disiplin, dan mandiri.

Praktikum dengan menggunakan program *Macromedia Flash* menuntut penggunaan komputer tidak hanya sebagai media pembelajaran tetapi juga sebagai sumber belajar bagi siswa dalam memperoleh berbagai informasi atau pengetahuan yang sangat berharga bagi siswa dalam pengembangan pengetahuannya. Praktikum dengan menggunakan program *Macromedia Flash* menuntut adanya persiapan mengajar bagi guru yang diawali dengan menyusun skenario pembelajaran sebagai kegiatan prainstruksional, kemudian ditindak lanjuti dengan kegiatan instruksi, kegiatan penilaian dan tindak lanjut demi peningkatan kemampuan belajar siswa dalam hal penguasaan materi praktek pada mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK).

Kerangka pikir tentang pemanfaatan program *Macromedia Flash* dalam mata palajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dengan dapat digambarkan sebagai berikut:

Pelaksanaan

Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK)

Pemanfaatan Program

*Macromedia Flash*

Pembelajaran

Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK)

Gambar 2. 1. Skema kerangka pikir

BAB III

 METODE PENELITIAN

* 1. **Pendekatan dan Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yaitu suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata secara lisan dan tertulis dari guru dan siswa mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan program *Macromedia Flash*. Jadi jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif yang akan menggambarkan proses pembelajaran dengan menggunakan program *Macromedia Flash* pada mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap, kendala-kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan program *Macromedia Flash* pada mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap dan upaya mengatasinya.

* 1. **Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini adalah “pemanfaatan program *Macromedia Flash*”, di mana proses pembelajaran yang diterapkan adalah proses pembelajaran dengan menggunakan program *Macromedia Flash* sebagai sumber belajar bagi siswa dan media pembelajaran bagi guru dalam mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Adapun batasan-batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

32

* + - 1. Pelaksanaan pembelajaran yang menekankan pada penggunaan program *Macromedia Flash* sebagai sumber belajar bagi siswa dan media dalam pembelajaran pada mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) melalui tiga tahapan, yaitu: persiapan mengajar (prainstruksional), proses pembelajaran yang bersifat teori dan praktek (instruksional), serta evaluasi dan tindak lanjut.
			2. Program *Macromedia Flash* merupakan salah satu aplikasi *(software)* yang dapat digunakan dalam membuat animasi teks, audio, dan audio video untuk menunjang proses pembelajaran bagi siswa dalam melaksanakan praktikum pada mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK).
			3. Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) merupakan seperangkat alat penghubung antara informasi yang satu dengan yang lain sehingga terjadi proses timbal balik secara cepat..
	1. **Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap yang berlokasi di Jalan Nenemallomo Nomor 17 Pangsid Kab.Sidrap, yang diajar oleh 52 orang guru mata pelajaran, 3 guru pembimbing, dan 17 pegawai, dengan jumlah siswa sebanyak 628 orang pada tahun ajaran 2011/2012. SMP Negeri 2 Pangsid terdiri atas 15 kelas mulai dari kelas VII hingga IX. Khusus untuk kelas VIII, terdiri atas 5 kelas dengan jumlah siswa Keseluruhan 321 orang pada tahun ajaran 2011/2012. SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap terdiri atas 15 kelas, dengan rincian kelas VII: 5 kelas, VIII : 5 kelas, IX: 5 kelas.

* 1. **Unit Analisis**

Unit analisis penelitian ini adalah guru mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap yang menggunakan program *Macromedia Flash* dalam proses pembelajaran sebanyak 1 orang sehingga otomatis menjadi informan penelitian, dan kelas yang belajar mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dengan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran dengan menetapkan satu kelas yaitu kelas VIII (3) SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap sebagai obyek penelitian.

* 1. **Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. **Teknik observasi**

 Teknik observasi merupakan teknik utama dalam pengumpulan data penelitian mengenai pelaksanaan praktikum dalam pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap dengan menggunakan program *Macromedia Flash*. Dalam kegiatan observasi, peneliti bertindak sebagai partisipan observer atau yang melakukan pengamatan secara langsung mengenai kondisi obyektif di sekolah tentang pelaksanaan praktikum dalam pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dengan menggunakan program *Macromedia Flash*. Pengamatan dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan kegiatan belajar siswa, baik dalam kegiatan pembelajaran praktek di ruangan komputer di SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap.

1. **Teknik wawancara**

Wawancara merupakan teknik pendukung dalam pengumpulan data penelitian yang dimaksudkan untuk menjaring data dengan cara tanya jawab secara langsung (*face to face*) kepada informan yaitu guru mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK). Hasil wawancara dengan informan diharapkan dapat mengungkap secara akurat tentang berbagai hal berkaitan dengan pelaksanaan praktikum menggunakan program Macromedia Flash dalam pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap, dan hasil wawancara tersebut akan disesuaikan dengan hasil observasi.

1. **Teknik dokumentasi**

Kegiatan dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data berkaitan dengan deskripsi lokasi penelitian yang diharapkan dapat memberikan gambaran tentang SMP Negeri 2 Pangsid, dan silabus mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap.

* 1. **Analisis dan Validasi Data**

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, sehingga data yang terungkap melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis dengan menggunakan teknik kualitatif guna mendeskripsikan hasil penelitian. Jadi, hasil analisis penelitian dipaparkan secara kualitatif sehingga diharapkan dapat menjelaskan tentang fenomena yang dikaji, yaitu pemanfaatan program *Macromedia Flash* dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK), kendala-kendala apakah yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan program *Macromedia Flash* di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap dan upaya mengatasinya.

Data yang diperoleh dalam suatu penelitian harus mempunyai tingkat kepercayaan yang diasumsikan memiliki nilai ilmiah. Moleong (2002: 173) mengemukakan empat kriteria dalam menentukan keabsahan data, yaitu: “derajat kepercayaan, keteralihan, ketergantungan, dan kepastian”. Teknik pengecekan keabsahan data penelitian tentang pemanfaatan program *Macromedia Flash* dalam mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK), diuraikan sebagai berikut:

* + - 1. Derajat kepercayaan

Kebenaran hasil penelitian mengungkapkan kenyataan atau fakta sehingga datanya dapat dipercaya bilamana mempunyai derajat kepercayaan. Agar data penelitian ini mempunyai derajat kepercayaan, maka dilakukan pemeriksaan data dengan keikutsertaan dan ketekunan pengamatan, pengecekan informasi dari informan, dan trianggulasi dengan membandingkan data hasil wawancara dengan guru dengan observasi dan dokumentasi yang memungkinkan data hasil penelitian dapat akurat dan lengkap sehingga memiliki derajat kepercayaan yang tinggi karena adanya perbandingan sumber data dan informasi yang berbeda dengan fokus permasalahan yang sama. Jadi diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan gambaran secara obyektif terhadap lokasi penelitian mengenai pemanfaatan program *Macromedia Flash* dalam mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap.

* + - 1. Keteralihan

Hasil penelitian akan disajikan secermat mungkin yang menggambarkan konteks penelitian secara proporsional dan mengacu kepada fokus yang dikaji. Hal ini akan memungkinkan masalah penelitian dapat diungkapkan karena difokuskan pada pemanfaatan program *Macromedia Flash* dalam mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap.

* + - 1. Ketergantungan dan kepastian

Guna memeriksa ketergantungan dan kepastian data, maka dilakukan pelacakan atau penelusuran terhadap kebenaran proses dan hasil penelitian. Untuk itu, penelitian dilakukan melalui keikutsertaan peneliti yang dilakukan secara langsung baik dalam kegiatan wawancara, observasi, maupun dalam pengumpulan data melalui dokumentasi.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

* 1. **Hasil Penelitian**

Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi berkaitan dengan pemanfaatan program *macromedia flash* dalampembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap, akan diklasifikasikan atas dua bagian, yaitu: gambaran pemanfaatan program *macromedia flash* dalam pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK), dan kendala-kendala dalam pelaksanaan pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap serta upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut.

* + - 1. **Gambaran Pemanfaatan Program *Macromedia Flash* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK).**

Penggunaan program *macromedia flash* dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru, pada pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap dilakukan dalam rangka membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) baik materi yang bersifat teoritis maupun materi yang bersifat praktek, seperti kemampuan siswa dalam memahami sistem komputer yang berkaitan dengan *softwere* dan *hardwere*. Kegiatan pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) secara teori dilakukan searah dengan pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) secara praktek. Kadang praktek dipadukan dengan teori untuk menghemat waktu pertemuan dalam pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK). Hal ini dilakukan karena terbatasnya jam pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dibanding dengan materi yang harus diberikan kepada siswa. Dalam satu minggu hanya tersedia tiga jam pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) yang dibagi dalam dua kali pertemuan yaitu 3 x 40 menit dan atau 1 x 40 menit. Di samping itu pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) juga lebih banyak menggunakan materi praktek dibanding dengan teori.

39

Dalam kegiatan pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidenreng rappang dengan menggunakan program *macromedia flash* sebagai media pembelajaran dilaksanakan berdasarkan tahapan pembelajaran, meliputi: tahap persiapan (pra-instruksional), tahap pelaksanaan (instruksional) dan tahap evaluasi dan tindak lanjut. Setiap tahapan tersebut saling berkaitan satu sama lainnya sehingga dapat mempengaruhi optimalnya pembelajaran yang dilaksanakan dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK).

Dalam pelaksanaan persiapan pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK), guru terlebih dahulu mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) yang disusun pada awal semester berjalan dengan mengacu kepada Silabus KTSP yang telah disusun dan dikembangkan pada awal tahun akademik. Dalam RPP pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK), guru mengalokasikan waktu 3 x 40 menit dan 1 x 40 menit. Namun dalam persiapan pembelajaran guru melakukan identifikasi pengetahuan awal siswa, serta menyiapkan lembar observasi yang berfungsi untuk mengetahui perilaku siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Salah satu standar kompetensi dalam pemanfaatan program *macromedia flash* dalam pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) yaitu: mempraktekan keterampilan dasar komputer dan. Indikator yang akan dicapai yaitu:(1) menjelaskan pengertian *brainwere* dan *softwere* (2) menujukkan perangkat keras yang berfungsi sebagai alat input; (3) menujukkan perangkat keras yang berfungsi sebagai alat proses; (4) menujukkan perangkat keras yang berfungsi sebagai alat output; (5) menujukkan perangkat keras yang berfungsi sebagai media penyimpan data.Demikian pula dalam RPP telah dicantumkan tentang materi ajar, metode pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK),(kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir), alat/bahan/sumber belajar, dan penilaian. Hal ini sesuai dengan hasil observasi dan wawancara guru pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK), bahwa langkah-langkah yang dilakukan dalam persiapan pembelajaran yaitu: “persiapan teori dengan buku pegangan siswa, silabus KTSP, penyusunan RPP, mempersiapkan alat bantu pemanfaatan program *macromedia flash* baik untuk teori maupun praktek di laboratorium komputer”.

Dalam kegiatan pembelajaran di laboratorium komputer yang berlangsung selama 3 x 40 menit dan atau 1 x 40 menit dalam setiap pertemuan, berdasarkan observasi di mana guru selalu memeriksa kehadiran siswa sebelum pelajaran dimulai dengan cara mengabsensi siswa satu persatu. Bagi siswa yang tidak hadir, guru menanyakan alasannya kepada siswa yang hadir. Kegiatan ini dilaksanakan di dalam laboratorium komputer.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap (wawancara 22/23 desember 2011) diperoleh informasi bahwa “langkah yang ditempuh dalam persiapan mengajar yaitu membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mengecek kelengkapan media dan sumber belajar lainnya”. Di samping itu, dalam observasi yang dilakukan selama penelitian dapat diketahui bahwa sebelum memasuki materi pelajaran, guru memeriksa kehadiran siswa.

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa sebelum siswa mulai belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dengan menggunakan program *macromedia flash* sebagai media pembelajaran, maka guru terlebih dahulu mengecek kehadiran siswa. Demikian pula guru sudah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai persiapan dalam mengajar dengan mengacu kepada Silabus KTSP yang merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan dipandang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dalam tahap persiapan pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dengan menggunakan program *macromedia flash* guru telah menyiapkan *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). *Hardware* yang digunakan antara lain komputer atau laptop, dan LCD proyektor. Adapun *software* yang digunakan adalah program *macromedia flash.* Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK), (wawancara 22/23 desember 2011) diperoleh informasi bahwa “*macromedia flash* yang digunakan adalah media jadi yang diambil di internet dan disesuikan dengan kebutuhan pembelajaran”.

Setelah tahap persiapan atau pra-operasional, langkah selanjutnya dalam pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) yang ditempuh guru adalah dengan memulai kegiatan pembelajaran yaitu pada tahap pendahuluan. Menurut guru mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab. Sidenreng rappang, kegiatan yang ditempuh dalam kegiatan pendahuluan yaitu “melakukan apersepsi sekitar 5 menit, dan memberikan motivasi kepada siswa dan berusaha mengarahkan konsentrasi siswa ke materi pelajaran, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai”. Apersepsi dilakukan dengan cara mengungkapkan materi-materi pelajaran yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya. Berdasarkan observasi di mana guru memberikan penjelasan tentang pengertian komputer secara umum yang merupakan materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya kemudian dilanjutkan dengan materi tentang mengidentifikasi berbagai komponen perangkat komputer. Guru juga memberikan motivasi kepada siswa dalam mengikuti pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK), utamanya dalam hal pemanfaatan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan tersebut. Selanjutnya guru masuk pada inti pembelajaran dengan mengajarkan materi pelajaran dengan memanfaatkan program *macromedia flash.*

Dalam pelaksanaan pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dengan menggunakan program *macromedia flash.* Guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan presentasi dari program *macromedia flash.* Presentasi program *macromedia flash* terdiri dari uraian materi dan simulasi. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan guru menyampaikan materi pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) tentang mengidentifikasi berbagai komponen perangkat komputer dengan menggunakan presentasi *macromedia flash* di mana materi pelajaran ditampilkan melalui laptop dan LCD proyektor sehingga dapat dilihat dengan jelas oleh semua siswa. Guru menjelaskan materi pelajaran tentang mengidentifikasi berbagai komponen perangkat komputer, menjelaskan *brainwere*, *softwere*, dan penjelasan yang lebih mendalam tentang *hardwere* dengan tampilan simulasi yang berkaitan dengan materi pelajaran tersebut. Selanjutnya guru memberikan soal-soal latihan tentang materi yang ditampilkan tersebut. Terakhir siswa disuruh mengerjakan soal-soal yang diberikan guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Guru dalam mengajarkan materi pelajaran dengan memanfaatkan program *macromedia flash* dalam pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap lebih banyak menggunakan metode pembelajaran secara bervariasi, yaitu: observasi, ceramah, tanya jawab, diskusi, dan simulasi. Bahkan kadang-kadang guru melaksanakan metode pemberian tugas dan demonstrasi. Hal ini terungkap pada saat observasi pada materi pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dengan materi tentang mengidentifikasi berbagai komponen perangkat komputer antara lain penjelasan pengertian *brainwere*,*softwere* dan penjelasan yang lebih mendalam mengenai *hardwere*. Proses pembelajaran dilaksanakan di laboratorium komputer dengan tetap memanfaatkan program *macromedia flash.* Setelah membahas materi tentang sistem komputer dilanjutkan dengan mengadakan demonstrasi langsung.Guru memperlihatkan beberapa contoh menujukkan beberapa *hardwere* komputer dengan menggunakan alat yang ada didalam laboratorium komputer. Alat untuk mendemonstrasikan sistem pada komputer dengan membongkar salah satu komputer yang ada didalam laboratorium untuk menujukkan secara langsung *hardwere* yang ada pada komputer. Dalam pelaksanaan demonstrasi juga disertai dengan Tanya jawab dan ceramah bervariasi.

Adapun sumber belajar yang digunakan dalam pemanfaatan program *macromedia flash* dalam pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) , yaitu: Laptop/computer, LCD Proyektor, laboratorium komputer, dan buku pegangan siswa. Adanya berbagai sumber belajar dalam pemanfaatan program *macromedia flash* dalam pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap menunjukkan bahwa guru sangat berupaya agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung optimal dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan program *macromedia flash* pada pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK), secara umum siswa cukup aktif selama proses pembelajaran berlangsung, yakni dengan memperhatikan materi yang ditampilkan melalui program *macromedia flash,* mencatat materi pelajaran, bertanya kepada guru, mengerjakan soal-soal latihan, dan melaksanakan instruksi guru jika sedang praktek. Namun masih ada beberapa siswa yang cenderung kurang memperhatikan materi pelajaran dan kurang konsentrasi dalam menyaksikan tampilan materi yang disajikan melalui program *macromedia flash* sehingga ada beberapa materi yang harus dijelaskan berulang-ulang.

Selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan program *macromedia flash* pada pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK), guru selalu melakukan kegiatan evaluasi proses yang dimaksudkan untuk mengevaluasi kemampuan belajar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung baik di dalam laboratorium komputer. Demikian juga pada akhir pembelajaran, guru melakukan evaluasi hasil dengan memberikan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Hasil evaluasi tertulis tersebut diperiksa oleh guru dan diserahkan kembali kepada siswa sehingga siswa dapat mengetahui hasil kerjanya. Pada beberapa materi guru hanya memberikan pertanyaan secara lisan khususnya pada materi yang bersifat teoritis. Hal ini dimaksudkan agar kegiatan evaluasi betul-betul dapat mengukur kemampuan belajar siswa, baik perorangan maupun kelompok dalam pelaksanaan pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dengan memanfaatkan program *macromedia flash.* Hasil dari evaluasi tersebut akan menjadi masukan bagi guru dalam melakukan perbaikan-perbaikan yang dibutuhkan dalam pertemuan selanjutnya serta menentukan jenis tindak lanjut yang diberikan kepada siswa dan langsung melanjutkan pada materi berikutnya.

Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap masih menghadapi berbagai kendala. Kendala tersebut baik berkaitan dengan siswa, teknik pelaksanaan pembelajaran, maupun keterbatasan sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan program *macromedia flash* di kelas VIII pada pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap, terungkap berbagai kendala dalam pelaksanaan pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) , yaitu:

* + 1. Terbatasnya jam pertemuan, yaitu 3 x 40 menit yang terbagi menjadi dua kali pertemuan, sementara materi yang harus diajarkan pada pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) sangat padat yang disertai dengan kegiatan praktek.
		2. Masih kurangnya pengetahuan guru tentang cara pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan program *macromedia flash*.

Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap di atas menunjukkan perlunya profesionalisme guru dalam mengatasi kendala tersebut, karena dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi utamanya keberadaan program *macromedia flash* yang dapat digunakansebagai salah satu media pembelajaran bagi guru dan siswa. Kendala yang berorientasi pada terbatasnya jam pertemuan, dan kurangnya pengetahuan guru tentang cara membuat media pembelajaran dengan menggunakan program *macromedia flash*, semuanya dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dengan memanfaatkan program *macromedia flash*. Oleh karena itu, sangat diperlukan adanya penanganan yang baik dari guru agar proses pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dapat berlangsung dan mencapai tujuan yang akan dicapai.

Upaya yang ditempuh guru dalam mengatasi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dengan memanfaatkan program *macromedia flash*, yaitu:

* 1. Waktu dibagi sedemikian efisien munkin sehingga walaupun waktu terbatas, siswa dapat melaksanakan praktek walaupun cenderung siswa kurang tenang dalam belajar karena terbatasnya waktu.
	2. Guru mencari media presentasi program *macromedia flash* di internet sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Melalui berbagai upaya di atas, maka proses pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dalam belajar tentang sistem komputer. Adanya siswa yang lambat dalam belajar memang kadang-kadang menjadi suatu permasalahan tersendiri bagi guru saat mengajar, karena guru tidak seharusnya melanjutkan pelajaran jika masih ada sebagian siswa yang kurang memahami materi pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu, dengan menekankan siswa untuk saling membantu dalam belajar, maka proses pembelajaran dapat terus dilanjutkan. Demikian pula dengan Kendala lainnya adalah masih kurangnya kemampuan guru dalam membuat sendiri media pembelajaran dengan menggunakan program *macromedia flash*. Oleh karena itu, guru mencari media yang sama yang dapat digunakan untuk melancarkan proses pembelajaran.

* 1. **Pembahasan**

Kemajuan teknologi modern saat ini merupakan salah satu faktor yang turut menunjang usaha pembaharuan penggunaan media pembelajaran. Salah satu diantaranya adalah keberadaan komputer yang dapat digunakan untuk menunjang penggunaan program *macromedia flash* sebagaimedia pembelajaran untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK).

Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Dalam pelaksanaan pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran berkaitan dengan materi tentang system komputer. Salah satu standar kompetensi yang dituntut dalam pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) tentang mengidentifikasi berbagai komponen perangkat komputer yaitu menjelaskan secara menyeluruh tentang *brainwere,softwere* dan *hardwere* yang terdapat pada system sebuah komputer.

Langkah-langkah pembelajaran yaitu, pada tahap pendahuluan guru terlebih dahulu melakukan apersepsi dengan menanyakan perihal materi pelajaran yang telah disajikan pada pertemuan sebelumnya yaitu pengertian computer secara umum, selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan tersebut yaitu tentang mengidentifikasi berbagai komponen perangkat komputer. Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan inti yaitu guru mengajarkan materi pelajaran secara teori dan praktek dengan memanfaatkan program *macromedia flash,* sumber belajarnya berupa: laptop dan LCD Proyektor, program *macromedia flash,* laboratorium komputer, perpustakaan, Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan buku pegangan siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, simulasi, dan praktek. Dalam kegiatan evaluasi, guru selalu melakukan evaluasi proses berdasarkan hasil kerja siswa pada LKS, dan evaluasi tertulis dengan memberikan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.

Gambaran pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dengan menggunakan program *macromedia flash* yaitu guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan presentasi *macromedia flash* yang ditampilkan melalui layar LCD Proyektor. Tampilan presentasi *macromedia flash* yang ditampilkan oleh guru terdiri atas dua bagian yaitu: bagian yang berisi materi dan simulasi. Pertama-tama guru menjelaskan materi pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dengan menampilkan bagian materi. Dalam menjelaskan materi pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) juga disertai dengan menampilkan bagian simulasi untuk memperjelas materi yang dijelaskan. Setelah semua materi dijelaskan, guru mempersilahkan siswa menanyakan materi pembelajaran yang masih belum dimengerti oleh siswa. Selanjutnya guru membuka kembali materi pada layar dan menjelaskan apa yang ditanyakan oleh siswa. Setelah semua pertanyaan siswa dijawab oleh guru, dilanjutkan dengan memberikan soal-soal latihan. Pelaksanaan pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dengan menggunakan program *macromedia flash* dapat menambah motivasi siswa karena tampilan *macromedia flash* sangat menarik karena terdiri dari perpaduan antara materi yang bersifat teoritis dan materi yang bersifat praktek yang disertai dengan simulasi berupa animasi yang menggambarkan situasi atau proses secara berurutan. Hal ini lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) yang disampaikan dalam proses pembelajaran.

Dalam pemanfaatan program *macromedia flash* dalam pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap, ditemukan berbagai kendala dalam pelaksanaannya. Kendala-kendala tersebut berkaitan dengan aspek siswa, fasilitas, waktu, dan kecakapan guru dalam perancangan media. Dalam aspek siswa masih adanya beberapa siswa yang kurang tanggap atau lambat dalam memahami materi pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) utamanya dalam memahami istilah-istilah yang ada dan yang berkaitan sistem komputer. Dalam aspek waktu yaitu terbatasnya jam pertemuan yang hanya terdiri dari 3 x 40 menit yang dibagi dalam dua kali pertemuan dalam satu minggu. Aspek terakhir yaitu kurangnya pengetahuan guru tentang cara membuat media pembelajaran dengan menggunakan program *macromedia flash* sehingga guru tidak dapat memproduksi media sendiri yang betul-betul sesuai dengan kebutuhan siswa.

Sehubungan dengan kendala tersebut, maka upaya yang ditempuh guru dalam mengatasi kendala tersebut berupa: siswa yang teridentifikasi lambat dalam belajar duduk berdekatan dengan siswa yang cepat tanggap agar dapat saling membantu dalam belajar, demikian halnya memenuhi kebutuhan penggunaan *macromedia flash* makaguru dapat mengakses internet untuk mendapatkan media yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran TIK.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pelaksanaan pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap, disimpulkan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan program *macromedia flash* pada pelaksanaan pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap meliputi tahap: (a) pra-operasional dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada saat awal semester, menyiapkan Laptop dan LCD Proyektor untuk menampilkan presentasi dengan menggunakan program *macromedia flash*, (b) pelaksanaan pembelajaran diawali dengan absensi, melakukan apersepsi, memberikan motivasi dan mengarahkan konsentrasi siswa ke materi pelajaran. Selanjutnya guru masuk ke inti pelajaran dengan menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan presentasi *macromedia flash*, dengan metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas dengan memberikan tes tertulis berupa soal-soal baik dari presentasi *macromedia flash* maupun dari buku pegangan siswa, sumber belajar berupa: buku pegangan siswa, Laptop dan LCD Proyektor, laboratorium komputer, perpustakaan dan LKS, dan diakhir pertemuan, guru membuat kesimpulan, dan (c) kegiatan evaluasi proses dilakukan selama berlangsungnya proses pembelajaran baik teori maupun praktek, demikian juga dengan evaluasi hasil yang dilakukan pada setiap selesainya satu materi pembelajaran dengan memberikan soal-soal. Kendala dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer di kelas VIII SMP Negeri 2 Pangsid Kab.Sidrap, yaitu: (a) adanya siswa yang kurang tanggap atau lambat dalam memahami materi pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK), seperti pada materi *softwere* dan *hardwere* komputer, (b) terbatasnya jam pertemuan, dan (c) Masih kurangnya pengetahuan guru tentang cara pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan program *macromedia flash*. Upaya mengatasinya yaitu: (a) siswa yang teridentifikasi lambat dalam belajar duduk berdekatan dengan siswa yang cepat tanggap agar dapat saling membantu dalam belajar, (b) waktu dibagi sedemikian rupa sehingga walaupun waktu terbatas, siswa dapat melaksanakan praktek walaupun cenderung siswa kurang tenang dalam belajar karena terbatasnya waktu, dan (c) guru mencari media presentasi program *macromedia flash* di internet sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

53

**Saran**

Sehubungan dengan kesimpulan penelitian di atas, maka diajukan saran sebagai berikut:

1. Guru, hendaknya lebih meningkatkan kompetensinya dalam memproduksi sendiri media pembelajaran yang dibutuhkan untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran yang diajarkan utamanya dalam membuat presentasi dengan menggunakan program *macromedia flash* serta meminimalisir kekurangan-kekurangan yang masih terjadi dalam pembelajaran melalui pemberian bimbingan secara intensif kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dan menekankan kemandirian siswa dalam mengikuti pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK).
2. Siswa, hendaknya meningkatkan kreativitasnya dalam pembelajaran dengan tidak hanya belajar di sekolah tetapi hendaknya dapat melakukan aktivitas belajar secara mandiri di luar sekolah dengan memanfaatkan sumber-sumber belajar lain seperti perpustakaan, internet, dan mengikuti kursus.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abimanyu, S. dan Samad, S. (eds). 2003. *Pedoman Penulisan Skripsi.* Makassar: FIP UNM.

Achsin, A. 1993. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini.* Ujungpandang: IKIP Ujungpandang.

Ali, M. 2004. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar.*Bandung: Sinar Baru.

Alwi, Hasan,dkk. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Edisi II. Jakarta : Balai Pustaka.

Arikunto, Suharsimi. 1993. *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi.* Jakarta: Rineka Cipta.

 ,1996. *Prosedur Penelitian*, Jakarta : Rineka Cipta.

Arsyad,Azhar. 2007. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Grafindo.

Chandra. 2006. *Flash Professional 8 untuk Orang Awam.* Palembang: Maxicom.

Djamarah, S. B. 2002. *Psikologi Belajar.* Jakarta: Rineka Cipta.

 , dan Zain, A. 2002. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta.

Haling, A. 2006. *Perencanaan Pembelajaran.* Makassar: UNM Makassar.

Hamalik, O. 1993. *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: Mandar Maju.

 . 1994. *Media Pendidikan.* Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.

 . 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara.

http://media.diknas.go.id. Diakses 14 Oktober 2008.Kompetensi Dasar Mata Pelajaran **teknologi** Informasi dan Komunikasi SMP & MTs. Pusat **kurikulum**, Balitbang Depdiknas. Jakarta. 2008.

Karim, A. 2007. *Media pembelajaran*. Makassar : Badan Penerbit UNM

Kountur, Ronny. 2004. *Metode Penelitian untuk Penulisan Skripsi dan Tesis.* Jakarta: PPM.

55

Miarso, Y. 1984. *Teknologi Komunikasi Pendidikan.* Jakarta: Rajawali Press.

Moleong, L. J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: Remaja Karya.

Nugroho, Y. 2003. *Memilih dan Menggunakan Komputer.* Jakarta: Puspa Swara.

Nur, M. 1998. *Proses Belajar Mengajar dengan Pendekatan Keterampilan Proses*. Surabaya : SIC Surabaya.

Rohani, A., dan Ahmadi A. 1995. *Pengelolaan Pengajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

Sabri, Ahmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching.* Jakarta: Quantum Teaching.

Sardiman, A.M. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Suryatmo, F., dan Rusmudi, D. 2000. *Pengetahuan Dasar Komputer.* Jakarta: Rineka Cipta.

Syah, M. 2000. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Undang-Undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional Beserta Penjelasannya* Jakarta: Sinar Grafika.



**SKRIPSI**

PEMANFAATAN PROGRAM *MACROMEDIA FLASH* DALAM MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI

DAN KOMUNIKASI (TIK) DI KELAS VIII

SMP NEGERI 2 PANGSID KAB.SIDRAP

**ASHAR**

**074104047**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2012**