**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Deskripsi Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.**

Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) mengandung dua pengertian, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi, mempunyai pengertian luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Menurut Everett M Rogers (1993) ”teknologi dirancang untuk menggerakan peralatan guna mengurangi ketidak pastian dalam hubungan sebab akibat, termasuk didalamnya untuk mencapai yang dikehendaki” Teknologi Komunikasi mempunyai pengertian segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke yang lainnya. Karena itu, Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang berkaitan dengan pemprosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/ pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu. Pengertian Teknologi Informasi (Pattaufi. 2009 : Disertasi)

Secara khusus, tujuan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah:

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 aktifitas kehidupan seharihari secara mandiri dan lebih percaya diri.
3. Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktifitas dalam kehidupan seharihari.
4. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis Teknologi 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 bertanggungjawab dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah seharihari.

Selanjutnya karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi (Depdiknas, 2004:2) yaitu :

* 1. Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan keterampilan menggunakan komputer meliputi perangkat keras dan perangkat lunak.
  2. Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa tema-tema esensial, aktual serta global yang berkembang dalam kemajuan teknologi pada masa kini, sehingga mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupaka pelajaran yang dapat mewarnai perkembangan prilaku dalam kehidupan.
  3. Tema-tema esensial dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan perpaduan dari cabang-cabang ilmu komputer, matematik, teknik elektro, teknik elektronika, telekomunkasi, sibernetika dan informatika.

Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi dikembangkan dengan pendekatan interdisipliner dan multidimensional. Dikatakan interdisipliner karena melibatkan berbagai disiplin ilmu, dan dikatakan multidimensional karena mencakup berbagai aspek kehidupan masyarakat.

1. **Belajar**

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan prilaku individu. Sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat di lakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktifitas yang bersifat psikologis, yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, menganalisa dan sebagainya. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiilogis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksprimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya, apresiasi dan sebagainya.

Menurut surya (Slameto 2003:23) belajar dapat di artikan sebagai “sesuatu proses yang di lakukan oleh indivdu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan”. Menurut Whitaker (Djamarah, 2005:12) mengatakan ”belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman”. Dari pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa belajar merupakan sebuah perubahan baik pada kognitif, afektip, maupun psikomotoritk pada seorang.

Menurut Surya (Slameto 2003:39), ada delapan ciri-ciri dari perubahan perilaku, yaitu:

1. Perubahan yang disadari dan disengaja (*intensional)*

perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan, misalnya pengetahuanya semakin bertambah atau keterampilanya semakin meningkat, dibandingkan sebelum dia mengikuti suatu proses belajar.

1. Perubahan yang berkesinambungan *(kontinu)*

Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengatahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya.

1. Perubahan yang fungsional

Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan masa sekarang mupun masa mendatang.

1. Perubahan bersifat positif

Perubahan perilaku yang terjadi bersifat normatif dan menunjukkan ke arah kemajuan.

1. Perubahan bersifat aktif

Untuk memperoleh perilaku baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan.

1. Perubahan yang bersifat permanen

perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya.

1. Perubahan yang bertujuaan terarah

Individu melakukan kegiatan belajar pasti dan tujuan yang ingin dicapai baik tujuan jangka pendek, jangkah menengah, maupun jangka panjang.

1. Perubahan perilaku secara keselutuahan

Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilanya

Mengacu pada pendapat di atas maka ditarik sebuah kesimpulan bahwa perubahan perubahan yang terjadi pada seorang memang berbeda beda, tergantung dari setiap individu bagaimana menyikapinya.

1. **Hasil belajar**
2. Pengertian Hasil Belajar

Belajar dan mengajar sebagai aktivitas utama di sekolah meliputi tiga unsur, yaitu tujuan pengajaran, pengalaman belajar mengajar dan hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar dalam waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, hal ini berdasarkan pendapat Sudjana (2006:33) bahwa “hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Arikunto (2001:7) mengemukakan bahwa “hasil belajar merupakan penilaian yang bertujuan untuk melihat kemajuan peserta didik dalam menguasai yang telah dipelajari dan ditetapkan”. Selanjutnya Hamalik (2003:53) mengemukakan “hasil belajar tampak sebagai perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan”.

Sementara Sadiman (2007: 61) mengemukakan bahwa:

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.

Mengacu pada pendapat diatas, hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar ini merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui pemahaman tentang bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sehingga dapat dipahami siswa.

Menurut Bloom (Sudjana, 2006:39), “ada tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu:

1) ranah kognitif,

2) ranah afektif

3) ranah psikomotor”.

Lebih lanjut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1988:789) dirumuskan bahwa “hasil belajar adalah hasil pelajaran yang diperoleh dari kegiatan belajar di sekolah atau diperguruan tinggi yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian”. Hal ini berarti hasil belajar merupakan hasil pelajaran yang diperoleh dari kegiatan belajar yang diukur melalui penilaian atau tes.

1. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam diri maupun yang berasal dari luar diri siswa. Pengenalan terhadap faktor-faktor tersebut penting dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Disamping itu, diketahuinya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, akan dapat diidentifikasi faktor yang menyebabkan kegagalan bagi siswa sehingga dapat dilakukan antisipasi atau penanganan secara dini agar siswa tidak gagal dalam belajarnya atau mengalami kesulitan belajar.

Menurut Usman (Slameto, 2003:31), menyatakan hasil belajar siswa banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain:

1. Faktor yang berasal dari diri sendiri (internal)

Faktor internal meliputi: a) faktor jasmaniah (fisiologi), seperti mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna; b) faktor psikologis, seperti kecerdasan, bakat, sikap, kebiasaan, minat kebutuhan, motivasi, emosi dan penyesuaian diri; serta c) faktor kematangan fisik maupun psikis.

1. Faktor yang berasal dari luar diri (eksternal) Faktor eksternal meliputi: a) faktor sosial, seperti lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan kelompok; b) faktor budaya, seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian; c) faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah dan fasilitas belajar; serta d) faktor lingkungan spiritual atau keagamaan.

Sedangkan Sardiman (1990:74) mengklasifikasikan “dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu (1) faktor internal (faktor sosial dan non sosial) dan (2) faktor eksternal (faktor fisiologi dan psikologi)”.

Faktor-faktor yang dapat dikelompokkan ke dalam faktor non sosial misalnya keadaan udara, cuaca, waktu, tempat dan gedung, alat-alat, buku dan sebagainya. Semua faktor yang termasuk golongan ini perlu dilengkapi dan diatur mengingat situasi dan kondisi tempat. Jika sekolah berlangsung dipagi hari, mestinya tidak ada masalah dengan suhu udara, lain halnya dengan sekolah yang diselenggarakan pada siang, sore atau malam hari. Pada waktu siang hari udara panas yang terkadang membuat siswa tidak kuat atau tidak betah dalam ruangan, apalagi dalam kondisi ruangan yang sempit dan dekat dengan sumber keramaian. Hal ini mengakibatkan siswa tidak dapat berkonsetrasi secara penuh. Sedangkan yang dimaksud faktor sosial adalah faktor manusia, baik manusia secara nyata dalam arti hadir maupun tidak hadir. Sebagai contoh misalnya foto, televisi, gambar dan lain-lain.

Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan keadaan fisik dan kesehatan siswa. Faktor ini mempunyai kedudukan yang penting juga. Bagaimana siswa akan dapat belajar dengan baik apabila keadaan badan dan kesehatannya terganggu, misalnya anggota badanya cacat, sakitsakitan. Oleh karena itu, dalam hal ini yang perlu diingat adalah bagaimana agar siswa tetap dalam keadaan sehat.

Adapun faktor psikologis adalah yang berhubungan dengan kejiwaan peserta didik. Yang termasuk dalam faktor ini adalah kecerdasan, perhatian, bakat, minat, emosi dan motivasi. Motivasi sangatlah berpengaruh terhadap prestasi belajar. Berdasarkan ketiga pendapat di atas, maka pada hakikatnya terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa, namun pada intinya dapat diklasifikasikan atas dua faktor, yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri siswa maupun dari luar dirinya.

1. **Media Pembelajaran**

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah besar yang harus dilalui, yaitu kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian.Sementara itu, dalam rangka melakukan desain atau rancangan pengembangan program media. Arief Sadiman, dkk, memberikan urutan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media menjadi 6 (enam) langkah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
2. Merumuskan tujuan intruksional *(Instructional objective)* dengan operasional dan khas
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
5. Menulis naskah media
6. Mengadakan tes dan revisi

Peran media pembelajaran dalam metodologi pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan harapan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Sebagai alat bantu pembelajaran, media bisa berperan untuk menunjang penggunaan metode pembelajaran yang akan diterapkan oleh guru agar penyampaian bahan belajar bisa lebih efektif dan efisien. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi pada kegiatan pembelajaran. Selain menggunakan alat bantu yang murah dan sederhana, guru dituntut untuk mampu menggunakan berbagai media pembelajaran yang canggih dan modern sebagai hasil inovasiilmu pengetahuan dan teknologi.

Disamping mampu menggunakan alat-alat bantu pembelajaran yang tersedia di sekolah, guru juga ditunutut untuk mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelaran yang murah dan sederhana apabila media tersebut belum tersedia di sekolahnya.

Menurut Hamalik (1994 : 6), seorang guru profesional perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran, yang meliputi :

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses pembelajaran.
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
3. Seluk beluk dalam kegiatan proses pembelajaran
4. Hubungan antara metode pembelajaran dengan media pembelajaran
5. Manfaat media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran
6. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran
7. Berbagai jenis alat dan teknik media pembelajaran
8. Media pembelajaran dalam setiap karakteristik media pembelajaran
9. Usaha inovasi dalam media pembelajaran
   1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Contoh jika kita mengharapkan siswa dapat melakukan sholat dengan baik dan benar, sementara mereka baru bisa takbir saja, maka perlu dilakukan latihan untuk ruku, sujud, dan seterusnya.

Setelah kita menganalisis kebutuhan siswa, maka kita juga perlu menganalisis karakteristik siswanya, baik menyangkut kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelumnya. Cara mengetahuinya bisa dengan tes atau dengan yang lainnya. Langkah ini dapat disederhanakan dengan cara mengenalisa topik-topik materi ajar yang dipandang sulit dan karenanya memerlukan bantuan media. Pada langkah ini sekaligus pula dapat ditentukan ranah tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, termasuk rangsangan indera mana yang diperlukan (audio, visual, gerak atau diam).

* 1. Merumuskan tujuan instruksional (*Instuctional objective*) dengan operasional dan khas.

Tujuan instruksional dapat dirumuskan dengan baik, ada beberapa ketentuan yang harus diingat, yaitu:

* 1. Tujuan instruksional harus berorientasi kepada siswa. Artinya tujuan instruksional itu benar-benar harus menyatakan adanya prilaku siswa yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan.
  2. Tujuan harus dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya kata kerja itu menunjukkan suatu prilaku/perbuatan yang dapat diamati atau diukur.

**Tabel 2.1 : Beberapa contoh kata operasional adalah sebagai berikut:**

| Kata Kerja Operasional | Kata Kerja tidak Operasional |
| --- | --- |
| Mengidentifikasikan  Menyebutkan  Menunjukkan  Memilih  Menjelaskan  Menguraikan  Merumuskan  Menyimpulkan  Mendemostrasikan  Membuat  Menghitung  Menunjukkan  Menemukan  Membedakan, dll | Mengerti  Memahami  Menghargai  Menyukai  Mempercayai  Dan lain-lain |

1. **Pemanfaatan Media *Net Op School***
2. Pengertian Media *net op school*

Media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran dengan harapan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara berkualitas dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Setiap materi pelajaran memiliki tingkat kesukaran bervariasi dan semua mata pelajaran memerlukan media dalam membantu proses pembelajaran secara optimal.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Jadi menurut Sadiman (1996: 6) bahwa “media merupakan perantara atau pengantar terjadinya pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Hal ini berarti media merupakan alat bantu yang memungkinkan kegiatan dapat berlangsung optimal karena adanya media yang mendukung, seperti kegiatan pembelajaran sehingga dinamakan media pembelajaran.

*Net op school* adalah suatu program yang khusus diciptakan untuk membantu dalam proses pembelajaran dan pengawasan penggunaan komputer oleh siswa (Abimanyu, 2008).

Program *net op school* yang saat ini sudah dalam versi 6.0.8295 merupakan program yang dapat dijalankan dalam lingkungan LAN. Program ini mempunyai 2 bagian yaitu program *net op school Teacher* dan *net op school Student*. *net op school Teacher* merupakan program yang dijalankan pada komputer guru sebagai seorang *administrator*, sedangkan *net op school*  Student merupakan program yang dijalankan pada komputer siswa sebagai *client*.

Berikut ini adalah *minimum requirement* program *net op school* yang disadur dari *www.codework-systems.com* :

1. *Teacher* :

* *Operating System* : *Windows* 2000, 2003*, XP, Vista* atau *Windows* 7. *Mac OS X* 10.4, 10.5, atau 10.6 (*Tiger, Leopard* atau *Snow Leopard*). *Linux*\*\* termasuk *Red Hat, Novell SUSE, Debian* dan lain-lain. *Novell Open Enterprise Server 2 (OES 2) SP1*
* *Memory* : 384 MB (direkomendasikan 512MB)
* *Processor* : 500 Mhz atau lebih tinggi
* *Hard Disk* : 150 MB ruang kosong minimal

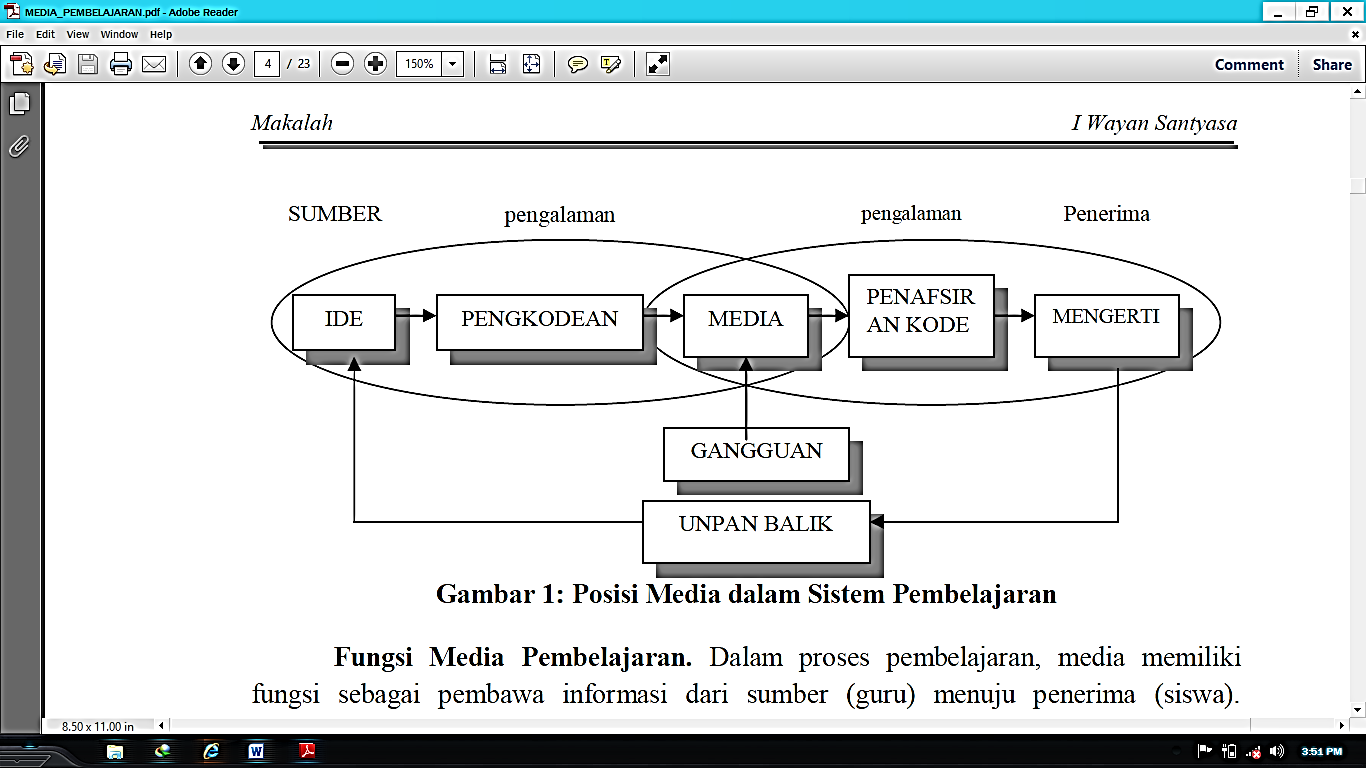
1. *Student* :

* *Operating System* : *Microsoft Windows* 95*,* 98*,* ME*,* NT4.0, 2000, 2003*, XP, Vista* atau *Windows* 7*. Linux –* versi terakhir (membutuhkan *Java 5.0*)*. Mac OS x 10.4, 10.5* atau *10.6* (membutuhkan *Java 5.0*)*. Operating System* lain yang mendukung *Java 5.0*
* *Memory* : 384 MB (direkomendasikan 512MB)
* *Processor* : 500 Mhz atau lebih tinggi
* *Hard Disk* : 150 MB ruang kosong minimal

1. *Net op school* sebagai media pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

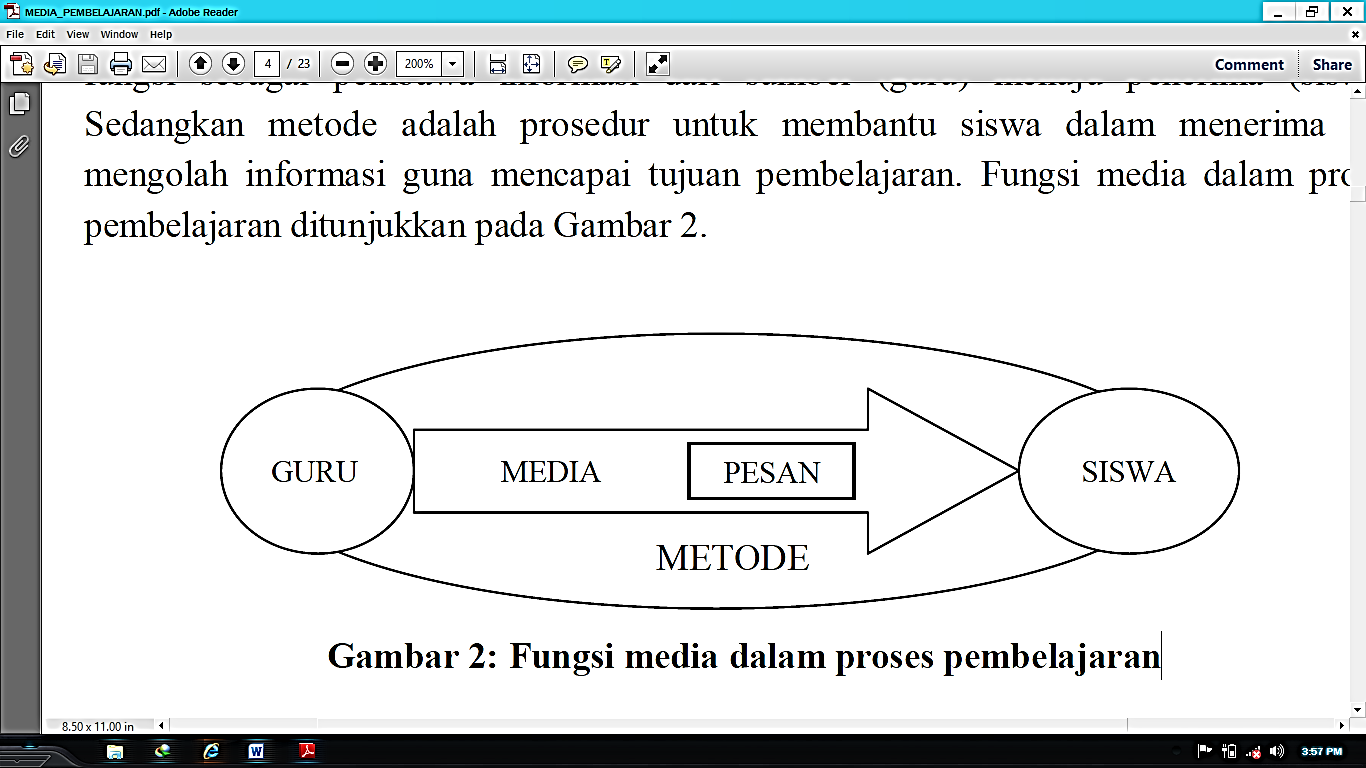
Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi (Daryanto : 2010) ditunjukkan pada Gambar berikut :



**Gambar 2.1 : Posisi media dalam sistem pembelajaran (Daryanto : 2010)**

1. Fungsi dan manfaat media *net op school*

Proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada Gambar berikut :



**Gambar 2.2 : Fungsi media dalam proses pembelajaran**

*Sumber:Riyana & Susilana (2008)*

Sebagai media pembelajaran *net op school* memiliki kelebihan sehingga penggunaannya dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Contohnya, *net op school Teacher* dapat memantau seluruh kegiatan siswa sedangkan siswa tidak dapat melihat segala aktifitas yang dilakukan guru. guru juga dapat memberi tugas/penjelasan yang berbeda-beda pada setiap siswa yang langsung tampak di monitor siswa.

Dengan software ini guru dapat memonitor seluruh tampilan layar siswa atau melihat program apa saja yang dijalankan oleh siswa dan sebaliknya, guru dapat menampilkan apa yang ada di monitornya supaya terlihat di komputer siswa. Guru melalui *net op school Teacher* dapat berkomunikasi secara tulisan maupun dengan video audio. Selain itu guru dapat mengunci komputer siswa bila siswa melakukan tindakan yang tidak berkenan. Dengan *net op school,* guru juga dapat mematikan/menghidupkan komputer siswa secara *remote*, dan membuat test/ujian *online* dengan mudah.

Berikut beberapa fungsi *net op school* dalam proses pembelajaran, yaitu :

* + 1. Menampilkan monitor guru ke semua monitor siswa
    2. Menampilkan file multimedia dalam kelas
    3. Mengontrol pekerjaan siswa
    4. Mendistribusikan dan mengumpulkan *file* ke dan dari siswa
    5. Menentukan program apa saja yang boleh dipakai siswa
    6. Merekam screen guru atau siswa untuk *review*

1. **Pelaksanaan Proses Pembelajaran Dengan *Net Op School***

Pembelajaran TIK dengan memanfaatkan *net op school* dapat dilakukan dengan langkah- langkah pembelajaran yang berpedoman pada langkah umum pembelajaran pada pembelajaran langsung pada proses tatap muka, dimana pada pembelajaran TIK dengan memanfaatkna *net op school* tergolong dalam model pembelajaran langsung. Hal ini sesuai pendapat yang dikemukakan oleh Kardi (Trianto, 2010) bahwa pembelajaran langsung dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktek, dan kerja kelompok. Pembelajaran langsung digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa. Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan.

Menurut Elmi Mahzum (2008: 19), langkah-langkah pembelajaran langsung yang menggunakan *net op school*  dapat pula dilaksanakan dengan fase-fase sebagai berikut:

**Fase 1**, Guru menyampaikan tujuan, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar. (Fase menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa). Fase ini dilakukan dengan memperkenalkan *net op school*

**Fase 2**, Guru mendemostrasikan keterampilan yang benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap (fase mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan). Fase ini juga dilakukan dengan menyajikan materi melalui Aplikasi *net op school.*

**Fase 3**, Guru merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal (memberi pelatihan awal). Guru memberi soal latihan dan membimbing siswa

**Fase 4**, Guru memeriksa keberhasilan siswa melakukan tugas seperti demonstrasi yang telah dilakukan guru (fase mencek pemahaman dan memberikan umpan balik). Hal ini dilakukan selama siswa presentasi.

**Fase 5**, Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan dan penerapan kepada situasi yang lebih kompleks dalam kehidupan senari-hari (fase lanjutan dan penerapan).Guru menyampaikan kesimpulan.

1. **Kerangka Pikir**

Seorang pengajar sebaiknya kreatif dalam menyajikan bahan pelajaran utamanya dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Salah satu sarana pembelajaran yang tepat digunakan adalah media pembelajaran yang tepat dimana ini akan menarik perhatian siswa terhadap pelajaran apalagi bila penyajian materinya lebih menarik serta komunikatif, sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran, dan salah satu media yang dimaksud adalah media pembelajaran *net op school*. *Net op school* adalah Media pembelajaran yang berbasis intra net, dengan menggunakan media *net op school* guru akan lebih mudah mengontrol aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih fokus pada materi pelajaran yang di ajarkan oleh guru, sedangkan pada siswa akan lebih menarik perhatian siswa karena memiliki menu-menu yang dapat meningkatkan keterampilan siswa.

Oleh karena itu, demi efektifnya pemanfaatan media *net op school* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka sangat diperlukan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran, dan menumbuhkan motivasi belajar siswa mengikuti pelajaran. Melalui pemanfaatan media *net op school* siswa dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan tentang IT sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Komputer sebagai salah satu media pembelajaran telah banyak dikembangkan oleh para pendidik untuk menjadi media pembelajaran yang efektif. Dengan komputer dapat ditampilkan materi pelajaran dalam bentuk tulisan, gambar, suara, gambar bergerak/film, yang dapat membantu siswa lebih memahami materi pembelajaran tersebut.

Dalam pembelajaran di lingkungan sekolah, biasanya hanya beberapa bahkan sebagian kecil saja siswa yang berani bertanya, mengemukakan pendapat, atau menyanggah dalam kegiatan belajar mengajar setiap hari. Hal ini dikarenakan rasa percaya diri yang dimiliki siswa masih kurang. Perlu adanya suatu bentuk pembelajaran yang dapat memberi solusi bagi siswa tersebut. Salah satu alternatif pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang memungkinkan hal tersebut adalah dengan pemanfaatan *net op school*.

Salah satu fasilitas yang disediakan oleh program ini adalah *teleconference*. Fasilitas ini memberikan kemudahan pada siswa untuk bertanya tanpa diketahui temannya sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, perlu adanya suatu pembelajaran yang menerapkan program *net op school* dalam pembelajaran.

**Gambar 2.3 : Skema kerangka pikir**

Pembelajaran TIK Rendah

Pemanfaatan *Net Op School*

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

1. **Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian ini adalah jika *net op school* dimanfaatkan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, maka hasil belajar siswa kelas XII IPS di Madrasah Aliyah Manongkoki Kabupaten Takalar dapat meningkat.