
PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI BAGI SISWA KELAS X SMA ANANDA BATAM

Steffi Adam, S.Kom., M. MSI.

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Putera Batam, Batam, Kepulauan Riau

Muhammad Taufik Syastra, S.Kom., M. SI.

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Putera Batam, Batam, Kepulauan Riau

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dimanfaatkan pada semua aspek kehidupan manusia, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda. Sekolah Menengah Atas (SMA) Ananda Batam merupakan salah satu sekolah yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Ananda dengan jumlah sampel 62 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah Statistik deskriptif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai pemanfaatan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam sebesar 76,94% dari nilai yang diharapkan.

Kata Kunci: Teknologi Informasi, Siswa SMA

I. Latar Belakang

Teknologi informasi yang berkembang saat ini dimanfaatkan hampir dalam semua aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek yang tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi informasi adalah pendidikan. Dalam dunia pendidikan, Teknologi informasi dimanfaatkan sebagai bagian dari media pembelajaran yang dapat menyajikan materi pelajaran agar lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian materi pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi informasi adalah penggunaan perangkat keras (*hardware*) teknologi informasi seperti komputer, laptop, infocus yang didukung dengan pemanfaatan perangkat lunak (*software*) seperti *software* untuk melakukan presentasi, menampilkan gambar bergerak (*video*) dan suara (*audio*) sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Sekolah Menengah Atas (SMA) Ananda merupakan salah satu sekolah menengah atas yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini terlihat dari penyediaan komputer bagi guru untuk menyiapkan materi pembelajaran, penyediaan laptop dan *infocus* untuk kegiatan belajar mengajar dalam kelas, dan penyediaan akses WiFi untuk siswa. Selain itu, *software* pendukung untuk memutar *video* dan *audio* juga turut disediakan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi informasi ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran .

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa kelas X SMA Ananda Batam**”

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Seberapa baik pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam.

II. Landasan Teori

Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran anatara lain disampaikan oleh beberapa pakar pendidikan. Mulyani Sumantri (2000: 125) menuliskan: menurut Brings (1970) ialah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar, contoh buku, film, kaset. Aristo Rahardi (2003: 9) menuliskan menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Sedangkan Noehi Nasution (2004: 7) menuliskan media pembelajaran menurut (1) Gagne, media pembelajaran sebagai komponen sumber belajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, (2) Briggs, media pembelajaran adalah wahana fisik yang mengandung materi pelajaran dan (3) Wilbur Schramm, media pembelajaran adalah teknik pembawa informasi atau pesan pembelajaran. Yusuf Hadi Miarso: media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar mengajar. (Rohman, 2013: 156)

Dengan memperhatikan berbagai definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Fungsi Media Pembelajaran

Berikut ini adalah beberapa fungsi media pembelajaran:

1. Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar
Secara teknis, media pembelajaran sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar ini tersirat makna keaktifan yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya disamping adanya fungsi-fungsi lainnya. (Rohman, 2013: 163).
2. Fungsi Semantik
Fungsi semantik adalah kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik. Bahasa meliputi lambang (simbol) dari isi yakni pikiran atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan yang tidak dapat dipisahkan.
3. Fungsi Manipulatif
Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri umum yaitu kemampuan merekan, menyimpan, melestarikan, merekonstruksikan dan metransportasi suatu peristiwa atau objek. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan inderawi.
4. Fungsi Psikologis, yang terdiri dari:
 - a. Fungsi Atensi
 - b. Fungsi Afektif
 - c. Fungsi Kognitif
 - d. Fungsi Imajinatif
 - e. Fungsi Motivasi
 - f. Fungsi Sosio-Kultural

Teknologi Informasi dalam Pendidikan

Teknologi informasi juga dapat melahirkan fitur-fitur baru dalam dunia pendidikan. Sistem pengajaran berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara dan video) dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Murid atau mahasiswa dapat mempelajari materi tertentu secara mandiri dengan menggunakan komputer yang dilengkapi program berbasis multimedia. Kini telah banyak perangkat lunak yang tergolong sebagai *edutainment* yang merupakan perpaduan antara *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan). (Kadir, 2013: 24)

Penelitian Terdahulu

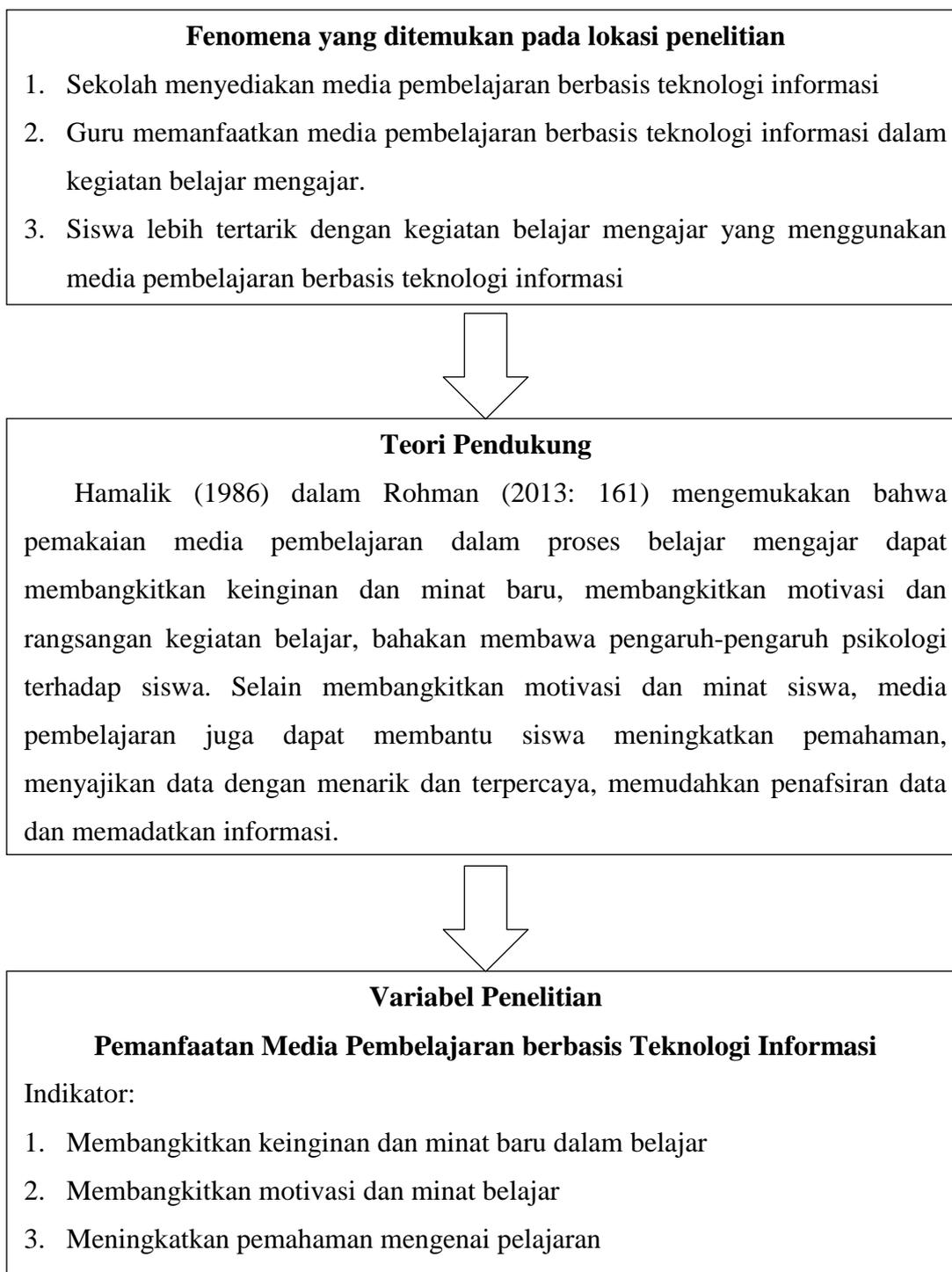
Penelitian terdahulu yang menjadi acuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Judul	Penulis	Tahun Terbit	Metode	Hasil
1	E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi	Mohammad Yazdi	Jurnal Ilmiah Foristek Vol. 2, No. 1, Maret 2012	Qualitative	e-learning adalah proses pembelajaran yang dituangkan melalui teknologi internet. Dan merupakan media pembelajaran yang interaktif bagi siswa.
2	Efektivitas Pemanfaatan media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran	Sapto Haryoko	Jurnal Edukasi@elektro Vol. 5, No. 1, Maret 2009, hlm 1-10	Eksperimen	Media audio visual lebih efektif dibanding pembelajaran konvensional.
3	Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia	Dwi Agus Diartono	Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Vol XIII, No.2, Juli 2008 : 155-167 ISSN : 0854-9524	Qualitative	Dengan adanya multimedia membuat pembelajaran menjadi lebih mudah

Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

III. Metodologi Penelitian

Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Ananda Batam, dengan jumlah sebanyak 73 siswa.

Sampel

Dalam penelitian ini digunakan *probability sampling* dengan teknik *Simple Random Sampling*. Untuk menentukan ukuran sampel digunakan teknik Slovin dengan tingkat presisi 5% sehingga jumlah responden dalam penelitian ini adalah 62 responden.

Operasional Variabel

Tabel 2. Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Indikator	Pernyataan
Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi	Membangkitkan keinginan dan minat baru dalam belajar	Dengan adanya perangkat lunak (<i>Software</i>) anda memiliki ketertarikan untuk mempelajari hal yang baru dalam belajar. Penyampaian materi pelajaran dengan Peralatan Keras (<i>Hardware</i>) menambah keinginan Anda untuk belajar.
	Membangkitkan motivasi dan minat belajar	Anda termotivasi untuk belajar ketika pembelajaran di kelas memanfaatkan perangkat lunak (<i>Software</i>). Penggunaan Peralatan Keras (<i>Hardware</i>) ketika belajar menambah semangat belajar Anda di kelas Anda tertarik mempelajari pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan perangkat lunak (<i>Software</i>). Anda tertarik dengan pelajaran yang disajikan dengan bantuan peralatan keras (<i>Hardware</i>) di kelas.
	Meningkatkan pemahaman mengenai pelajaran	Kegiatan belajar dengan menggunakan perangkat lunak (<i>Software</i>) membuat anda lebih memahami materi yang disampaikan. Anda lebih mengerti dengan pelajaran yang disampaikan dengan bantuan peralatan keras (<i>Hardware</i>) di kelas

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik. Statistik yang digunakan adalah statistik deskriptif

Statistik Deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Yang termasuk dalam statistik deskriptif adalah penyajian data dalam bentuk tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan presentasi. (Sugiyono, 2013: 148)

IV. Hasil dan Pembahasan

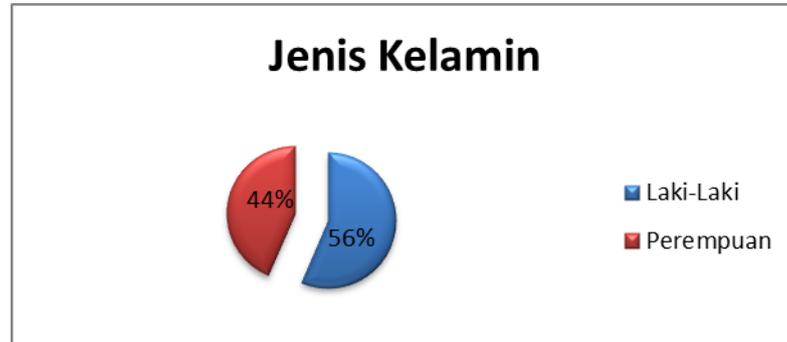
Hasil Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi responden adalah Siswa-siswi kelas X SMA Ananda Batam. Adapun jumlah responden yang mengisi kuisioner ada 62 orang. Dari hasil pengisian kuisioner maka didapat profil responden sebagai berikut:

1. Berdasarkan Jenis Kelamin

Profil responden penelitian berdasarkan jenis kelamin adalah sebagai berikut:

- a. Responden laki- laki sebanyak : 35 responden
- b. Responden perempuan sebanyak : 27 responden

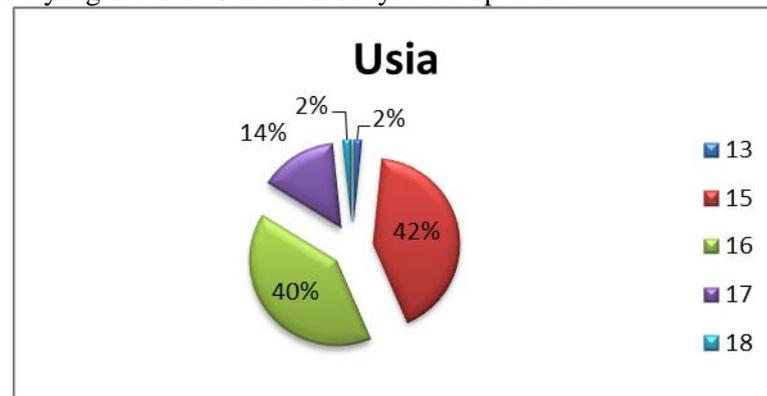


Gambar 2 Pie Chart Jenis Kelamin

2. Berdasarkan Usia

Profil responden penelitian berdasarkan usia adalah sebagai berikut:

- a. Responden yang berusia 13 tahun sebanyak 1 responden
- b. Responden yang berusia 15 tahun sebanyak 26 responden
- c. Responden yang berusia 16 tahun sebanyak 25 responden
- d. Responden yang berusia 17 tahun sebanyak 9 responden
- e. Responden yang berusia 18 tahun sebanyak 1 responden



Gambar 3 Pie Chart Usia

3. Berdasarkan Kelas

Profil reponden penelitian berdasarkan kelas adalah sebagai berikut :

- a. Responden yang menduduki kelas XA sebanyak 20 responden
- b. Responden yang menduduki kelas XB sebanyak 22 responden
- c. Responden yang menduduki kelas XC sebanyak 20 responden



Gambar 4 Pie Chart Kelas

Berikut hasil perhitungan analisis deskriptif dari variabel pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi:

1. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan indikator Membangkitkan keinginan dan minat baru dalam belajar.

Tabel 3 Hasil Analisis Deskriptif Indikator Membangkitkan keinginan dan minat baru dalam belajar

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Jumlah total	Skor Pernyataan	
								5	4
1	Dengan adanya perangkat lunak (<i>Software</i>) anda memiliki ketertarikan untuk mempelajari hal yang baru dalam belajar.	14	31	17	0	0	62	245	50.72 %
2	Penyampaian materi pelajaran dengan Peralatan Keras (<i>Hardware</i>) menambah keinginan Anda untuk belajar.	21	18	18	2	3	62	238	49.28 %
Jumlah		35	49	35	2	3	124	483	
Persentase		28.23 %	39.52 %	28.23 %	1.61 %	2.42 %	100%	620	100%
Rata-rata variabel								241.50	77.90 %

2. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan indikator Membangkitkan motivasi dan minat belajar.

Tabel 4 Hasil Analisis Deskriptif Membangkitkan motivasi dan minat belajar

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Jumlah total	Skor Pernyataan	
								5	4
1	Anda termotivasi untuk belajar ketika pembelajaran di kelas memanfaatkan perangkat lunak (<i>Software</i>).	19	20	23	0	0	62	244	25.18 %
2	Anda tertarik mempelajari pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan perangkat lunak (<i>Software</i>).	9	25	26	2	0	62	227	23.43 %
3	Penggunaan Peralatan Keras (<i>Hardware</i>) ketika belajar menambah semangat belajar Anda di kelas.	20	23	15	4	0	62	245	25.28 %

4	Anda tertarik dengan pelajaran yang disajikan dengan bantuan peralatan keras (<i>Hardware</i>) di kelas.	20	28	13	1	0	62	253	26.11 %
Jumlah		68	96	77	7	0	248	969	
Persentase		27.42 %	38.71 %	31.05 %	2.82 %	0.00 %	100%	1240	100%
Rata-rata variabel								242.25	78.15 %

3. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan indikator Meningkatkan pemahaman mengenai pelajaran.

Tabel 5 Hasil Analisis Deskriptif Meningkatkan pemahaman mengenai pelajaran

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Jumlah total	Skor Pernyataan	
		5	4	3	2	1		Total	%
1	Kegiatan belajar dengan menggunakan perangkat lunak (<i>Software</i>) membuat anda lebih memahami materi yang disampaikan.	7	26	25	4	0	62	222	48.68 %
2	Anda lebih mengerti dengan pelajaran yang disampaikan dengan bantuan peralatan keras (<i>Hardware</i>) di kelas	14	24	21	2	1	62	234	51.32 %
Jumlah		21	50	46	6	1	124	456	
Persentase		16.94 %	40.32 %	37.10 %	4.84 %	0.81 %	100%	620	100%
Rata-rata variabel								114.00	73.55 %

4. Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi menggunakan *Software***Tabel 6** Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi menggunakan *Software*

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Jumlah total	Skor Pernyataan	
								5	4
1	Dengan adanya perangkat lunak (<i>Software</i>) anda memiliki ketertarikan untuk mempelajari hal yang baru dalam belajar.	14	31	17	0	0	62	245	26.12 %
2	Anda termotivasi untuk belajar ketika pembelajaran di kelas memanfaatkan perangkat lunak (<i>Software</i>).	19	20	23	0	0	62	244	26.01 %
3	Anda tertarik mempelajari pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan perangkat lunak (<i>Software</i>).	9	25	26	2	0	62	227	24.20 %
4	Kegiatan belajar dengan menggunakan perangkat lunak (<i>Software</i>) membuat anda lebih memahami materi yang disampaikan.	7	26	25	4	0	62	222	23.67 %
Jumlah		49	102	91	6	0	248	938	
Persentase		19.76 %	41.13 %	36.69 %	2.42 %	0.00 %	100%	1240	100%
Rata-rata variabel								234.50	75.65 %

5. Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi menggunakan *Hardware***Tabel 7** Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi menggunakan *Hardware*

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Jumlah total	Skor Pernyataan	
								5	4

1	Penyampaian materi pelajaran dengan Peralatan Keras (<i>Hardware</i>) menambah keinginan Anda untuk belajar.	21	18	18	2	3	62	238	24.54 %
2	Penggunaan Peralatan Keras (<i>Hardware</i>) ketika belajar menambah semangat belajar Anda di kelas.	20	23	15	4	0	62	245	25.26 %
3	Anda tertarik dengan pelajaran yang disajikan dengan bantuan peralatan keras (<i>Hardware</i>) di kelas.	20	28	13	1	0	62	253	26.08 %
4	Anda lebih mengerti dengan pelajaran yang disampaikan dengan bantuan peralatan keras (<i>Hardware</i>) di kelas	14	24	21	2	1	62	234	24.12 %
Jumlah		75	93	67	9	4	248	970	
Persentase		30.24 %	37.50 %	27.02 %	3.63 %	1.61 %	100%	1240	100%
Rata-rata variabel								242.50	78.23 %

6. Analisis Deskriptif Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi

Tabel 8 Hasil Analisis Deskriptif

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	Jumlah total	Skor Pernyataan	
		5	4	3	2	1		Total	%
1	Dengan adanya perangkat lunak (<i>Software</i>) anda memiliki ketertarikan untuk mempelajari hal yang baru dalam belajar.	14	31	17	0	0	62	245	12.84 %
2	Anda termotivasi untuk belajar ketika pembelajaran di kelas memanfaatkan perangkat lunak (<i>Software</i>).	19	20	23	0	0	62	244	12.79 %
3	Anda tertarik mempelajari pelajaran yang disampaikan	9	25	26	2	0	62	227	11.90 %

	dengan menggunakan perangkat lunak (<i>Software</i>).								
4	Kegiatan belajar dengan menggunakan perangkat lunak (<i>Software</i>) membuat anda lebih memahami materi yang disampaikan.	7	26	25	4	0	62	222	11.64 %
5	Penyampaian materi pelajaran dengan Peralatan Keras (<i>Hardware</i>) menambah keinginan Anda untuk belajar.	21	18	18	2	3	62	238	12.47 %
6	Penggunaan Peralatan Keras (<i>Hardware</i>) ketika belajar menambah semangat belajar Anda di kelas.	20	23	15	4	0	62	245	12.84 %
7	Anda tertarik dengan pelajaran yang disajikan dengan bantuan peralatan keras (<i>Hardware</i>) di kelas.	20	28	13	1	0	62	253	13.26 %
8	Anda lebih mengerti dengan pelajaran yang disampaikan dengan bantuan peralatan keras (<i>Hardware</i>) di kelas	14	24	21	2	1	62	234	12.26 %
Jumlah		124	195	158	15	4	496	1908	
Persentase		25.00 %	39.31 %	31.85 %	3.02 %	0.81 %	100%	2480	100%
Rata-rata variabel								238.50	76.94 %

Berdasarkan tabel diatas maka diperoleh nilai **76,94%** yang berarti bahwa nilai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam adalah **76,94%** dari yang diharapkan.

Pembahasan

Pada penelitian ini tidak dirumuskan hipotesis sehingga analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang ada. Analisis dilakukan dengan cara melakukan perhitungan sehingga rumusan masalah dapat ditemukan jawabannya secara kuantitatif.

Bermula dari teori yang dikemukakan Hamalik (1986) dalam Rohman (2013: 161) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data

dan memadatkan informasi. Salah fungsi dari Secara teknis, media pembelajaran sebagai sumber belajar. Dalam kalimat sumber belajar ini tersirat makna keaktifan yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain.

Selanjutnya, fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya disamping adanya fungsi-fungsi lainnya. Mudhoffir (1992: 1-2) menyebutkan bahwa sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem instruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang dan mempermudah proses belajar mengajar. (Rohman, 2013: 163).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan indikator membangkitkan keinginan dan minat baru dalam belajar, diperoleh nilai 77,90% yang berarti bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam memiliki nilai 77,90% dari yang diharapkan guna membangkitkan keinginan dan minat baru dalam belajar. Dari instrumen yang diberikan terlihat juga bahwa pemanfaatan *software* memiliki nilai yang lebih tinggi dibanding *hardware* dalam membangkitkan keinginan dan minat baru dalam belajar. Berkaitan dengan indikator ini didukung dengan salah satu fungsi media pembelajaran yaitu fungsi imajinatif. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinatif siswa. Imajinatif dalam kamus lengkap psikologi adalah proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris. Imajinatif ini mencakup penimbunan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana di masa mendatang atau dapat pula mengambil bentuk fantasi.

Selanjutnya Motivasi merupakan seni yang mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian motivasi merupakan usaha dari pihak luar adalah guru untuk mendorong, mengaktifkan, menggerakkan siswanya untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru dapat memotivasi siswanya dengan cara membangkitkan minat belajarnya dan dengan cara memberikan dan menimbulkan harapan. Harapan akan tercapainya hasrat dan tujuan dapat menjadi motivasi yang ditimbulkan guru ke dalam diri siswa. Salah satu pemberian harapan itu yakni dengan cara memudahkan siswa, bahkan yang dianggap lemah sekalipun dalam memahami dan menerima isi pelajaran, yaitu pemanfaatan media pembelajaran yang tepat guna. Untuk indikator kedua yang diangkat pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi bermanfaat untuk membangkitkan motivasi dan minat belajar, diperoleh nilai 78,15% yang berarti bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam memiliki nilai 78,15% dari yang diharapkan guna membangkitkan motivasi dan minat belajar. Dari instrumen yang diberikan terlihat juga bahwa ketertarikan responden mempelajari pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) memiliki nilai terendah dibanding dengan ketertarikan responden dengan pelajaran yang disajikan dengan bantuan peralatan keras (*Hardware*) yang memperoleh nilai tertinggi.

Indikator ketiga dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi informasi bermanfaat meningkatkan pemahaman mengenai pelajaran, diperoleh nilai 73,55% yang berarti bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam memiliki nilai 73,55% dari yang diharapkan guna meningkatkan pemahaman mengenai pelajaran. Dari instrumen yang diberikan terlihat juga bahwa siswa lebih mengerti dengan pelajaran yang disampaikan dengan bantuan peralatan keras (*Hardware*) di kelas dibanding dengan Kegiatan belajar dengan menggunakan perangkat lunak (*Software*). Sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah Fungsi semantik yaitu kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh anak didik. Bahasa meliputi lambang (simbol) dari isi yakni pikiran atau perasaan yang keduanya telah menjadi totalitas pesan yang tidak dapat dipisahkan.

Teknologi informasi juga dapat melahirkan fitur-fitur baru dalam dunia pendidikan. Sistem pengajaran berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara dan video) dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Murid atau mahasiswa dapat mempelajari materi tertentu secara mandiri dengan

menggunakan komputer yang dilengkapi program berbasis multimedia. Kini telah banyak perangkat lunak yang tergolong sebagai *edutainment* yang merupakan perpaduan antara *education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan). (Kadir, 2013: 24) Dari analisis deskriptif yang telah dijelaskan diatas, dapat pula terlihat bahwa penggunaan *hardware* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi memiliki nilai harapan yang lebih tinggi yaitu 78,23% dibandingkan penggunaan *software* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang memiliki nilai harapan 75.65% dari nilai maksimum. Informasi tambahan yang bisa diberikan dari hasil penelitian ini adalah penggunaan *hardware* memiliki pencapaian nilai harapan lebih tinggi dikarenakan pada obyek penelitian, siswa mendukung penggunaan *hardware* dengan cara membawa laptop pribadi yang akan difungsikan sebagai media pembelajaran. Selain itu pihak sekolah memaksimalkan penggunaan hardware dengan cara melengkapi setiap ruangan belajar dengan infocus.

Secara keseluruhan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam adalah 76,94% dari yang diharapkan. Sesuai dengan uraian yang telah dikemukakan diatas, setiap hasil analisis deskriptif mendukung teori yang ada mengenai fungsi media pembelajaran yaitu fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar yang memiliki fungsi imajinatif, semantik dan motivasi.

V. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan sesuai dengan metode yang dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam sebesar 76,94% dari nilai yang diharapkan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar. Hal-hal yang dapat dilakukan adalah terus memfasilitasi siswa dengan media pembelajaran berbasis teknologi informasi seperti *infocus* dan laptop ditambah dengan peningkatan penggunaan *Software* sebagai media pembelajaran.
2. Guna peningkatan penggunaan *software*, pihak sekolah dapat mengupayakan pelatihan-pelatihan singkat bagi siswa di luar jam belajar sebagai kegiatan ekstra kurikuler.
3. Kepada pihak sekolah diharapkan mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi guna meningkatkan pemahaman siswa. Dalam hal ini bukan saja berfokus pada teknologi informasi yang digunakan tetapi juga kepada guru selaku mediator yang menggunakan teknologi informasi. Hal yang dapat diupayakan adalah dengan melakukan pembekalan terhadap guru yang bersangkutan agar pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat maksimal.
4. Dikarenakan pencapaian secara keseluruhan penggunaan *Hardware* memiliki nilai harapan lebih tinggi dari penggunaan *software* sebagai media pembelajaran maka pihak sekolah diharapkan untuk dapat menambah fokus penggunaan *software*. Hal yang dapat diupayakan adalah dengan menggunakan *software* terbaru dan *terupdate* dalam kegiatan belajar mengajar dan memperbesar jumlah penggunaan *software* berbasis multimedia.

Daftar Pustaka

- Kadir, Abdul dan Terra CH. Triwahyuni. Pengenalan Teknologi Informasi, Andi. Yogyakarta.
Rohman, Muhammad dan Sofan Amri. (2013). Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran. Prestasi Pustakaraya. Jakarta.
Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Alfabeta. Bandung.