

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pendidikan memiliki arti yang luas, tidak hanya sekedar upaya pengajaran. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan Pendidikan adalah sebagai usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranan dimasa yang akan datang. Hingga saat ini dunia pendidikan dipandang sebagai sarana yang efektif dalam berusaha melestarikan dan mewariskan nilai-nilai hidup. Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 4 yaitu: Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Salah satu pendidikan yang dapat dilakukan masyarakat adalah pendidikan di sekolah mulai SD/MI, SMP/MTs dan SMA/MA dengan segala aspeknya. Kurikulum, pendekatan, metode, strategi dan model yang sesuai, fasilitas yang memadai dan sumber daya manusia yang profesional adalah aspek yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan yang direncanakan.

Berdasarkan data dalam Education For All (EFA) Global Monitoring Report 2011: The Hidden Crisis, Armed Conflict and Education yang dikeluarkan Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) yang diluncurkan di New York,

Senin, 1 maret 2011 (<http://azharmind.blogspot.com>), indeks pembangunan pendidikan atau education development index (EDI) berdasarkan data tahun 2008 adalah 0,934. Nilai itu menempatkan Indonesia di posisi ke-69 dari 127 negara di dunia. EDI dikatakan tinggi jika mencapai 0,95-1. Kategori medium berada di atas 0,80, sedangkan kategori rendah di bawah 0,80. Total nilai EDI itu diperoleh dari rangkuman perolehan empat kategori penilaian, yaitu: 1) Angka partisipasi pendidikan dasar, 2) Angka melek huruf pada usia 15 tahun ke atas, 3) Angka partisipasi menurut kesetaraan jender, 4) Angka bertahan siswa hingga kelas V sekolah dasar (SD).

Penurunan EDI Indonesia yang cukup tinggi tahun ini terjadi terutama pada kategori penilaian angka bertahan siswa hingga kelas V SD. Kategori ini untuk menunjukkan kualitas pendidikan di jenjang pendidikan dasar yang siklusnya dipatok sedikitnya lima tahun.

Salah satu faktor rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah karena lemahnya para guru dalam menggali potensi anak. Proses pendidikan yang baik adalah dengan memberikan kesempatan pada anak untuk kreatif. Itu harus dilakukan sebab pada dasarnya gaya berfikir anak tidak bisa diarahkan. Selain kurang kreatifnya para pendidik dalam membimbing siswa, kurikulum yang sentralistik membuat potret pendidikan semakin buram. Kurikulum hanya didasarkan pada pengetahuan pemerintah tanpa memperhatikan kebutuhan masyarakat. Lebih parah lagi, pendidikan tidak mampu menghasilkan lulusan yang kreatif.

Selama pendidikan masih ada, maka selama itu pula masalah-masalah tentang pendidikan akan selalu muncul dan orang pun tak akan henti-hentinya

untuk terus membicarakan dan memperdebatkan tentang keberadaannya, mulai dari hal-hal yang bersifat fundamental-filsafiah sampai dengan hal-hal yang sifatnya teknis-operasional. Sebagian besar pembicaraan tentang pendidikan terutama tertuju pada bagaimana upaya untuk menemukan cara yang terbaik guna mencapai pendidikan yang bermutu.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka dalam sistem pendidikan di Indonesia terdapat institusi yang berperan dan bertanggungjawab dalam melaksanakan amanat Undang-undang Pendidikan yaitu Kementerian Pendidikan Nasional. Selaku pengelola pendidikan mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi, Kementerian Pendidikan Nasional telah melakukan berbagai upaya dalam rangka peningkatan mutu pendidikan di lembaga-lembaga pendidikan yang dikelolanya. Upaya yang telah dilakukan tidak hanya dalam penyempurnaan kurikulum dan peningkatan profesionalitas tenaga pengajar, tapi juga rehabilitasi dan pembangunan gedung-gedung sekolah, penyediaan laboratorium dan perlengkapan pratikum. Meskipun usaha perbaikan telah dilakukan di segala bidang namun masih ditemukan hambatan, masalah dan kekurangan di bidang pendidikan.

Suryabrata (1982: 27) mengemukakan dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Yang termasuk faktor internal adalah faktor fisiologis dan psikologis (misalnya kecerdasan motivasi berprestasi dan kemampuan kognitif), sedangkan yang termasuk faktor eksternal adalah faktor lingkungan dan instrumental (misalnya guru, kurikulum, dan model pembelajaran). Sebagaimana yang diungkapkan oleh Hamalik (1993) bahwa secara operasional terdapat lima variabel utama

yang berperan, yakni: (1) tujuan pembelajaran; (2) materi pelajaran; (3) metode dan teknik mengajar; (4) guru dan (5) logistik. Semua variabel merupakan satu kesatuan yang saling mempengaruhi dalam memberhasilkan pembelajaran.

SMP Negeri 1 Pegajahan beralamat di Jl. Besar Desa Bengabing, Kecamatan Pegajahan, Kabupaten Serdang Bedagai, merupakan salah satu sekolah yang menjadi pilihan utama bagi sebagian besar lulusan siswa SD. Sekolah SMP Negeri 1 Pegajahan menjadi pilihan utama karena sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang berstandar nasional di kabupaten Serdang Bedagai. Indikasi ini terlihat dari banyaknya siswa lulusan SD sederajat yang mendaftar ke sekolah ini tiap tahunnya. Rata-rata pendaftar yang datang sekitar 300 siswa dari sekolah-sekolah SD yang ada di beberapa kecamatan di kabupaten Serdang Bedagai. Namun dari hasil seleksi yang dilakukan pihak sekolah berdasarkan kriteria dan persyaratan yang harus dipenuhi siswa dan juga berdasarkan daya tampung sekolah, maka setiap tahunnya para pendaftar yang diterima hanya sekitar 200 orang untuk 5 (lima) kelas.

Hasil belajar SMPN 1 Pegajahan menunjukkan siswa secara keseluruhan bisa dikatakan di atas nilai standar yang telah ditetapkan. Hanya ada dua atau tiga mata pelajaran yang nilai rata-ratanya di bawah nilai standar yang ada. Untuk pelajaran TIK di kelas VII, nilai standar yang ditetapkan oleh sekolah (KKM) adalah 7,3 (tujuh koma tiga). Rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa dalam ujian akhir semester untuk pelajaran TIK masih jauh dibawah KKM. Hal ini bisa dilihat dari nilai ujian akhir semester dua yang

dilaksanakan dengan ujian bersama se kabupaten Serdang Bedagai, tahun pembelajaran 2012-2013, seperti pada tabel 1.1

Tabel 1.1 Hasil Belajar Ujian Akhir Semester Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi SMPN 1 Pegajahan, Kabupaten Serdang Bedagai

Kelas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
VII	73	16	35,53
VIII	74	14	41,49
Rata-rata	73,5	15	38,51

Sumber: Daftar Kumpulan Nilai (DKN) Tata Usaha SMPN 1 Pegajahan Kabupaten Serdang Bedagai

Bloom (1982: 11) mengemukakan tiga faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu kemampuan kognitif, motivasi berprestasi dan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran adalah kualitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan ini menyangkut model pembelajaran yang digunakan. Seperti dimaklumi, bahwa sudah sejak lama praktik pembelajaran di Indonesia pada umumnya cenderung dilakukan secara konvensional yaitu melalui teknik komunikasi oral. Sering ditemukan di lapangan bahwa guru menguasai materi suatu subjek dengan baik tetapi tidak dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik. Hal itu terjadi karena kegiatan tersebut tidak didasarkan pada model pembelajaran atau media pembelajaran tertentu sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa rendah. Seperti yang dikatakan oleh Suparman (1993:166) bahwa metode instruksional berfungsi sebagai cara dalam menyajikan (menguraikan, memberikan contoh, dan memberi latihan) isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Metode dan teknik yang dipilih oleh guru dimaksudkan agar dapat memberikan, kemudahan, fasilitas, dan atau bantuan lain kepada siswa dalam mencapai tujuan-tujuan instruksional.

Keberhasilan belajar siswa ditentukan oleh banyak faktor pendukung, di antaranya yang terpenting adalah pemanfaatan media belajar yang baik. Menurut Nana Sudjana dalam Pupuh F. (2007: 66) bahwa dalam proses pembelajaran media dapat berfungsi sebagai: (1) alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, (2) merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar yang berarti salah satu unsur yang harus dikembangkan, (3) bukan semata-mata sebagai alat hiburan yang digunakan hanya untuk sekedar melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian siswa, (4) lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru, (5) penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Prinsip utama pemilihan media pembelajaran adalah efektivitas media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran serta efektivitasnya dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran yang akan disajikan. Guru harus menimbang-nimbang apakah suatu media pembelajaran yang akan digunakan lebih efektif bila dibandingkan dengan media yang lain.

Selain itu makna efektivitas juga berkaitan dengan biaya yang harus dikeluarkan saat sebuah media pembelajaran dipilih untuk digunakan. Guru bisa mempertimbangkan, apakah biaya yang digunakan untuk menggunakan media pembelajaran tertentu sebanding dengan hasil pembelajaran yang akan diperoleh siswa. Media pembelajaran juga harus dipilih berdasarkan prinsip taraf berpikir siswa. Benda-benda yang bersifat konkret lebih baik digunakan sebagai media pembelajaran bila dibandingkan media yang lebih abstrak.

Demikian pula media pembelajaran yang kompleks dari segi struktur atau tampilan akan lebih sulit dipahami dibanding media pembelajaran yang sederhana. Jika tingkat kerumitan dan kompleksitas media pembelajaran tidak disesuaikan dengan taraf berpikir siswa maka bisa berakibat siswa bukannya makin mudah memahami, alih-alih semakin bingung dan tidak fokus pada tujuan dan materi pembelajaran hingga tidak dapat memperoleh hasil pembelajaran yang diharapkan.

Salah satu faktor pendukung dalam keberhasilan pembelajaran adalah media. SMPN 1 Pegajahan memiliki ruang laboratorium Komputer, namun kurang lengkap dan kurang mendukung untuk pembelajaran TIK. Sebenarnya hal ini bisa ditanggulangi dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada dengan menggunakan media yang guru tampilkan di dalam kelas. Selama ini guru hanya menampilkan media power point yang konvensional sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran TIK. Kejenuhan yang dirasakan peserta didik membuat peserta didik kurang maksimal. Maka untuk mengatasi hal ini, guru harus menampilkan media yang membuat peserta didik merespon, bahkan terpesona dengan pembelajaran TIK.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah sebuah teknologi yang dipergunakan untuk mengelola data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dengan berbagai macam cara dan prosedur guna menghasilkan informasi yang berkualitas dan bernilai guna tinggi, sementara Teknologi Komunikasi (TK) adalah teknologi yang dipergunakan untuk mentransfer aneka informasi sehingga tepat guna, tepat sasaran, dan memiliki nilai. Meski dalam praktiknya, antara TI dan TK

terkadang tidak dapat dipisahkan antara satu sama lain. Hal ini disebutkan Lestari (2011) bahwa TIK adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer informasi antar media.

Secara umum TIK adalah semua aspek yang melibatkan teknologi, rekayasa, dan teknik pengelolaan yang digunakan dalam pengendalian dan pemrosesan informasi serta penggunaannya. Ada tiga komponen utama pembelajaran yang berbasis TIK yakni komputer, multimedia, dan telekomunikasi. Penggunaan TIK merupakan suatu model pembelajaran yang mendukung terwujudnya visi pendidikan global, Asyhar : 2011 (inayunanta.blogspot.com).

Siswa belum memiliki komputer atau laptop masing-masing di rumah, membuat mereka menjadi gagap teknologi, dengan mereka gagap teknologi mereka merasa enggan untuk pergi ke warnet. Ketersediaan fasilitas TIK yang kurang lengkap membuat kebanyakan siswa kurang berminat dalam mempelajarinya. Mereka menjadikannya sebagai sebuah momok yang menakutkan. Maka seorang guru harus mampu membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran ini. Belajar dapat berlangsung dengan baik jika didorong oleh minat yang kuat. Jika tidak ada minat yang kuat, maka akan menimbulkan penolakan atau pertentangan dalam diri untuk segera mengabaikan aktivitas belajar tersebut. Hal ini akan menimbulkan rasa malas, bosan dan mengantuk pada siswa. Dengan demikian, perhatian terhadap pelajaran pun akan terabaikan. Kondisi yang seperti ini jika dibiarkan terus-

menerus terjadi, maka akan menghilangkan motivasi berprestasi dalam diri siswa untuk memperoleh prestasi yang baik.

Seperti yang ditulis Hendra Surya (2009: 2), ada tiga komponen yang harus dimiliki siswa agar dapat melakukan kegiatan (proses) belajar, yaitu: (1) minat, yaitu sebagai keinginan yang kuat untuk memenuhi kepuasan berupa keinginan untuk memiliki atau melakukan sesuatu, (2) perhatian adalah proses pemusatan pengerahan aktivitas tenaga psikis dan fisik terutama indra dan gerakan tubuh pada fokus tertentu, dan (3) motivasi adalah dorongan atau usaha untuk mewujudkan perbuatan dalam aktivitas mencapai kebutuhan atau tujuan tertentu. Ketiga komponen ini saling berkait untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Oleh karena sebab-sebab di atas maka dari itu perlu diterapkan suatu media pembelajaran yang sederhana, sistematis, bermakna dan dapat digunakan oleh para guru sebagai dasar untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, juga motivasi berprestasi sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar TIK. Menggunakan media pembelajaran animasi dan motivasi berprestasi adalah salah satu cara yang dapat ditempuh oleh guru untuk membangun pemahaman siswa terhadap suatu materi yang membuat hasil belajar mereka meningkat. Media pembelajaran yang mungkin dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar TIK adalah animasi.

Animasi yaitu “menghidupkan benda diam diproyeksikan menjadi bergerak” yang dimaksud diproyeksikan ialah dengan menggunakan tool proyeksi atau software aplikasi (<http://id.shvoong.com>).

Animasi komputer adalah seni menghasilkan gambar bergerak melalui penggunaan komputer dan merupakan sebagian bidang komputer grafik dan animasi. Animasi semakin banyak dihasilkan melalui grafik komputer 3D, walaupun grafik komputer 2D masih banyak ada. Kadangkala sasaran animasi adalah komputer itu sendiri, kadangkala sasaran adalah antara lain, seperti film. Untuk menghasilkan gambar pergerakan, image (gambar) dipaparkan pada screen komputer dan diganti dengan image (gambar) baru yang selaras gambar sebelumnya dengan pantas. Teknik ini serupa dengan bagaimana gambar bergerak dihasilkan melalui televisi dan film.

Animasi yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu animasi 2D menggunakan macromedia flas mx dan animasi 3D menggunakan max 2012. Animasi 3D sendiri adalah sebuah model yang mempunyai bentuk, volume, dan ruang sehingga dapat dilihat dari segala arah. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya (<http://ginafebriani.wordpress.com>). Perbedaan animasi 2D dan 3D adalah dilihat dari sudut pandangnya. Animasi 2D menggunakan koordinat x dan y, sedangkan animasi 3D menggunakan koordinat x, y, dan z yang memungkinkan kita dapat melihat sudut pandang objek secara lebih nyata.

Media animasi adalah media yang sedang populer saat ini, sangat baik jika Animasi dijadikan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran animasi mulai dikembangkan sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru sebagai dasar melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran animasi ini membuat tampilan berupa video

untuk pembelajaran TIK semakin nyata, sehingga siswa seperti melihat langsung apa yang guru tampilkan pada video. Dengan media animasi membuat siswa semakin tertarik dalam pembelajaran TIK.

Prestasi belajar siswa selalu berkaitan dengan motivasi berprestasi karena motivasi merupakan penggerak dan pendorong manusia bertindak dan berbuat sesuatu. Menurut beberapa studi kepribadian, salah satu karakteristik yang menentukan kesuksesan siswa adalah tingginya kebutuhan untuk berprestasi (Cox,1995: 44). Kebutuhan inilah yang dikenal sebagai achievement motivation. Orientasi teori ini dilandasi oleh sukses berdasarkan persepsi siswa.

Menurut Heckhausen (1967: 58) motif berprestasi selalu mengandung dua hal yang bertentangan, yaitu “harapan untuk sukses” dan “ketakutan akan gagal”. Bila harapan untuk sukses kuat sedangkan ketakutan akan gagal lemah, maka siswa akan merasa mantap tidak mengalami stress atau gangguan-gangguan psikologis, sebaliknya bila ketakutan akan gagal lebih kuat daripada harapan untuk sukses, maka siswa akan mengalami stress dan rasa percaya diri akan dapat goyah.

Berdasarkan uraian di atas dapat diperoleh gambaran bahwa motivasi berprestasi juga merupakan faktor internal yang mempunyai peran penting dalam pencapaian prestasi belajar siswa. Karena itulah penulis tertarik untuk meneliti tentang motivasi berprestasi pada siswa dalam kaitannya dengan hasil belajar. Selain itu peneliti juga ingin mengetahui apakah motivasi berprestasi dan media pembelajaran animasi dapat mempengaruhi hasil belajar TIK siswa kelas IX SMP Negeri 1 Pegajahan. Oleh karena itu, penelitian ini kemudian

diberi judul: Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar TIK Sub Jaringan Komputer Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Pegajahan Kabupaten Serdang Bedagai Tahun Pembelajaran 2014/2015.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut : Apakah pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar TIK siswa ? Apakah penerapan media pembelajaran memberikan hasil belajar yang berbeda? Apakah hasil belajar TIK siswa yang diajar dengan media pembelajaran tertentu hanya layak untuk siswa yang memiliki karakteristik yang berbeda pula? Apakah hasil belajar TIK siswa dengan tingkat motivasi berprestasi tinggi lebih tinggi dari pada hasil belajar TIK siswa dengan tingkat motivasi berprestasi rendah? Apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar TIK?

C. Batasan Masalah

Dari sejumlah indentifikasi masalah di atas, maka masalah yang akan dicari pemecahannya melalui penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut : hasil Belajar TIK merupakan kemampuan siswa menguasai materi TIK yang dibatasi pada jaringan komputer dalam ranah kognitif. Hasil belajar ini

diperoleh dari tes hasil belajar TIK yang diberikan setelah perlakuan selesai dilaksanakan.

Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran animasi 3D dengan menggunakan software 3D Studio Max 2012 dan media pembelajaran animasi 2D menggunakan macromedia flas mx. Sedangkan motivasi berprestasi dibedakan atas motivasi berprestasi tinggi dan motivasi berprestasi rendah. Tingkat motivasi berprestasi siswa ini diperoleh melalui tes yang dirancang peneliti yang tentunya dilakukan pengujian validitas dan reliabilitasnya. Lokasi penelitian adalah SMP Negeri 1 Pegajahan. Materi pelajaran TIK didasarkan pada kurikulum KTSP (kurikulum tingkat satuan pendidikan), untuk mata pelajaran TIK kelas IX yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun akademik 2014/2015.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah bertujuan mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data yang diperlukan sekaligus mempertegas masalah yang diteliti sehingga penelitian dapat dilaksanakan. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah hasil belajar TIK siswa kelas IX SMP Negeri 1 Pegajahan yang diajarkan dengan media pembelajaran animasi 3D lebih tinggi daripada hasil belajar TIK yang diajarkan dengan media pembelajaran animasi 2D?
2. Apakah hasil belajar TIK siswa kelas IX SMP Negeri 1 Pegajahan yang memiliki motivasi berprestasi tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar TIK siswa dengan kemampuan motivasi berprestasi rendah?

3. Apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran dan motivasi berprestasi siswa dalam mempengaruhi hasil belajar TIK siswa kelas IX SMP Negeri 1 Pegajahan?

E. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan yang akan dilaksanakan selalu mempunyai tujuan tertentu. Dengan adanya tujuan tersebut, maka kegiatan yang akan dilaksanakan dapat terarah secara efektif dan efisien. Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah hasil belajar TIK siswa kelas IX SMP Negeri 1 Pegajahan yang diajarkan dengan media pembelajaran animasi 3D lebih tinggi daripada hasil belajar TIK yang diajarkan dengan media pembelajaran animasi 2D.
2. Untuk mengetahui apakah hasil belajar TIK siswa kelas IX SMP Negeri 1 Pegajahan yang memiliki motivasi berprestasi tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar TIK siswa dengan kemampuan motivasi berprestasi rendah.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran dan motivasi berprestasi siswa dalam mempengaruhi hasil belajar TIK siswa kelas IX SMP Negeri 1 Pegajahan?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan perwujudan dan aplikasi dari hasil penelitian, baik untuk penulis maupun orang lain, terutama kepada pendidik yang akan merealisasikan tujuan pendidikan nasional pada umumnya dan

tujuan belajar pada khususnya. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Secara teoretis penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya khazanah kepustakaan dan sebagai bahan acuan dan penunjang peneliti lebih lanjut mengenai media pembelajaran pada bidang studi TIK.
2. Secara praktis, manfaat penelitian ini adalah :
 - a. sebagai bahan pertimbangan dan alternative bagi guru tentang media pembelajaran pada pembelajaran TIK yang dapat diterapkan guru bagi kemajuan dan peningkatan hasil belajar siswa,
 - b. bahan masukan bagi lembaga pendidikan sebagai aplikasi teoretis dan teknologi pembelajaran.