

ABSTRAK

Nurohman, Imam Yusuf. 2016. Peran Pembelajaran Berbasis Komputer dalam *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan Babadan*. **Skripsi**. Program Studi Pendidikan Guru MI Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Ponorogo. Pembimbing Izza Aliyatul Muna, M.Sc.

Kata Kunci : Media Komputer, Minat Belajar

MI Ma'arif Patihan Wetan, Babadan, Ponorogo memiliki beberapa aspek yang mendukung bagi terlaksananya pembelajaran menggunakan media komputer. Pembelajaran menggunakan media komputer memiliki tujuan-tujuan yang membantu berjalannya proses pembelajaran dengan baik, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai lebih optimal, siswa kelas V sangat semangat dan antusias jika diajak oleh guru belajar menggunakan media komputer. Akan tetapi, berbagai masalah muncul seiring pemanfaatan media komputer dalam pembelajaran di MI Ma'arif Patihan Wetan.

Untuk mengungkap hal di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana pemanfaatan media komputer oleh siswa dan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan tahun pelajaran 2015/2016? 2) Apa saja kendala penerapan media komputer dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan tahun pelajaran 2015/2016?

Untuk menjawab pertanyaan di atas, penelitian dirancang dengan rancangan deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis data menggunakan teknik analisis data dari Miles dan Huberman yang meliputi proses reduksi data, proses penyajian data, dan proses penarikan kesimpulan, serta pengecekan keabsahan temuan menggunakan teknik triangulasi data.

Dari hasil penelitian diketahui bahwa: 1) Tujuan pemanfaatan media komputer oleh guru dan siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan yaitu: a) Pemanfaatan media komputer oleh siswa dan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan adalah dengan cara mengetik tugas-tugas yang diberikan oleh guru di komputer (menggunakan program microsoft word, excel, power point, dan paint). b). Pemanfaatan oleh guru yaitu dengan digunakannya media komputer sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran melalui pemutaran video maupun gambar melalui LCD proyektor (simulasi IPA, Kertakes, Bahasa Inggris, dsb). 2) Sedangkan kendala penerapan media komputer dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan yaitu: a) Masalah dana atau biaya yang menjadi masalah terbesar (tidak semua kelas terpasang LCD proyektor, banyak komputer rusak, dan jumlah komputer tidak mencukupi untuk semua siswa). b) Guru sulit meninggalkan kebiasaan menggunakan media pembelajaran konvensional. c) Kurangnya kompetensi guru dalam mengoperasikan komputer. d) Guru sudah merasa puas dengan media pembelajaran konvensional. e) Guru belum menganggap penting peranan komputer dalam pembelajaran.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana yang diamanatkan oleh Pembukaan UUD 1945 dan pemenuhan hak setiap warga negara Indonesia untuk memperoleh pendidikan yang diamanatkan Pasal 31 Ayat 1 UUD 1945, kenyataannya sampai saat ini masih menemui masalah terutama dalam hal: 1. pemerataan dan perluasan akses pendidikan; 2. peningkatan mutu, relevansi, dan daya saing pendidikan; dan 3. peningkatan government dan akuntabilitas pengelolaan pendidikan. Untuk mengatasi masalah tersebut, UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 11 Ayat 1 mengamanatkan bahwa pemerintah dan pemerintah daerah wajib memberikan layanan dan kemudahan serta menjamin terselenggaranya pendidikan yang bermutu bagi setiap warga negara tanpa diskriminasi. Selain itu, dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat perlu diimbangi dengan pembelajaran gerak cepat dan tepat.¹

Dengan munculnya era globalisasi di penghujung milenium kedua ini, telah membuka wawasan dan kesadaran masyarakat, dengan sejumlah harapan sekaligus kecemasan. Harapan-harapan ini muncul karena ada perbaikan kualitas hidup dan kehidupan di satu sebagai akibat penguasaan

¹ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 94.

ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta informasi dan teknologi (INFOTEK), dan di sisi lain muncul juga kecemasan-kecemasan, hal ini disebabkan oleh adanya perubahan yang terlalu cepat menyebabkan kondisi masyarakat sulit untuk beradaptasi di dalamnya.²

Bangunan bagi masyarakat menjadi salah satu fondasi teknologi dan informasi dalam rentang waktu yang sangat singkat telah menjadi salah satu fondasi bagi masyarakat modern, pemahaman dan penguasaan teknologi dan informasi merupakan jantung dalam dunia pendidikan.³

Hari ini para peserta didik mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, maupun Sekolah Menengah Atas serta di Perguruan Tinggi sudah diperkenalkan dengan dunia Technology Information. Sebagian tenaga pendidik dan tenaga kependidikan pada zaman sekarang pun sudah sangat mengenal dunia ini. Dengan diterapkan model pembelajaran berbasis multimedia ini akan membantu siswa dan mahasiswa agar lebih melek lagi dengan dunia informasi teknologi karena tidak semua peserta didik kenal betul dengan dunia ini.⁴

Tujuan pendidikan dan pengajaran diartikan sebagai suatu bentuk usaha memberikan rumusan hasil yang diharapkan dari siswa/mahasiswa sebagai subjek belajar, sehingga memberi arah ke mana proses belajar itu harus dibawa dan dilaksanakan. Oleh karena itu, tujuan harus dirumuskan dan

² Ibid., 94.

³ Mukhtar Iskandar, *Desain Pembelajaran Berbasis TIK* (Jakarta: Referensi, 2012), 1.

⁴ Ibid., 3.

harus memiliki deskripsi yang jelas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.⁵

Media pembelajaran berbasis komputer, atau bisa disebut pembelajaran berbantuan komputer (Computer Assisted Instructional/CAI), adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran interaktif dapat diwujudkan dalam bentuk Computer-Assisted Learning (CAL), konferensi komputer, surat elektronik atau elektronik mail (e-mail), dan komputer multimedia yang kemudian disebut multi media pembelajaran interaktif. Pembelajaran melalui CAI ini bersifat off-line sehingga dalam penggunaannya tidak tergantung pada adanya akses ke internet.⁶

Program pembelajaran berbantuan komputer ini memanfaatkan seluruh kemampuan komputer, terdiri dari gabungan hampir seluruh media, yaitu: teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi. Seluruh media tersebut secara konvergen, akan saling mendukung dan melebur menjadi satu media yang luar biasa kemampuannya. Salah satu keunggulan media komputer ini yang tidak dimiliki oleh berbagai media lain, ialah kemampuannya untuk memfasilitasi interaktivitas peserta didik dengan sumber belajar (content) yang ada pada komputer (man and machine interactivity).

Heinich, dkk. dalam bukunya Bambang Warsita mengemukakan sejumlah kelebihan dan juga kelemahan yang ada pada media komputer atau

⁵ Ibid., 4.

⁶ Bambang Warsita, Teknologi Pembelajaran..., 137-138.

komputer sebagai media pembelajaran. Aplikasi komputer sebagai media pembelajaran memberikan beberapa keuntungan. Komputer memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Penggunaan media komputer dalam proses pembelajaran membuat peserta didik dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya.⁷

Oleh karena itu, untuk mengatasi siswa yang kurang berminat dalam belajar, guru hendaknya berusaha bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa selalu butuh dan ingin terus belajar. Dalam artian menciptakan siswa yang mempunyai minat belajar yang besar, mungkin dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik, salah satunya adalah mengembangkan variasi dalam gaya mengajar. Dengan variasi ini siswa bisa merasa senang dan memperoleh kepuasan terhadap belajar.⁸

Pada hasil observasi tanggal 8 Oktober 2015 di MI Ma'arif Patihan Wetan, dari pengamatan peneliti banyak siswa yang mengikuti kegiatan belajar mengajar terlihat kurang semangat atau kurang adanya greget, mereka cepat bosan dan cenderung malas dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemudian pada saat peserta didik diajak ke lab komputer, mereka terlihat antusias bahkan cenderung mendahului temannya yang lain dalam menuju lab komputer tersebut.⁹

⁷ Ibid., 137-138.

⁸ Muhammad Fathurrohman & Sulistyorini, Belajar dan Pembelajaran Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional (Yogyakarta: Teras, 2012), 174-175.

⁹ Lihat Transkrip Observasi Nomor 01/O/08-X/2016

Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “PERAN PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V MI MA’ARIF PATIHAN WETAN, BABADAN, PONOROGO TAHUN PELAJARAN 2015/2016”.

B. Fokus Masalah

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan media elektronik atau komputer dalam kegiatan pembelajaran di MI Ma’arif Patihan Wetan, Babadan, Ponorogo tahun pelajaran 2015/2016.
2. Kendala penerapan media komputer di MI Ma’arif Patihan Wetan
3. Minat siswa kelas V dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di MI Ma’arif Patihan Wetan.

C. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang dan fokus masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan media komputer oleh siswa dan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Ma’arif Patihan Wetan tahun pelajaran 2015/2016?

2. Apa saja kendala penerapan media komputer dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan tahun pelajaran 2015/2016?
3. Dampak apa saja dari pembelajaran berbasis komputer terhadap minat siswa kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah di atas, maka maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan pemanfaatan media komputer oleh siswa dan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan tahun pelajaran 2015/2016.
2. Untuk menjelaskan kendala penerapan media komputer dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan tahun pelajaran 2015/2016.
3. Untuk menjelaskan dampak pembelajaran berbasis komputer terhadap minat siswa kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini akan menambah khasanah ilmu pengetahuan yang ada hubungannya dengan peran pembelajaran berbasis komputer dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Untuk melatih diri dalam penelitian yang bersifat ilmiah untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti tentang peran media komputer dalam meningkatkan minat belajar siswa.

b. Bagi Lembaga atau Sekolah yang Bersangkutan

Bagi sekolah atau lembaga, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu referensi, refleksi, dan sebagai pertimbangan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan dan mengetahui peran media pembelajaran khususnya media komputer dalam meningkatkan minat belajar siswa di MI Ma'arif Patihan Wetan, Kecamatan Babadan, Kabupaten Ponorogo khususnya dan lembaga lain pada umumnya.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai wahana pengetahuan dan bahan acuan penelitian pendahuluan atau referensi tentang peran media komputer dan minat belajar siswa.

F. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif

berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.¹⁰

Analisis dalam penelitian ini dilakukan secara induktif, dan dalam hal ini jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus, yaitu suatu deskripsi intensif dan analisis fenomena tertentu atau satuan sosial seperti individu, kelompok, institusi atau masyarakat. Studi kasus dapat digunakan secara tepat dalam banyak bidang. Di samping ini merupakan penyelidikan secara rinci atau setting, satu subjek tunggal, atau kumpulan dokumentasi atau satu kejadian tertentu.¹¹ Metode yang biasanya dimanfaatkan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen.

2. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini peneliti sebagai aktor sekaligus pengumpul data. Untuk itu, dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai instrumen kunci, pengamat, partisipatif, peneliti ikut masuk dalam objek penelitian tetapi hanya sekedar mengamati, tidak ikut campur dalam proses penerapan media komputer di sekolah. Serta kehadiran peneliti di lokasi penelitian, diketahui statusnya oleh informan atau subyek.

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di MI Ma'arif Patihan Wetan, Kecamatan Babadan, Kabupaten Ponorogo yang menerapkan media komputer dalam proses pembelajarannya. Atas dasar inilah dilakukan

¹⁰ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), 3.

¹¹ *Ibid.*, 9.

penelitian untuk mengetahui bagaimana peran media komputer dalam meningkatkan minat belajar siswa khususnya di MI Ma'arif Patihan Wetan.

4. Sumber Data

Menurut Lofland dalam bukunya Lexy J. Moleong, sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.¹² Berkaitan dengan hal itu jenis data dapat dibagi menjadi: kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, foto, dan statistik.

a. Kata-kata dan tindakan

Kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau yang diwawancarai merupakan sumber data utama. Sumber data utama dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman video/audio tapes, pengambilan foto, atau film.¹³

b. Data tertulis

Dilihat dari segi sumber data, bahan tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku, majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi.¹⁴

c. Foto

Foto menghasilkan data deskriptif yang cukup berharga dan sering digunakan untuk menelaah segi-segi subyektif dan hasilnya sering dianalisis secara induktif. Ada dua kategori foto yang dapat

¹² Ibid., 157.

¹³ Ibid.

¹⁴ Ibid., 159.

dimanfaatkan dalam penelitian kualitatif, yaitu foto yang dihasilkan orang dan foto yang dihasilkan oleh peneliti sendiri.¹⁵

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

a. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara komunikasi langsung (tatap muka) antara pihak penanya (interviewer) dengan pihak yang ditanya (interviewee). Wawancara dilakukan oleh penanya dengan menggunakan pedoman wawancara (interview guide).¹⁶

Dalam penelitian ini teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara terbuka artinya subjek dalam penelitian ini mengetahui bahwa mereka sedang diwawancarai dan mengerti maksud dari wawancara tersebut. Adapun subjek wawancara ini adalah siswa kelas V, guru, dan kepala sekolah. Tujuan wawancara ini untuk menggali data tentang pemanfaatan media komputer oleh siswa dan guru, penerapan media komputer dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V, dan dampak pembelajaran berbasis komputer terhadap minat belajar siswa kelas V.

¹⁵ Ibid., 160.

¹⁶ Djuju Sudjana, *Evaluasi Program Pendidikan Luar Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), 194-195.

b. Observasi

Observasi adalah sebagai aktivitas untuk memperhatikan sesuatu dengan menggunakan alat indra, yaitu melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap.¹⁷

Ada beberapa alasan mengapa teknik observasi digunakan dalam penelitian ini. Pertama, pengamatan didasarkan atas pengalaman secara langsung. Kedua, pengamatan memungkinkan peneliti untuk melihat dan mengamati sendiri, kemudian mencatat perilaku dan kejadian sebagaimana yang terjadi pada keadaan sebenarnya.

Dengan teknik ini, peneliti mengamati aktivitas-aktivitas sehari-hari objek penelitian karakteristik fisik situasi sosial, dan perasaan pada waktu menjadi bagian dari situasi tersebut. Selama peneliti di lapangan, jenis observasinya tidak tetap. Dalam hal ini peneliti mulai dari observasi deskriptif (deskriptif observations) secara luas. Yaitu berusaha melukiskan secara umum situasi sosial dan apa yang terjadi di sana. Kemudian, setelah perekaman dan analisis data pertama, peneliti menyampaikan pengumpulan datanya dan mulai menciptakan observasi terfokus (focused observations). Dan akhirnya, setelah dilakukan lebih banyak lagi analisis dan observasi yang berulang-ulang di lapangan. Peneliti dapat menyempitkan lagi penelitiannya dengan melakukan observasi

¹⁷Suharsimi Arikunto, *Prosedur Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi 2* (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), 107.

selektif (selective observations). Sekalipun demikian, peneliti masih terus melakukan observasi deskriptif sampai akhir pengumpulan data.

Hasil observasi dalam penelitian ini dicatat dalam catatan lapangan, sebab catatan lapangan merupakan alat yang sangat penting dalam penelitian kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, peneliti mengadakan pengamatan dan wawancara dalam pengumpulan data di lapangan. Pada waktu di lapangan dia membuat “catatan”. Setelah pulang ke rumah atau tempat-tempat barulah menyusun “catatan lapangan”.

Dapat dikatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, “jantungnya adalah catatan lapangan”. Catatan lapangan pada penelitian ini bersifat deskriptif. Artinya bahwa catatan lapangan ini berisi gambaran tentang latar pengamatan, orang, tindakan, dan pembicaraan tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan fokus penelitian. Dan bagian deskriptif tersebut berisi beberapa hal, di antaranya adalah gambaran dari fisik, rekonstruksi dialog, deskripsi latar fisik, catatan tentang peristiwa khusus, gambaran kegiatan, dan perilaku pengamat. Format rekaman hasil observasi (pengamatan) catatan lapangan dalam penelitian ini menggunakan format rekaman hasil observasi. Selanjutnya yang diobservasi dalam penelitian ini adalah penggunaan media komputer dalam pembelajaran siswa kelas V MI Ma’arif Patihan Wetan.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya. Dibandingkan dengan yang lain metode ini agak tidak begitu sulit, dalam arti apabila ada kekeliruan sumber datanya masih tetap, belum berubah.¹⁸

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen biasa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.¹⁹ Teknik dokumentasi ini digunakan untuk mengumpulkan data dari sumber non insani. Sumber ini terdiri dari dokumen dan rekaman, “rekaman” sebagai setiap tulisan atau pernyataan yang dipersiapkan oleh atau untuk individual atau organisasi dengan tujuan membuktikan adanya suatu peristiwa.

Teknik dokumentasi ini sengaja digunakan dalam penelitian ini sebab: pertama, sumber ini selalu tersedia dan murah terutama ditinjau dari konsumsi waktu. Kedua, rekaman dan dokumen merupakan sumber informasi yang stabil, baik keakuratannya mereferensikan situasi yang terjadi di masa lampau maupun depan, dan dianalisis kembali tanpa mengalami perubahan. Ketiga, rekaman dan dokumen merupakan sumber informasi yang kaya, secara kontekstual relevan dan mendasar dalam konteksnya. Keempat,

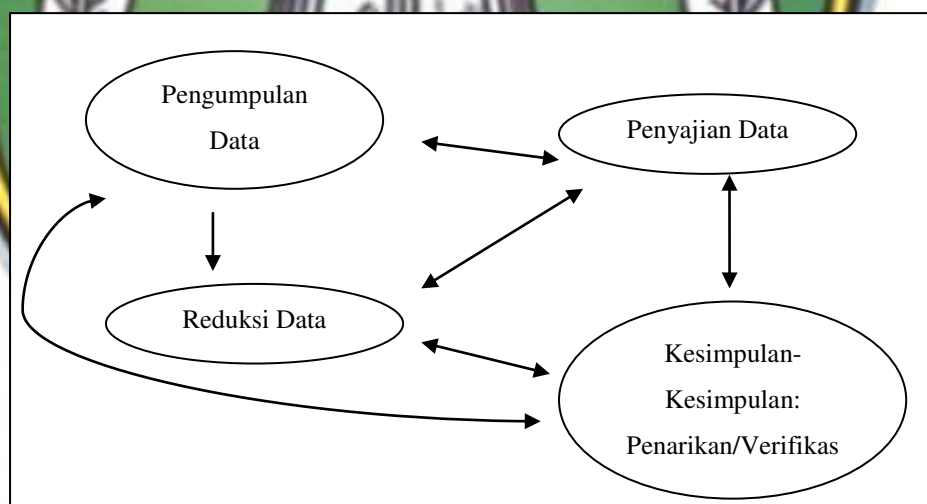
¹⁸ Yatim Riyanto, Metodologi Penelitian Pendidikan (Surabaya: SIC, 2001), 80.

¹⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2007), 240.

sumber ini sering merupakan pernyataan yang legal yang dapat memenuhi akuntabilitas, hasil pengumpulan data melalui cara dokumentasi ini, dicatat dalam format rekaman dokumentasi. Kemudian yang didokumentasikan dalam penelitian ini adalah sejarah, visi misi dan tujuan, serta struktur organisasi di MI Ma'arif Patihan Wetan tahun pelajaran 2015/2016.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penulis menggunakan analisis data kualitatif, artinya bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara terus-menerus pada setiap tahapan penelitian sehingga sampai tuntas. Adapun langkah-langkah analisis:



Gambar 1.1. Teknik Analisis Data menurut Miles dan Huberman

Keterangan gambar:

a. Proses Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lokasi penelitian.²⁰

b. Proses Penyajian Data

Penyajian data disini merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan melihat penyajian data, peneliti dilakukan berdasarkan atas pemahaman yang didapat peneliti dari penyajian tersebut.²¹

c. Proses Penarikan Kesimpulan

Proses yang ketiga ini peneliti mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab-akibat, dan proposisi. Bagi peneliti yang berkompeten akan mampu menangani kesimpulan tersebut dengan secara longgar, tetap terbuka, dan skeptis.²²

7. Pengecekan Keabsahan Temuan

Uji kredibilitas data untuk pengajuan atau kepercayaan keabsahan data hasil penelitian kualitatif dilakukan untuk mempertegas teknik yang digunakan dalam penelitian.

²⁰ Djunaidi Ghony & Fauzan Almanshur, Metodologi Penelitian Kualitatif (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 307.

²¹ Ibid., 308.

²² Ibid., 309

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu.²³

Triangulasi dengan penyidik memanfaatkan peneliti atau pengamat lainnya untuk keperluan pengecekan kembali derajat kepercayaan data. Pemanfaatan pengamat lainnya membantu mengurangi kemelencengan dalam pengumpulan data. Pada dasarnya penggunaan suatu tim penelitian dapat direalisasikan dilihat dari segi teknik ini.²⁴

Menurut Patton dalam bukunya Sulistiani ada empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan untuk mencapai keabsahan, yaitu:

a. Triangulasi Data

Menggunakan berbagai sumber data seperti dokumen, arsip, hasil wawancara, hasil observasi, dan dengan mewawancarai lebih dari satu subjek yang dianggap memiliki sudut pandang yang berbeda.

b. Triangulasi Pengamat

Adanya pengamat di luar peneliti yang turut memeriksa hasil pengumpulan data. Dalam penelitian ini, dosen pembimbing studi kasus bertindak sebagai pengamat (expert judgement) yang memberikan masukan terhadap hasil pengumpulan data.

c. Triangulasi Teori

Penggunaan berbagai teori yang berlainan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan sudah memasuki syarat.

²³ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif...*, 171.

²⁴ Djunaidi Ghony & Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif ...*, 319.

d. Triangulasi Metode

Penggunaan berbagai metode untuk meneliti suatu hal, seperti metode wawancara dan metode observasi. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan metode wawancara yang ditunjang dengan metode observasi pada saat wawancara dilakukan.

8. Tahapan-Tahapan Penelitian

Tahap-tahap penelitian dalam penelitian ini ada tiga tahapan dan ditambah dengan tahap terakhir dari penelitian yaitu tahap penulisan laporan hasil penelitian.

Tahap-tahap penelitian tersebut adalah tahap pra lapangan, yang meliputi menyusun rancangan penelitian, memilih lapangan penelitian, mengurus perizinan, menjajaki dan menilai keadaan lapangan, memilih dan memanfaatkan informan, menyiapkan perlengkapan penelitian.

Kemudian tahap pekerjaan lapangan, meliputi memahami latar penelitian dan persiapan diri dan mengumpulkan data. Tahap analisis data meliputi analisis selama dan setelah pengumpulan data, dan yang terakhir adalah tahap penulisan hasil laporan.

G. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematis pembahasan dalam penelitian ini dijabarkan dalam lima bab yang saling berkaitan erat, yang merupakan kesatuan yang utuh, yaitu: BAB I, pendahuluan. Bab ini berisi tentang: latar belakang masalah,

fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II, landasan teori dan atau telaah pustaka. Bab ini berisi tentang teori yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini yaitu peran media komputer, minat belajar serta kajian penelitian terdahulu.

BAB III, temuan penelitian. Bab ini meliputi gambaran umum lokasi penelitian dan deskripsi data. Gambaran umum lokasi penelitian mengenai letak geografis, sejarah berdirinya, visi, misi, tujuan, struktur organisasi, keadaan murid dan guru, sarana dan prasarana. Adapun deskripsi data berisi tentang semua catatan lapangan mengenai peran pembelajaran berbasis komputer dalam meningkatkan minat belajar siswa yang diperoleh setelah melakukan penelitian.

BAB IV, pembahasan. Bab ini berisi tentang analisis dari hasil penelitian yang telah dilakukan, yang berkaitan dengan peran pembelajaran berbasis komputer dalam meningkatkan minat belajar siswa.

BAB V, penutup. Bab ini berisi tentang simpulan dan saran bagi peneliti, bagi lembaga atau sekolah yang bersangkutan, dan bagi peneliti selanjutnya.



BAB II

KAJIAN TEORI DAN TELAHAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU

A. Kajian Teori tentang Media Komputer dan Minat Belajar

1. Media Komputer

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Gerlach dan Ely dalam bukunya Azhar Arsyad, mengatakan bahwa media 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, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali, informasi visual atau verbal.²⁵

Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media di atas, berikut dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan itu.

²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 3.

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.²⁶

Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat penyaluran pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa)

²⁶ Ibid., 6-7.

untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.²⁷

b. Klasifikasi Media

Rudi Bretz dalam bukunya Asnawir dan Basyiruddin Usman, mengklasifikasikan ciri utama media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Bentuk visual itu sendiri dibedakan lagi pada tiga bentuk, yaitu gambar visual, garis (linegraphic), dan simbol. Di samping itu dia juga membedakan media siar (tranmisi) dan media rekam (recording), sehingga terdapat delapan klasifikasi media: 1) Media audio visual gerak, 2) Media audio visual diam, 3) Media audio semi gerak, 4). Media visual gerak, 5). Media visual diam, 6) Media visual semi gerak, 7) Media audio, dan 8) Media Cetak.²⁸

c. Kriteria Pemilihan Media

Beberapa pertimbangan yang perlu dilakukan dalam pemilihan media di samping faktor-faktor yang dikemukakan di atas, ada empat kriteria pemilihan yang perlu diperhatikan sebagaimana yang dikemukakan oleh Dick dan Carey dalam bukunya Asnawir dan Basyiruddin Usman. Pertama; ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua; apakah untuk membeli atau diproduksi sendiri telah tersedia dana, tenaga, dan fasilitasnya. Ketiga; faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan,

²⁷ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11.

²⁸ *Ibid.*, 27.

dan ketahanan, media yang digunakan untuk jangka waktu yang lama, artinya bila digunakan di mana saja dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dibawa (portable). Keempat; efektivitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang, sekalipun nampaknya mahal namun mungkin lebih murah dibanding media lainnya hanya dapat digunakan sekali pakai.²⁹

d. Media Berbasis Komputer

Istilah komputer mempunyai arti yang sangat luas dan berbeda bagi setiap orang. Istilah komputer diambil dari bahasa Latin yaitu computer berarti menghitung. Menurut Robbert H. Blissmer dalam bukunya *Computer Anual*, komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas, yaitu menerima input, memproses input sesuai dengan intruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya, serta menyediakan output dalam bentuk informasi.³⁰

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Intruction (CMI)*. Adapula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini

²⁹ Ibid., 126.

³⁰ Pinta Rizki Harahap, *Pemanfaatan Komputer sebagai Media Belajar*, <http://pintarizkiharahap.blogspot.com/2013/06/pemanfaatan-komputer-sebagai-media.html>, diakses tanggal 1 April 2016

dikenal sebagai Computer-assisted intruction (CAI). CAI mendukung pengajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.³¹

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses intruksional sebagai berikut:

- 1) Merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran;
- 2) Mengevaluasi siswa (tes)
- 3) Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran
- 4) Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perorangan)³²

e. Penggunaan Komputer dalam Pengajaran

TIK dalam dunia pendidikan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa pemanfaatan TIK dalam pembelajaran:

- 1) Memanfaatkan fasilitas multimedia yang sudah tersedia untuk mempermudah kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran. Misalnya, untuk presentasi, jika dahulu presentasi hanya menggunakan media OHP yang monoton, sekarang presentasi sudah dapat ditampilkan dengan LCD Proyektor dan dibuat lebih kreatif

³¹ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), 93-94

³² Ibid., 93-94.

dengan menampilkan berbagai konten multimedia, seperti gambar, video, suara, dan sebagainya.

2) Memanfaatkan internet untuk proses pembelajaran jarak jauh (kelas virtual). Kelas virtual ini sudah menjadi tren di era globalisasi sekarang, karena kelas virtual memiliki beberapa keuntungan, seperti peserta didik dapat mengekspresikan diri, bersosialisasi, saling berbagi pengetahuan, meningkatkan kreativitas, dan menumbuhkan cara belajar yang mandiri.

3) Memungkinkan peserta didik untuk berdemonstrasi dengan perangkat multimedia yang ada misalnya, menampilkan suatu kegiatan eksperimen dengan tujuan untuk memperlihatkan bagaimana cara yang dilakukan dalam eksperimen tersebut.³³

Komputer juga dapat dijadikan seperti kertas, pensil, buku, video, dan lain sebagainya. Dalam beberapa mata pelajaran tertentu komputer dapat membantu belajar menjadi lebih efektif. Komputer dapat berperan besar dalam pembelajaran jika digunakan secara semestinya. Komputer dapat membantu pendidik dalam memudahkan pembelajaran, bahkan dapat memotivasi dan mengakselerasi belajar siswa.³⁴

³³ Purnama Kadir, Kendala Pemanfaatan TIK dalam Dunia Pendidikan, <http://purnama-kadir.blogspot.com/2013/03/kendala-pemanfaatan-tik-dalam-dunia.html>, diakses tanggal 1 April 2016

³⁴ Haris Muhammad, Pemanfaatan Komputer dalam Pembelajaran, <http://muhammad-haristribakti.blogspot.com/2013/05/pemanfaatan-komputer-dalam-pembelajaran.html>, diakses tanggal 1 April 2016

Model Computer Based Intruction (CBI) tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran. Pada umumnya tipe penyajian yang banyak digunakan adalah tutorial, tutorial ini membimbing siswa secara tuntas menguasai materi dengan cepat dan menarik. Setiap siswa cenderung memiliki perbedaan penguasaan materi tergantung dari kemampuan yang dimilikinya. Penggunaan tutorial melalui CD interaktif lebih efektif untuk mengajarkan penguasaan software kepada siswa dibandingkan dengan mengajarkan hardware. Misalnya tutorial microsoft office word, access, excel, dan power point.³⁵

Berbeda dengan media audio visual, komputer adalah suatu medium interaktif, di mana siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dalam bentuk mempengaruhi atau mengubah urutan yang disajikan. sebagai mana halnya dengan penggunaan sumber-sumber audio visual yang dapat meningkatkan motivasi dan menyajikan informasi dan prakarsa melalui stimulasi visual dan audio, komputer punya nilai lebih karena dapat memberi siswa pengalaman kinestetik melalui penggunaan keyboard komputer. Ada tiga bentuk penggunaan komputer dalam kelas, yaitu:

- 1) Untuk mengajar siswa menjadi mampu membaca komputer atau computer literate,

³⁵ Akhmad Sudrajat, Media Pembelajaran Berbasis Komputer, [https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/07/16/media-pembelajaran-berbasis komputer /?_e_pi_=7%2CPAGE_ID%2C8437392180](https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/07/16/media-pembelajaran-berbasis-komputer/?_e_pi_=7%2CPAGE_ID%2C8437392180), diakses tanggal 1 April 2016

- 2) Untuk mengajarkan dasar-dasar pemrograman dan pemecahan masalah komputer, dan
- 3) Untuk melayani siswa sebagai alat bantu pembelajaran.³⁶

Komputer menjadi suatu teknologi penting dalam masyarakat, karena banyak digunakan dalam kegiatan bisnis, di sekolah, dan di rumah. Banyak materi pelajaran yang dapat disampaikan melalui komputer, jika siswa memiliki kemampuan menggunakan komputer. Materi tersebut terkait dengan tujuan pendidikan, oleh karena itu harus dijadikan ukuran dalam kurikulum di sekolah dasar dan sekolah menengah. Ada beberapa pendekatan yang dapat digunakan untuk memperkenalkan komputer kepada siswa. Sebagai berikut: 1) menyediakan laboratorium komputer, siswa mengunjungi laboratorium tersebut secara bergiliran berdasarkan jadwal tertentu; 2) setiap kelas memiliki sejumlah komputer dan siswa menggunakannya secara bergiliran atau digunakan sesuai dengan kebutuhan; 3) sekolah memiliki sejumlah besar komputer, siswa menerima intruksi dasar komputer untuk mendesain mata ajaran akademik, misalnya matematika dan bahasa. Jadi, berbagai bentuk pendayagunaan komputer dapat dirancang dan dilaksanakan, yang penting tersedianya dana dan adanya komitmen tentang computer literacy.³⁷

f. Manfaat Media Komputer

³⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 236-237.

³⁷ *Ibid.*, 236-237.

- 1) Komputer memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Penggunaan media komputer dalam proses pembelajaran membuat peserta didik dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya. Kemampuan komputer untuk menampilkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya, yang diistilahkan dengan “kesabaran komputer”, dapat membantu peserta didik yang memiliki kecepatan belajar lambat. Dengan kata lain, komputer dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi peserta didik yang lambat (slow learner), tetapi juga dapat memacu efektivitas belajar bagi peserta didik yang lebih cepat (fast learner).
- 2) Di samping itu, komputer dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar dan memberikan pengukuran (reinforcement) terhadap prestasi belajar peserta didik. Dengan kemampuan komputer untuk merekam hasil belajar pemakainya (record keeping), komputer dapat diprogram untuk memeriksa dan memberika skor hasil belajar secara otomatis. Komputer juga dapat dirancang agar dapat memberikan preskripsi atau saran bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar tertentu. Kemampuan ini mengakibatkan komputer dapat dijadikan sebagai sarana untuk pembelajaran yang bdersifat individual (individual learning).

- 3) Kelebihan komputer yang lain adalah kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, musik, dan animasi grafik (graphic animation). Hal ini menyebabkan komputer mampu menyampaikan materi pelajaran dengan tingkat realisme yang tinggi. Hal ini menyebabkan program komputer sering dijadikan sebagai sarana untuk melakukan kegiatan belajar yang bersifat simulasi.
- 4) Lebih lanjut, kapasitas memori yang dimiliki oleh komputer memungkinkan peserta didik menayangkan kembali hasil belajar yang telah dicapai sebelumnya. Hasil belajar sebelumnya ini dapat digunakan oleh peserta didik sebagai dasar pertimbangan untuk melakukan kegiatan belajar selanjutnya. Dengan kata lain, sebagai acuan dalam menentukan rencana tindak lanjut (remedial, pengayaan, dan pematapan).
- 5) Keuntungan lain dari penggunaan komputer dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan prestasi hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil (cost effectiveness). Contoh yang tepat untuk ini adalah program komputer simulasi untuk melakukan percobaan pada mata pelajaran Sains atau IPA, misalnya Kimia. Penggunaan program simulasi dapat mengurangi biaya bahan dan peralatan untuk melakukan percobaan.³⁸

³⁸ Bambang Warsita, Teknologi Pembelajaran..., 138-139.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

William James dalam bukunya Moch. Uzer Usman, melihat bahwa minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa. Jadi, efektif merupakan faktor yang menentukan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar.³⁹

Minat adalah kecenderungan jiwa yang relatif menetap kepada diri seseorang dan biasanya disertai dengan perasaan senang. Menurut Berhard dalam bukunya Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, minat timbul atau muncul tidak secara tiba-tiba, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja, dengan kata lain, minat dapat menjadi penyebab kegiatan dan penyebab partisipasi dalam kegiatan.⁴⁰

Sedangkan belajar adalah suatu kegiatan yang menimbulkan suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan perubahan itu dilakukan lewat kegiatan, atau usaha yang disengaja. Jadi, minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain, minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan, seseorang

³⁹ Moch. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 27.

⁴⁰ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran...*, 173-174.

(siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam belajar.⁴¹

Minat belajar adalah keterlibatan sepenuhnya seorang siswa dengan segenap kegiatan pikiran secara penuh perhatian untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan ilmiah yang dipelajari di sekolah.⁴²

Minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Selain itu, minat merupakan bagian dari ranah afeksi, mulai dari kesadaran sampai pada pilihan nilai.⁴³

b. Ciri-Ciri Minat Belajar

Menurut Slameto, siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: 1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus, 2) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati, 3) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati, ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati, dan 4) Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya dari pada yang lainnya, dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.⁴⁴

c. Manfaat Minat dalam Pembelajaran

⁴¹ Ibid., 173-174.

⁴² Tiraya Pakpahan, Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2011), 39.

⁴³ Djaali, Psikologi Pendidikan (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 122.

⁴⁴ Ni'amul Huda, Makalah Minat Belajar, <http://uinkediri.blogspot.com/2014/12/makalah-minat-belajar-.html>, diakses tanggal 2 April 2016

Menurut The Ling Gie dalam bukunya Tiraya Pakpahan, arti penting minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan studi adalah: 1) minat melahirkan perhatian secara spontan, 2) minat memudahkan konsentrasi, 3) minat mencegah gangguan dari luar, 4) minat memperkuat melekatnya materi pelajaran dalam ingatan, 5) minat memperkecil kebosanan belajar.⁴⁵

d. Alat-alat yang Menarik Minat

Unsur lain yang berfungsi mendukung penyampaian materi pelajaran adalah alat-alat pelajaran dan atau media pendidikan. Di dalam uraian mengenai strategi belajar mengajar telah banyak dibicarakan apa saja yang dapat dikategorikan sebagai alat-alat pelajaran. Pada bagian ini hanya akan disinggung sedikit tentang bagaimana memilih yang menarik dan menggunakan alat-alat tersebut agar mendapat perhatian sepenuhnya dari siswa.⁴⁶

Alat pelajaran hendaknya dipilih yang sesuai dengan usia siswa. Bagi anak-anak alat-alat pelajaran dipilih yang berwarna-warni, ringan, dan bentuknya aneh. Jika penggunaan alat harus perseorangan, alat-alat tersebut dipilih yang tidak berbahaya.⁴⁷

e. Klasifikasi Minat

⁴⁵ Tiraya Pakpahan, Implementasi Pendidikan..., 39.

⁴⁶ Suharsimi Arikunto, Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi (Jakarta: Rineka Cipta), 105.

⁴⁷ Ibid., 105.

Minat diklasifikasikan menjadi empat jenis berdasarkan bentuk mengekspresikan dari minat, antara lain: 1) Expressed interest, minat yang diekspresikan melalui verbal yang menunjukkan apakah seseorang itu menyukai atau tidak menyukai suatu objek atau aktivitas, 2) Manifest interest, minat yang disimpulkan dari keikutsertaan individu pada suatu kegiatan tertentu, 3) Tested interest, minat yang disimpulkan dari tes pengetahuan atau keterampilan dalam suatu kegiatan, 4) Inventoried interest, minat yang diungkapkan melalui inventori minat atau daftar aktivitas dan kegiatan yang sama dengan pernyataan.⁴⁸

f. Faktor yang Mempengaruhi Minat

Minat belajar seseorang tidaklah selalu stabil, melainkan selalu berubah. Oleh karena itu perlu diarahkan dan dikembangkan kepada sesuatu pilihan yang telah ditentukan melalui faktor-faktor yang mempengaruhi minat itu.

Menurut Ali, secara keseluruhan faktor digolongkan dalam dua kelompok besar, yaitu faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa), seperti pemusatan, perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan. Kemudian faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri siswa) seperti, dorongan dari orang tua, tersedianya sarana dan prasarana, dan keadaan lingkungan.⁴⁹

3. Peran Media Komputer dalam Meningkatkan Minat Belajar

⁴⁸ Ni'amul Huda, Makalah Minat Belajar, <http://uinkediri.blogspot.com/2014/12/makalah-minat-belajar-.html>, diakses tanggal 2 April 2016

⁴⁹ Ibid.,

Membangkitkan minat belajar siswa itu juga merupakan tugas guru yang mana guru harus benar-benar bisa menguasai semua keterampilan yang menyangkut pengajaran, terutama keterampilan dalam bervariasi, keterampilan ini sangat mempengaruhi minat belajar siswa seperti halnya bervariasi dalam gaya mengajar. Jika seorang guru tidak menggunakan variasi tersebut, siswa akan cepat bosan dan jenuh terhadap materi pelajaran. Untuk mengatasi hal-hal tersebut guru hendaklah menggunakan variasi dalam gaya mengajar, agar semangat dan minat siswa dalam belajar meningkat. Jika sudah begitu, hasil belajarpun sangat memuaskan dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal.⁵⁰

Komputer memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Penggunaan media komputer dalam proses pembelajaran membuat peserta didik dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya. Kemampuan komputer untuk menampilkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya, yang diistilahkan dengan “kesabaran komputer”, dapat membantu peserta didik yang memiliki kecepatan belajar lambat. Dengan kata lain, komputer dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi peserta didik yang lambat (slow learner), tetapi juga dapat memacu efektivitas belajar bagi peserta didik yang lebih cepat (fast learner).

⁵⁰ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, Belajar dan Pembelajaran..., 175-176.

Di samping itu, komputer dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar dan memberikan pengukuran (reinforcement) terhadap prestasi belajar peserta didik. Dengan kemampuan komputer untuk merekam hasil belajar pemakainya (record keeping), komputer dapat diprogram untuk memeriksa dan memberika skor hasil belajar secara otomatis. Komputer juga dapat dirancang agar dapat memberikan preskripsi atau saran bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar tertentu. Kemampuan ini mengakibatkan komputer dapat dijadikan sebagai sarana untuk pembelajaran yang bersifat individual (individual learning).

Kelebihan komputer yang lain adalah kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, musik, dan animasi grafik (graphic animation). Hal ini menyebabkan komputer mampu menyampaikan materi pelajaran dengan tingkat realisme yang tinggi. Hal ini menyebabkan program komputer sering dijadikan sebagai sarana untuk melakukan kegiatan belajar yang bersifat simulasi.

Lebih lanjut, kapasitas memori yang dimiliki oleh komputer memungkinkan peserta didik menayangkan kembali hasil belajar yang telah dicapai sebelumnya. Hasil belajar sebelumnya ini dapat digunakan oleh peserta didik sebagai dasar pertimbangan untuk melakukan kegiatan belajar selanjutnya. Dengan kata lain, sebagai acuan dalam menentukan rencana tindak lanjut (remedial, pengayaan, dan pemantapan).

Keuntungan lain dari penggunaan komputer dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan prestasi hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil (cost effectiveness). Contoh yang tepat untuk ini adalah program komputer simulasi untuk melakukan percobaan pada mata pelajaran Sains atau IPA, misalnya Kimia. Penggunaan program simulasi dapat mengurangi biaya bahan dan peralatan untuk melakukan percobaan.⁵¹

4. Kendala Penerapan Media Komputer

Penerapan media komputer di Indonesia masih dalam tahap awal dan masih belum dimanfaatkan secara maksimal. Kendala-kendala penerapan media komputer di bidang pendidikan antara lain disebabkan oleh:

- a. Sarana dan prasarana yang belum memadai terutama untuk sekolah-sekolah yang berlokasi di pelosok, walaupun sudah ada sarana dan prasarana, tetapi masih sangat minim baik dari segi jumlah maupun segi mutu peralatan tersebut.
- b. Ketidaksiapan sumber daya manusia untuk memanfaatkan TIK dalam proses pembelajaran. Ketidaksiapan ini dikarenakan pola kebiasaan

⁵¹ Bambang Warsita, Teknologi Pembelajaran..., 138-139.

pembelajaran yang masih belum menganggap penting peranan TIK dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.⁵²

- c. Diperlukan dana yang cukup, dana pengembangan ini termasuk di antaranya untuk pembelian buku dari dalam luar negeri untuk langganan jurnal dan CD-ROM, untuk membangun database, pendidikan staf, untuk membayar tenaga kerja, dan seterusnya.⁵³ Untuk sekolah yang mempunyai kemampuan baik tenaga maupun biaya tentu tidak akan menjadi masalah, namun bagi sekolah yang miskin dan tenaga gurunya pas-pasan, kondisi ini merupakan masalah baru yang sulit diatasi.⁵⁴
- d. Ketidaksiapan sumber daya manusia untuk memanfaatkan TIK dalam proses pembelajaran. Ketidaksiapan ini dikarenakan pola kebiasaan pembelajaran yang masih belum menganggap penting peranan TIK dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Mereka cenderung sudah merasa puas akan materi yang telah diberikan oleh pengajar secara langsung, sehingga menyebabkan mereka tidak mau atau malas untuk mencari informasi tambahan yang ada di internet walaupun sarana dan infrastruktur sudah mendukung dalam penerapan TIK.
- e. Guru takut gagal mengajar melalui penggunaan TIK yang saat ini sangat disarankan, yang dimaksud di sini adalah kurangnya kompetensi

⁵² Ratih Parwati, Peranan, Kendala, dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Bidang Pendidikan, <http://ratihtarwati123.blogspot.com/>, diakses tanggal 30 Maret 2016

⁵³ Sudarwan Danim, Media Komunikasi Pendidikan (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 30.

⁵⁴ Genta Moerita, Kendala Penerapan IT dan Solusinya, <http://staff.blog.ui.ac.id/harrybs/2009/04/24/kendala-penerapan-it-dan-solusinya/>, diakses tanggal 29 Maret 2016

guru dalam mengintegrasikan TIK ke dalam pedagogis praktek, yaitu tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan komputer dan tidak antusias tentang perubahan dan integrasi dengan belajar yang menggunakan komputer dalam kelas mereka.

- f. Sikap guru dan resistensi yang melekat terhadap perubahan, sikap dan resistensi guru untuk mengubah tentang penggunaan strategi baru yaitu dengan integrasi TIK dalam proses belajar mengajar. Hal ini dimaksudkan dengan sikap guru bahwa penggunaan TIK dalam proses belajar mengajar tidak memiliki manfaat atau keuntungan yang jelas.⁵⁵

5. Dampak Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Minat Belajar

Siswa

a. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

b. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

c. Perhatian Siswa

⁵⁵ Purnama Kadir, Kendala Pemanfaatan TIK...,1 April 2016

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

d. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.⁵⁶

B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Didik Setiawan dengan judul penelitian “Penerapan Media Visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi (PTK di SDN Patihan Wetan Babadan Ponorogo)”.

Hasil penelitian ini adalah minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan perkembangan teknologi mengalami peningkatan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media visual. Pada siklus I minat belajar siswa mencapai 8 siswa atau 57%, siklus II mencapai 11 siswa atau 78%, siklus III mencapai 14 siswa atau 100%.⁵⁷

⁵⁶ Wawang Armansyah, Minat Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat, <http://www.beljarbagus.com/2015/04/minat-belajar.html>, diakses tanggal 20 Juni 2016

⁵⁷ Didik Setiawan, “Penerapan Media Visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi,” (Skripsi, STAIN, Ponorogo, 2013), 93.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah, sama-sama meneliti tentang minat belajar siswa. Dan perbedaannya adalah, penelitian terdahulu merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan penelitian sekarang menggunakan jenis penelitian kualitatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Ita Hikayati dengan judul “Pemanfaatan Komputer sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah IPS pada Mahasiswa Prodi PGMI Jurusan Tarbiyah STAIN Ponorogo Tahun Akademik 2012/2013”.

Hasil penelitian ini adalah: 1. Latar Belakang penggunaan komputer sebagai media pembelajaran mata kuliah IPS Prodi PGMI Jurusan Tarbiyah STAIN Ponorogo yakni didasari dengan alasan, yaitu karena mengikuti perkembangan zaman yang semakin pesat terutama dalam bidang elektronik. Komputer ini dapat dianggap sebagai peranan seorang tutor yang sabar tanpa batas. 2. Pemanfaatan Komputer oleh mahasiswa PGMI yakni dengan menggunakannya sesuai dengan mata kuliah IPS yakni dengan menggunakan microsoft word, power point, dan aplikasi-aplikasi lainnya seperti editor foto, musik, dan video. Semua program-program itu mereka manfaatkan sesuai dengan kebutuhan dan kesesuaian dengan materi.⁵⁸

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah, sama-sama meneliti tentang penggunaan media komputer dalam pembelajaran. Dan perbedaannya adalah, penelitian terdahulu sarannya

⁵⁸ Ita Hikayati, “Pemanfaatan Komputer sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah IPS pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Tarbiyah STAIN Ponorogo,” (Skripsi, STAIN, Ponorogo, 2013), 69.

adalah mahasiswa, dan penelitian sekarang sasarannya adalah siswa sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Rohman Kusuma Efendi dengan judul “Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Pokok Bahasan Kitab-kitab Suci Allah Melalui Media Visual”.

Hasil penelitian ini adalah: Minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI pokok bahasan kitab-kitab suci Allah SWT mengalami peningkatan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media visual. Pada siklus I minat belajar siswa mencapai 15 siswa atau 62%, siklus II mencapai 18 siswa atau 75%, siklus III mencapai 24 siswa atau 100%. Pengambilan minat siswa didasari dengan melihat dan mengamati secara langsung kegiatan siswa bersamaan dengan proses belajar mengajar.⁵⁹

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama meneliti tentang media pembelajaran dan minat belajar. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah, penelitian terdahulu merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian sekarang merupakan penelitian kualitatif.

⁵⁹ Rohman Kusuma Efendi, “Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Pokok Bahasan Kitab-kitab Suci Allah Melalui Media Visual,” (Skripsi, STAIN, Ponorogo, 2014), 81.

BAB III

DESKRIPSI DATA

A. Deskripsi Data Umum

1. Sejarah dan Profil MI Ma'arif Patihan Wetan

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Patihan Wetan semula merupakan lembaga pendidikan non formal yakni Madrasah Diniyah. Seiring dengan perkembangan zaman dan antusias masyarakat, tahun 1960 status Madrasah Diniyah diubah oleh Kementerian Agama RI menjadi Madrasah Campuran yaitu perpaduan antara pendidikan agama dan pendidikan umum yang diberi nama Madrasah Wajib Belajar (MWB).

Pada tahun 1962 status Madrasah Wajib Belajar (MWB) diubah menjadi Madrasah Ibtidaiyah (MI) Ma'arif Patihan Wetan. Madrasah Ibtidaiyah ini berada dibawah naungan Badan Otonom (BANOM) NU. Hal ini mendapatkan respon serta sambutan yang baik dari masyarakat lingkungan Kelurahan Patihan Wetan maupun dari luar kelurahan Patihan Wetan.

Tahun 1978 madrasah mendapat piagam dari Departemen Agama RI dengan piagam No. L.M/3/2. 11/A/1978 tertanggal 1 Desember 1978. Dengan piagam tersebut madrasah diberikan hak mengikuti ujian persamaan Madrasah Negeri.

Pada tahun 2008 telah diakreditasi oleh BAN dengan memperoleh nilai B. Pada tahun 2007 mendapat bantuan peningkatan mutu

melalui berbagai workshop, pelatihan, pembinaan, dan pengawasan, serta bantuan alat peraga yang cukup dari LAPIS (Learning Asisten Program for Islamic School) dari Negara Australia yang di wilayah kabupaten Ponorogo ditangani oleh STAIN Ponorogo.

Pada tahun 2007 pula MI Ma'arif Patihan mendapat bantuan dari Kementerian Agama RI bekerjasama dengan Asian Development Bank (ADB) dan mendapatkan bantuan dana sebesar Rp. 467.664.500,- dicairkan bertahap selama 3 tahun.

Adapun Kepala Madrasah yang pernah menjabat dan berperan penting dalam perkembangan dan kemajuan MI Ma'arif Patihan Wetan mulai dari awal sampai sekarang adalah sebagai berikut:

- a. Tahun 1954-1960 di kepalai oleh Bapak H. Sofwan
- b. Tahun 1960-1965 dikepalai oleh Bapak Hadi Sutrisno
- c. Tahun 1965-1970 dikepalai oleh Bapak H. Romlan
- d. Tahun 1970-1975 dikepalai oleh Bapak Rukani
- e. Tahun 1975-1977 dikepalai oleh Bapak Rohmad, S.Ag
- f. Tahun 1977-2003 dikepalai oleh Bapak H. Romlan
- g. Tahun 2003-2008 dikepalai oleh Ibu Hj. Surjati, A.Ma
- h. Tahun 2008-sekarang dikepalai oleh Bapak Drs. Sadikin⁶⁰

2. Letak Geografis MI Ma'arif Patihan Wetan

Secara geografis MI Ma'arif Patihan Wetan terletak di jalan Parang Menang gang empat, kelurahan Patihan Wetan, kecamatan Babadan,

⁶⁰ Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor 01/D/23-III/2016

kabupaten Ponorogo. Dengan memiliki luas tanah 7.677 m² dan luas bangunan 2.475 m². Batas wilayah MI Ma'arif Patihan Wetan sebagai berikut:

Batas sebelah barat : Tempat Pemakaman Umum (TPU)

Batas sebelah utara : Rumah Warga

Batas Sebelah Selatan : Jalan menuju TPU

Batas sebelah Timur : Rumah Warga⁶¹

3. Visi, Misi, dan Tujuan MI Ma'arif Patihan Wetan

a. Visi

“UNGGUL PRESTASI BERIMTAQ BERIPTEK“ dengan berwawasan Ahlus Sunnah Wal Jama'ah

Indikator visi :

- 1) Unggul dalam pembinaan agama
- 2) Unggul dalam proses pembelajaran
- 3) Unggul dalam prestasi
- 4) Unggul dalam sumber daya manusia
- 5) Unggul dalam sarana dan prasarana
- 6) Unggul dalam mendapatkan kepercayaan masyarakat
- 7) Unggul dalam disiplin dan percaya diri
- 8) Unggul dalam penanaman konsep ahlussunah wal jamaah

⁶¹ Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor 02/D/23-III/2016

b. Misi

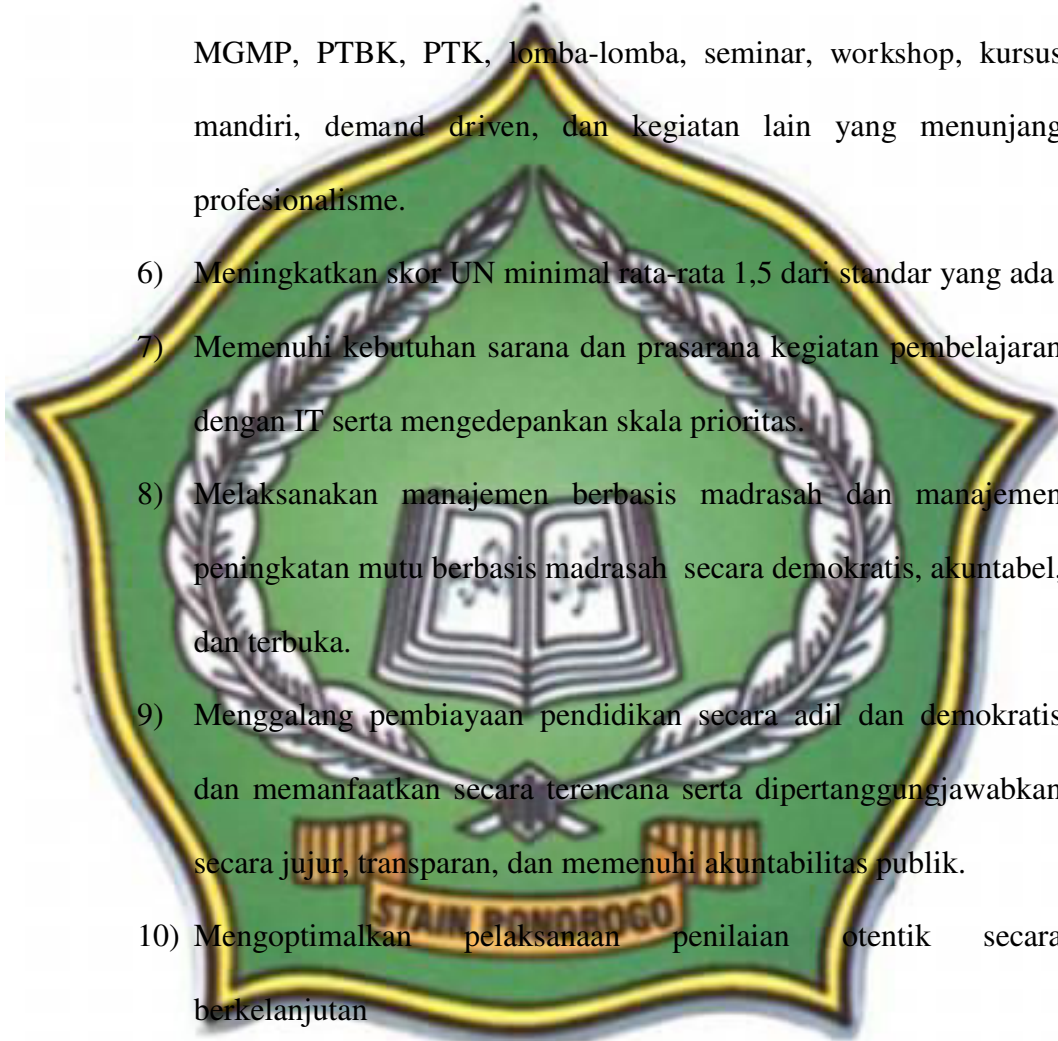
- 1) Menciptakan suasana madrasah yang Islami
- 2) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal dengan prestasi yang dimiliki
- 3) Memaksimalkan hasil prestasi akademik siswa
- 4) Meningkatkan potensi yang dimiliki madrasah dalam berbagai bidang
- 5) Meningkatkan kualitas dan kuantitas sarana dan prasarana sesuai dengan kebutuhan yang ideal
- 6) Menjalin kerja sama antar stakeholder untuk pemberdayaan dan peran serta masyarakat
- 7) Menanamkan sikap keteladanan siswa dalam bermasyarakat menumbuhkan kecintaan terhadap ajaran Islam serta budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak

c. Tujuan

- 1) Mengembangkan KTSP dengan dilengkapi silabus tiap mata pelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kegiatan siswa, dan sistem penilaian
- 2) Mengembangkan silabus muatan lokal dengan dilengkapi rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kegiatan siswa, dan sistem penilaian



- 3) Mengembangkan program pengembangan diri beserta jadwal pelaksanaannya
- 4) Mengoptimalkan proses pembelajaran PAKEM
- 5) Mengikutsertakan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan dalam pelatihan peningkatan profesionalitas melalui kegiatan KKG, MGMP, PTBK, PTK, lomba-lomba, seminar, workshop, kursus mandiri, demand driven, dan kegiatan lain yang menunjang profesionalisme.
- 6) Meningkatkan skor UN minimal rata-rata 1,5 dari standar yang ada
- 7) Memenuhi kebutuhan sarana dan prasarana kegiatan pembelajaran dengan IT serta mengedepankan skala prioritas.
- 8) Melaksanakan manajemen berbasis madrasah dan manajemen peningkatan mutu berbasis madrasah secara demokratis, akuntabel, dan terbuka.
- 9) Menggalang pembiayaan pendidikan secara adil dan demokratis dan memanfaatkan secara terencana serta dipertanggungjawabkan secara jujur, transparan, dan memenuhi akuntabilitas publik.
- 10) Mengoptimalkan pelaksanaan penilaian otentik secara berkelanjutan
- 11) Mengoptimalkan pelaksanaan program remedi dan pengayaan
- 12) Membekali komunitas sekolah agar dapat mengimplementasikan ajaran agama melalui kegiatan shalat dhuha dan dhuhur berjamaah,



baca tulis Al-Qur'an, hafalan surat-surat pendek/ Al- Qur'an, dan pengajian keagamaan.

- 13) Mengikutsertakan siswa dalam kegiatan Porseni tingkat kabupaten atau jenjang atasnya.
- 14) Memiliki tim olah raga yang dapat bersaing pada tingkat kabupaten atau jenjang berikutnya.
- 15) Menanamkan sikap santun, berbudi pekerti luhur dan berbudaya, budaya hidup sehat, cinta kebersihan, cinta kelestarian lingkungan dengan dilandasi keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.⁶²

4. Struktur Organisasi MI Ma'arif Patihan Wetan

Kepala sekolah MI Ma'arif Patihan Wetan adalah Drs. Sadikin yang dibantu staf-staf di setiap posisinya, diantara lain pembantu bidang kesiswaan, pembantu bidang kurikulum, tata usaha sekolah, dan guru wali kelas.⁶³

5. Keadaan Guru MI Ma'arif Patihan Wetan

MI Ma'arif Patihan Wetan mempunyai 13 guru, yang terdiri dari 5 laki-laki, 8 perempuan, mempunyai 2 guru yang sudah negeri, dan sebagian berasal dari Ponorogo.⁶⁴

6. Keadaan Siswa MI Ma'arif Patihan Wetan

⁶² Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor 03/D/23-III/2016

⁶³ Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor 04/D/23-III/2016

⁶⁴ Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor 05/D/23-III/2016

MI Ma'arif Patihan Wetan terdiri dari 13 kelas, kelas I A dan B terdiri dari 50 siswa, kelas II A dan B terdiri dari 57 siswa, kelas III A dan B terdiri dari 50 siswa, kelas IV A dan B terdiri dari 52 siswa, kelas V terdiri dari 34 siswa, dan kelas VI A dan B terdiri dari 41 siswa. Jadi MI Ma'arif Patihan Wetan mempunyai keseluruhan 284 siswa.⁶⁵

7. Sarana dan Prasarana MI Ma'arif Patihan Wetan

MI Ma'arif Patihan Wetan mempunyai sarana dan prasarana berupa perpustakaan, alat peraga pelajaran, media pembelajaran, masjid, laboratorium komputer, wc guru, wc siswa, kantin, dan ruang UKS.⁶⁶

B. Deskripsi Data Khusus

1. Pemanfaatan Media Komputer oleh Siswa dan Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan Tahun Pelajaran 2015/2016

MI Ma'arif Patihan Wetan dalam pembelajarannya sudah menggunakan media yang bersifat modern, seperti media komputer dan sudah ada laboratorium komputer dan LCD proyektor disebagian kelasnya. Ini bertanda bahwa setiap guru yang melaksanakan pembelajaran di MI Ma'arif Patihan Wetan sudah menggunakan media komputer dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa khususnya di kelas V. Hal

⁶⁵ Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor 06/D/23-III/2016

⁶⁶ Lihat Transkrip Dokumentasi Nomor 07/D/23-III/2016

ini sebagaimana yang telah diutarakan oleh Bapak SS, S.Pd selaku wali kelas V sebagai berikut:

Biasanya saya dalam pembelajaran menggunakan media komputer program microsoft word, power point, juga menggunakan media lain seperti gambar.⁶⁷

MM, S.Pd.I menambahkan selaku guru mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadis, yaitu:

Kalau saya sendiri media yang saya gunakan masih bersifat tradisional, seperti potongan kertas, tetapi saya juga pernah menggunakan yang bersifat modern, seperti komputer dan LCD proyektor untuk menampilkan video dan gambar.⁶⁸

LZ menambahkan selaku siswa kelas V, adalah:

Biasanya pelajaran yang menggunakan komputer itu adalah IPA, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, dan hampir semua pelajaran menggunakan komputer, kak.⁶⁹

AT selaku kelas V juga mengatakan hal yang sama sebagai berikut:

Ada banyak, IPA, Fiqh, Qur'an Hadis, Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, Matematika, dan sebagainya.⁷⁰

OC selaku siswa kelas V juga mengatakan hal yang sama sebagai berikut:

Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Fiqh, IPA, Kertakes, dan lain-lain.⁷¹

NA selaku siswa kelas V juga mengatakan hal yang sama sebagai berikut:

Matematika, Bahasa Indonesia, Kertakes, Fiqh, IPA.⁷²

⁶⁷ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 01/W/22-III/2016

⁶⁸ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 03/W/23-III/2016

⁶⁹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 04/W/23-III/2016

⁷⁰ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 07/W/02-IV/2016

⁷¹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 08/W/02-IV/2016

⁷² Lihat Transkrip Wawancara Nomor 09/W/02-IV/2016

Dalam penggunaan media komputer sendiri siswa kelas V sangat bersemangat sekali, karena media komputer merupakan media yang bisa menampilkan secara visualisasi materi pelajaran dan tidak konvensional. Hal ini sebagaimana yang telah diutarakan oleh MM, S.Pd.I sebagai berikut:

Senang sekali, karena menarik perhatian, selama ini pelajaran hanya dilakukan dengan ceramah dan siswa mendengarkan. Dengan menggunakan media komputer siswa dapat melihat langsung contoh materinya, karena komputer dapat memvisualisasikan materi pelajaran.⁷³

Siswa kelas V juga sangat senang jika diajak melakukan pembelajaran di laboratorium komputer. Hal ini sebagaimana yang diutarakan oleh SS, S.Pd sebagai berikut:

Iya, sangat senang dan antusias sekali, karena anak-anak merasa santai berada di laboratorium komputer dengan adanya selingan cara penyampaian materi pelajaran, seperti pemutaran video.⁷⁴

LZ juga mengatakan hal yang sama sebagai berikut:

Suka sekali, kak. Karena sehabis pelajaran bisa main game dan bisa membuat gambar di komputer.⁷⁵

AT juga mengatakan hal yang sama sebagai berikut:

Suka, kak. Karena kalau di laboratorium komputer bisa mengetik dan diputarkan video.⁷⁶

OC juga mengatakan hal yang sama sebagai berikut:

Suka sekali, karena santai dan menyenangkan.⁷⁷

NA juga mengatakan hal yang sama sebagai berikut:

⁷³ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 03/W/23-III/2016

⁷⁴ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 01/W/22-III/2016

⁷⁵ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 04/W/23-III/2016

⁷⁶ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 07/W/02-IV/2016

⁷⁷ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 08/W/02-IV/2016

Suka, karena bisa bermain dengan komputer sehabis pelajaran.⁷⁸

Selain membuat siswa kelas V semangat, media komputer juga mempunyai manfaat yang sangat banyak, diantaranya siswa kelas V dapat mengenal ilmu teknologi, siswa bisa belajar mengetik dan menjalankan program, seperti microsoft word, excel serta paint, dan membantu dalam menyampaikan materi pelajaran kelas V. Hal ini sebagaimana yang telah diutarakan oleh SS, S.Pd sebagai berikut:

Banyak sekali manfaatnya, antara lain anak-anak bisa mengetahui ilmu teknologi, anak-anak bisa belajar mengetik dan menjalankan program seperti microsoft word, excel serta paint, anak-anak tidak gagap teknologi karena dikenalkan sejak usia dini, dan tentunya membantu dalam penyampaian materi pelajaran.⁷⁹

MM, S.Pd.I juga menambahkan, yaitu:

Manfaatnya banyak sekali, terutama tentang pengetahuan-pengetahuan yang dimana di dalam buku paket siswa itu belum ada, berarti menambah wawasan anak dalam bidang informasi.⁸⁰

LZ juga menambahkan, yaitu:

Saya menjadi bisa mengetik dan mencari tugas sekolah di internet.⁸¹

AT juga menambahkan, yaitu:

Saya bisa mengetik dan menghitung menggunakan microsoft excel.⁸²

OC juga menambahkan, yaitu:

Saya bisa menggambar dan mengetik.⁸³

NA juga menambahkan, yaitu:

⁷⁸ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 09/W/02-IV/2016

⁷⁹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 01/W/22-III/2016

⁸⁰ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 03/W/23-III/2016

⁸¹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 04/W/23-III/2016

⁸² Lihat Transkrip Wawancara Nomor 07/W/02-IV/2016

⁸³ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 08/W/02-IV/2016

Saya bisa bermain game dan mengetik.⁸⁴

Selain manfaatnya yang sangat banyak, komputer juga menjadi ekstra kurikuler di MI Ma'arif Patihan Wetan yang biasanya dilakukan sehabis pulang sekolah untuk kelas IV, V, VI, dan untuk kelas I, II, dan III dilakukan pada saat jam pelajaran. Hal ini sebagaimana yang telah diutarakan oleh SS, S.Pd sebagai berikut:

Iya, komputer menjadi ekstra kurikuler di sekolah ini, dan jadwalnya untuk kelas IV, V, dan VI sesudah pulang sekolah, dan kelas I, II, dan III masuk dalam jam pelajaran.⁸⁵

Drs. S selaku kepala sekolah MI Ma'arif Patihan Wetan juga mengatakan hal yang sama, yaitu:

Iya, komputer menjadi ekstra kurikuler di MI Ma'arif Patihan Wetan ini sejak kami memiliki laboratorium komputer sendiri, sebelumnya siswa hanya mendapatkan teorinya saja, tetapi sejak diadakan ekstra komputer siswa menjadi tahu langsung bagaimana menggunakan komputer yang benar.⁸⁶

Dalam menerapkan media komputer MI Ma'arif Patihan Wetan mempunyai sarana dan prasarana yang cukup mendukung, seperti laboratorium komputer dan LCD proyektor di hampir setiap kelasnya, dan dimana MI Ma'arif Patihan Wetan sudah cukup lama mempunyai laboratorium komputer sendiri. Hal ini sebagaimana yang telah diutarakan oleh Drs. S, berikut:

Sejak tahun 2009 MI Ma'arif Patihan Wetan sudah mempunyai laboratorium komputer sendiri.⁸⁷

⁸⁴ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 09/W/02-IV/2016

⁸⁵ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 01/W/22-III/2016

⁸⁶ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 02/W/23-III/2016

⁸⁷ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 02/W/23-III/2016

MM, S.Pd.I juga mengatakan hal yang sama, yaitu:

Pada tahun 2009 kami mempunyai laboratorium komputer sendiri bekerja sama dengan Australia.⁸⁸

Setelah mempunyai laboratorium komputer sendiri, tentunya MI Ma'arif Patihan Wetan ingin memaksimalkan kegunaan laboratorium komputernya dalam hal pembelajaran di laboratorium komputer. Jam pelajaran komputernyapun ditambah dan dipadatkan, ini terlihat dari penggunaan laboratorium komputer di setiap minggunya. Hal ini sebagaimana yang telah diutarakan oleh Drs. S, berikut:

Dalam satu minggu yang pasti itu digunakan sebanyak sembilan kali, belum lagi jika pembelajaran yang seharusnya dilakukan di kelas dipindah ke lab. karena membutuhkan media komputer dalam keperluannya, berarti laboratorium komputer digunakan sangat sering sekali.⁸⁹

SS, S.Pd juga menambahkan, bahwa:

Kalau saya sendiri sebagai guru kelas V dan sebagai guru pendamping ekstra komputer menggunakan paling tidak tiga kali dalam satu minggu, itu hanya untuk ekstra saja belum pelajaran yang lain.⁹⁰

Dan di MI Ma'arif Patihan Wetan pemanfaatan media komputer oleh siswa dan guru untuk mengenalkan teknologi informasi kepada siswa kelas V agar dapat merasakan langsung bagaimana memakai komputer di dalam pembelajaran. Hal ini sebagaimana yang telah diutarakan oleh SS, S.Pd sebagai berikut:

Pemanfaatan oleh siswa, yaitu siswa saya minta untuk membuat susunan pengurus kelas dan jadwal piket menggunakan microsoft word, dan juga membuat gambar struktur organisasinya. Untuk

⁸⁸ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 03/W/23-III/2016

⁸⁹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 02/W/23-III/2016

⁹⁰ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 01/W/22-III/2016

pemanfaatan komputer oleh guru, saya gunakan sebagai sarana penyampaian materi pelajaran ke siswa, seperti mata pelajaran kertakes saya putarkan video cara membuat suatu kerajinan tangan agar siswa mengetahui langsung.⁹¹

MM, S.Pd.I juga menambahkan bahwa:

Kalau pemanfaatannya siswa sudah ada pelajaran TIK, jadi sudah ada laboratorium komputernya. Melalui laboratorium komputer siswa bisa mengetik, menggambar, menghitung, dan sebagainya. Kalau guru biasanya pemanfaatannya melalui LCD proyektor, bisa diputar video dan gambar.⁹²

SS, S.Ag selaku guru mata pelajaran IPA kelas V juga menambahkan sebagai berikut:

Pemanfaatan media komputer oleh siswa biasanya siswa saya ajak ke laboratorium komputer dan saya minta memperhatikan video maupun gambar yang saya tayangkan, kemudian siswa menjawab pertanyaannya di ketik di komputer, dan pemanfaatan media komputer oleh guru sebagai fasilitator menyampaikan materi ke siswa dengan cara memutar video dan gambar yang berhubungan dengan materi IPA.⁹³

IF, S.Ag selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V juga menambahkan sebagai berikut:

Pemanfaatan oleh siswa, saya memberikan tugas rumah dan siswa mengetik di komputer lalu tugas itu di print, jadi pemanfaatannya dengan cara siswa itu mengetik menggunakan komputer. Kemudian pemanfaatannya oleh guru, adalah saya gunakan media komputer itu untuk membantu saya dalam pengajaran, seperti halnya memutar video ataupun gambar.⁹⁴

Untuk memperkuat pernyataan di atas peneliti juga melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris kelas V di laboratorium komputer MI Ma'arif Patihan Wetan. Bahwa pemanfaatan

⁹¹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 01/W/22-III/2016

⁹² Lihat Transkrip Wawancara Nomor 03/W/23-III/2016

⁹³ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 05/W/02-IV/2016

⁹⁴ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 06/W/02-IV/2016

media komputer oleh siswa dan guru dengan cara meminta siswa menyetik ulang tugas Bahasa Inggris yang sudah disampaikan dan guru juga menayangkan video dan gambar. Adapun observasinya sebagai berikut:

Setelah bel berbunyi pertanda pergantian jam pelajaran di MI Ma'arif Patihan Wetan telah tiba, siswa kelas V bersiap berpindah ke laboratorium komputer untuk mengikuti pelajaran Bahasa Inggris. Pertama-tama guru menjelaskan materi pelajaran dengan cara ceramah, setelah guru selesai menjelaskan siswa diminta untuk mengetik kembali materi yang sudah disampaikan tadi memakai komputer, kemudian guru menampilkan gambar sejumlah barang memakai LCD proyektor dan siswa diminta untuk menterjemahkan ke Bahasa Inggris.⁹⁵

Dalam pelaksanaan pembelajaran di laboratorium komputer, guru mempunyai cara sendiri untuk menarik minat siswa kelas V, yaitu dengan cara memberikan waktu untuk siswa bermain game di komputer setelah pelajaran selesai. Hal ini sebagaimana yang telah diutarakan oleh SS, S.Pd sebagai berikut:

Untuk menarik minat belajar siswa kelas V melalui media komputer, saya memberikan waktu untuk anak-anak bermain game, tentunya kalau tugas dan jam pelajarannya sudah selesai.⁹⁶

SS, S.Ag juga menambahkan sebagai berikut:

Cara saya untuk menarik minat siswa dengan media komputer yaitu dengan memutar video atau gambar tadi, saya buat semenarik mungkin agar siswa berminat lalu memperhatikan.⁹⁷

IF, S.Ag juga menambahkan sebagai berikut:

Saya melihat siswa itu sangat senang waktu diputar video mengenai dongeng pendek, jadi saya gunakan itu untuk menarik minat mereka.⁹⁸

⁹⁵ Lihat Transkrip Observasi Nomor 02/O/22-III/2016

⁹⁶ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 01/W/22-III/2016

⁹⁷ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 05/W/02-IV/2016

⁹⁸ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 06/W/02-IV/2016

2. Kendala Penerapan Media Komputer dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan Tahun Pelajaran 2015/2016

Dalam menerapkan media komputer MI Ma'arif Patihan Wetan mempunyai sarana dan prasarana yang cukup mendukung, seperti laboratorium komputer dan LCD proyektor di hampir setiap kelasnya, akan tetapi dalam menggunakan media komputer dalam pembelajaran MI Ma'arif Patihan Wetan menemui banyak kendala, di antaranya masalah dana atau biaya yang menjadi masalah terbesar, dan media pembelajaran yang bersifat elektronik akan cepat rusak. Hal ini sebagaimana yang telah diutarakan oleh Drs. S, sebagai berikut:

Yang pasti kendala utama adalah biaya, karena tidak bisa terlepas dengan biaya jika akan menambah lagi fasilitas komputer, dan yang namanya barang elektronik tentunya cepat rusak jika yang menggunakan itu orang banyak.⁹⁹

MM, S.Pd.I juga menambahkan, bahwa:

Kendalanya siswa masih senang dengan permainan atau game pada saat menggunakan komputer, dan untuk memanfaatkan media komputer yang sudah ada, misalkan mencari tugas yang bisa menggunakan media internet itu belum mampu karena jaringannya belum ada, ini semua berhubungan dengan biaya.¹⁰⁰

SS, S.Pd juga menambahkan, bahwa:

Kurangnya media LCD proyektor di laboratorium komputer, kalau di kelas biasanya saya bawa sendiri dari kantor guru, kemudian jumlah komputer dan siswa tidak memadai, satu komputer bisa dipakai dua sampai tiga anak.¹⁰¹

⁹⁹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 02/W/23-III/2016

¹⁰⁰ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 03/W/23-III/2016

¹⁰¹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 01/W/22-III/2016

SS, S.Ag juga menambahkan sebagai berikut:

Salah satu kendala terbesar adalah masalah biaya, karena kami dalam mengembangkan pembelajaran berbasis komputer harus mempunyai dana yang besar, seperti LCD proyektor di setiap kelas dan menambah jumlah komputer di laboratorium komputer.¹⁰²

IF, S.Ag juga menambahkan hal yang sama sebagai berikut:

Yang pasti kendalanya kami terbentur dengan biaya, karena kita tahu bahwa peralatan untuk menunjang pembelajaran menggunakan media komputer itu mahal, belum lagi jika terjadi kerusakan pada komputernya, maka akan keluar biaya lagi untuk memperbaikinya.¹⁰³

Kemudian kendala berikutnya adalah guru sulit meninggalkan kebiasaan menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional, kurangnya kompetensi guru dalam menggunakan komputer, dan guru sudah merasa puas dengan media pembelajaran sebelumnya (potongan kertas, poster, dsb). Hal ini sebagaimana yang telah diutarakan oleh SS, S.Pd sebagai berikut:

Karena guru sulit meninggalkan kebiasaan menggunakan media pembelajaran jaman dahulu, seperti potongan kertas, poster, dsb. Kemudian guru yang kemampuannya kurang dalam mengoperasikan komputer akan malas atau enggan menggunakan media komputer.¹⁰⁴

MM, S.Pd.I juga menambahkan, yaitu:

Karena guru sudah merasa puas dengan media pembelajaran yang digunakan sebelumnya, mereka sulit beralih ke media pembelajaran yang bersifat modern atau elektronik seperti komputer. Kemudian kemampuan guru dalam menjalankan komputer kurang, hal ini yang menyebabkan guru kurang percaya diri menggunakan media komputer.¹⁰⁵

¹⁰² Lihat Transkrip Wawancara Nomor 05/W/02-IV/2016

¹⁰³ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 06/W/02-IV/2016

¹⁰⁴ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 10/W/20-IV/2016

¹⁰⁵ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 11/W/20-IV/2016

SS, S.Ag juga mengatakan hal yang sama, yaitu:

Kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan komputer, mereka menjadi malas menerapkan pembelajaran berbasis komputer karena dianggap ribet dan susah, padahal komputer membantu dalam hal efektifitas dan efisiensi dalam pembelajaran.¹⁰⁶

IF, S.Ag juga menambahkan, yaitu:

Karena belum menganggap penting peranan komputer dalam proses belajar mengajar, mereka cenderung sudah puas dengan dengan cara penyajian materi pelajaran yang monoton, oleh sebab itu siswa terkadang menjadi bosan.¹⁰⁷

Selain kendala di atas, MI Ma'arif Patihan Wetan tidak mempunyai anggaran tersendiri untuk perawatan komputer, apabila ada komputer yang rusak langsung masuk pada laporan pengeluaran bendahara sekolah. Hal ini sebagaimana yang telah diutarakan oleh Drs. S, sebagai berikut:

Kalau anggaran tersendiri itu tidak ada, langsung masuk ke laporan pengeluaran bendahara sekolah, jadi jika ada komputer yang rusak guru yang bertugas memperbaikinya laporan ke bendahara sekolah untuk diberikan uang membeli peralatan yang dibutuhkan.¹⁰⁸

SS, S.Pd juga mengatakan hal yang sama, yaitu:

Saya kurang tahu soal anggaran, tetapi biasanya kalau ada komputer yang rusak saya belikan dahulu alatnya kemudian kuitansinya saya berikan ke bendahara sekolah untuk diganti uangnya.¹⁰⁹



¹⁰⁶ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 12/W/20-IV/2016

¹⁰⁷ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 13/W/20-IV/2016

¹⁰⁸ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 02/W/23-III/2016

¹⁰⁹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 01/W/22-III/2016

3. Dampak Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan

Dalam pembelajaran Berbasis Komputer di Kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan tentunya mempunyai dampak yang sangat besar terhadap minat belajar siswa, seperti perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran dan ketertarikan siswa pada materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Hal ini seperti yang telah diutarakan oleh SS, S.Pd sebagai berikut:

Siswa itu dalam mengikuti pembelajaran terlihat senang dan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran itu besar, seperti dalam mengikuti mata pelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan media komputer.¹¹⁰

MM, S.Pd.I juga mengatakan hal yang sama sebagai berikut:

Dampaknya sangat besar sekali, siswa sangat antusias dan senang jika guru menggunakan media komputer pada saat pembelajaran, dan ketertarikan siswa terhadap materi yang sedang diajarkan itu semakin besar.¹¹¹

Selain dampak di atas, ada beberapa dampak lagi yang ditimbulkan dari pembelajaran berbasis komputer, di antaranya adalah perhatian siswa akan materi pelajaran akan meningkat dengan sendirinya, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran lebih terlihat. Hal ini seperti yang diutarakan oleh SS, S.Ag sebagai berikut.

Dampak dari pembelajaran berbasis komputer itu diantaranya adalah, dilihat dari perhatian siswa saja sudah berbeda, siswa dalam memperhatikan pelajaran sangat serius dan tidak ramai sendiri, kemudian keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar juga semakin bertambah.¹¹²

¹¹⁰ LihatTranskrip Wawancara Nomor 14/W/20-VI/2016

¹¹¹ LihatTranskrip Wawancara Nomor 15/W/20-VI/2016

¹¹² LihatTranskrip Wawancara Nomor 16/W/20-VI/2016

IF, S.Ag juga mengatakan hal yang sama sebagai berikut:

Ada beberapa dampak dari pembelajaran komputer yang sangat terlihat menurut saya, seperti keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat dominan, mereka cenderung mempunyai rasa ingin tahu yang lebih, dan keterlibatan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar juga besar, siswa terlihat aktif.¹¹³



¹¹³ Lihat Transkrip Wawancara Nomor 17/W/20-VI/2016

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Pemanfaatan Media Komputer oleh Siswa dan Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan

Sekolah sebagai institusi pendidikan sesungguhnya harus memperhatikan proses tercapainya tujuan pembelajaran, dan guru sebagai orang yang bertugas mengajarkan setiap materi pelajaran kepada siswa diminta memahami bagaimana cara untuk mewujudkan itu semua. Tercapainya tujuan pembelajaran tidak terlepas dari media yang digunakan oleh seorang guru, dan pada era globalisasi seperti ini media pembelajaran yang banyak digunakan adalah komputer karena dipandang lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dimana pemanfaatan media komputer untuk meningkatkan minat belajar oleh siswa kelas V dan guru MI Ma'arif Patihan Wetan. Yang pertama adalah pemanfaatan media komputer oleh siswa kelas V dengan cara mengetik tugas-tugas yang diberikan oleh guru di komputer (menggunakan microsoft word, excel, power point, dan paint).

Hal ini sesuai dengan pendapat Teori dari Akhmad Sudrajat bahwa model Computer Based Instruction (CBI) tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi

pelajaran. Pada umumnya tipe penyajian yang banyak digunakan adalah tutorial, tutorial ini membimbing siswa secara tuntas menguasai materi dengan cepat dan menarik. Setiap siswa cenderung memiliki perbedaan penguasaan materi tergantung dari kemampuan yang dimilikinya. Penggunaan tutorial melalui CD interaktif lebih efektif untuk mengajarkan penguasaan software kepada siswa dibandingkan dengan mengajarkan hardware. Misalnya tutorial microsoft office word, access, excel, dan power point.¹¹⁴

Selanjutnya pemanfaatan media komputer oleh guru di kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan yaitu dengan digunakannya media komputer sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran, seperti melalui pemutaran video maupun gambar melalui LCD proyektor (simulasi IPA, pembuatan kerajinan tangan, Bahasa Inggris, dsb).

Hal ini sesuai dengan pendapat Purnama Kadir bahwa komputer digunakan sebagai fasilitas menyampaikan materi melalui gambar, video, suara, dan sebagainya melalui bantuan LCD proyektor. TIK dalam dunia pendidikan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, berikut adalah pemanfaatan TIK dalam pembelajaran, memanfaatkan fasilitas multimedia yang sudah tersedia untuk mempermudah kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran. Misalnya, untuk presentasi, jika dahulu presentasi hanya menggunakan media OHP yang monoton, sekarang presentasi sudah dapat ditampilkan dengan LCD Proyektor dan dibuat lebih kreatif dengan

¹¹⁴ Akhmad Sudrajat, Media Pembelajaran..., diakses tanggal 1 April 2016

menampilkan berbagai konten multimedia, seperti gambar, video, suara, dan sebagainya.¹¹⁵

Teori dari Haris Muhammad juga menambahkan bahwa komputer juga dapat dijadikan seperti kertas, pensil, buku, video, dan lain sebagainya. Dalam beberapa mata pelajaran tertentu komputer dapat membantu belajar menjadi lebih efektif. Komputer dapat berperan besar dalam pembelajaran jika digunakan secara semestinya. Komputer dapat membantu pendidik dalam memudahkan pembelajaran, bahkan dapat memotivasi dan mengakselerasi belajar siswa.¹¹⁶

Senada juga dengan teori Oemar Hamalik mengatakan bahwa berbeda dengan media audio visual, komputer adalah suatu medium interaktif, di mana siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dalam bentuk mempengaruhi atau mengubah urutan yang disajikan. sebagai mana halnya dengan penggunaan sumber-sumber audio visual yang dapat meningkatkan motivasi dan menyajikan informasi dan prakarsa melalui stimulasi visual dan audio, komputer punya nilai lebih karena dapat memberi siswa pengalaman kinestetik melalui penggunaan keyboard komputer. Ada tiga bentuk penggunaan komputer dalam kelas, yaitu:

- 4) Untuk mengajar siswa menjadi mampu membaca komputer atau computer literate,
- 5) Untuk mengajarkan dasar-dasar pemrograman dan pemecahan masalah komputer, dan

¹¹⁵ Purnama Kadir, Kendala Pemanfaatan TIK..., diakses tanggal 1 April 2016

¹¹⁶ Haris Muhammad, Pemanfaatan Komputer dalam..., diakses 1 April 2016

6) Untuk melayani siswa sebagai alat bantu pembelajaran.¹¹⁷

B. Kendala Penerapan Media Komputer dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan

Dalam menerapkan media komputer MI Ma'arif Patihan Wetan mempunyai sarana dan prasarana yang cukup mendukung, seperti laboratorium komputer dan LCD proyektor di hampir setiap kelasnya, akan tetapi dalam menggunakan media komputer dalam pembelajaran MI Ma'arif Patihan Wetan menemui banyak kendala, di antaranya masalah dana atau biaya yang menjadi masalah terbesar, kurangnya sarana dan prasarana, guru sulit meninggalkan kebiasaan menggunakan media pembelajaran konvensional, kurangnya kompetensi guru dalam mengoperasikan komputer, guru sudah merasa puas dengan media pembelajaran konvensional, dan guru belum menganggap penting peranan komputer dalam pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan Sudarwan Danim bahwa di perlukan dana yang cukup, dana pengembangan ini termasuk di antaranya untuk pembelian buku dari dalam luar negeri untuk langganan jurnal dan CD-ROM, untuk membangun database, pendidikan staf, untuk membayar tenaga kerja, dan seterusnya.¹¹⁸

Senada juga dengan teori Ratih Parwati mengatakan bahwa penerapan media komputer di Indonesia masih dalam tahap awal dan masih belum

¹¹⁷ Oemar Hamalik, Proses Belajar..., 236-237.

¹¹⁸ Sudarwan Danim, Media Komunikasi..., 30.

termanfaatkan secara maksimal. Kendala-kendala penerapan media komputer di bidang pendidikan antara lain disebabkan oleh:

- g. Sarana dan prasarana yang belum memadai terutama untuk sekolah-sekolah yang berlokasi di pelosok, walaupun sudah ada sarana dan prasarana, tetapi masih sangat minim baik dari segi jumlah maupun segi mutu peralatan tersebut.
- h. Ketidaksiapan sumber daya manusia untuk memanfaatkan TIK dalam proses pembelajaran. Ketidaksiapan ini dikarenakan pola kebiasaan pembelajaran yang masih belum menganggap penting peranan TIK dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.¹¹⁹

Teori dari Purnama Kadir juga menambahkan bahwa kendala penerapan media komputer dalam pembelajaran di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Ketidaksiapan sumber daya manusia untuk memanfaatkan TIK dalam proses pembelajaran. Ketidaksiapan ini dikarenakan pola kebiasaan pembelajaran yang masih belum menganggap penting peranan TIK dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Mereka cenderung sudah merasa puas akan materi yang telah diberikan oleh pengajar secara langsung, sehingga menyebabkan mereka tidak mau atau malas untuk mencari informasi tambahan yang ada di internet walaupun sarana dan infrastruktur sudah mendukung dalam penerapan TIK.
2. Guru takut gagal mengajar melalui penggunaan TIK yang saat ini sangat disarankan, yang dimaksud di sini adalah kurangnya kompetensi guru

¹¹⁹ Ratih Parwati, Peranan, Kendala, dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Bidang Pendidikan, <http://ratihparwati123.blogspot.com/>, diakses tanggal 30 Maret 2016

dalam mengintegrasikan TIK ke dalam pedagogis praktek, yaitu tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan komputer dan tidak antusias tentang perubahan dan integrasi dengan belajar yang menggunakan komputer dalam kelas mereka.

3. Sikap guru dan resistensi yang melekat terhadap perubahan, sikap dan resistensi guru untuk mengubah tentang penggunaan strategi baru yaitu dengan integrasi TIK dalam proses belajar mengajar. Hal ini dimaksudkan dengan sikap guru bahwa penggunaan TIK dalam proses belajar mengajar tidak memiliki manfaat atau keuntungan yang jelas.¹²⁰

C. Dampak Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan

MI Ma'arif Patihan Wetan dalam menerapkan pembelajaran berbasis komputer memiliki manfaat yang sangat besar untuk kemajuan dan keberhasilan pembelajaran khususnya di kelas V. Selain itu pembelajaran berbasis komputer juga mempunyai dampak yang positif terhadap minat belajar siswa kelas V, di antaranya perasaan senang ke materi pelajaran bertambah, ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran meningkat, perhatian siswa ke materi pelajaran juga bertambah, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar juga semakin terlihat.

¹²⁰ Purnama Kadir, Kendala Pemanfaatan TIK...,1 April 2016

Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan Wawang Armansyah bahwa dampak dari pembelajaran berbasis komputer terhadap minat belajar adalah sebagai berikut:

e. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

f. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

g. Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

h. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.¹²¹

¹²¹ Wawang Armansyah, Minat Belajar dan..., diakses tanggal 20 Juni 2016

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Pemanfaatan media komputer oleh siswa dan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Ma'arif Patihan Wetan adalah dengan cara mengetik tugas-tugas yang diberikan oleh guru di komputer (menggunakan program microsoft word, excel, power point, dan paint untuk belajar), dan pemanfaatan oleh guru yaitu dengan digunakannya media komputer sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran melalui pemutaran video maupun gambar melalui LCD proyektor (simulasi IPA, Kertakes, Bahasa Inggris, dsb).
2. Kendala penerapan media komputer dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V adalah masalah dana atau biaya yang menjadi masalah terbesar (tidak semua kelas terpasang LCD proyektor, banyak komputer rusak, dan jumlah komputer tidak mencukupi untuk semua siswa), guru sulit meninggalkan kebiasaan menggunakan media pembelajaran konvensional, kurangnya kompetensi guru dalam mengoperasikan komputer, guru sudah merasa puas dengan media pembelajaran konvensional, dan guru belum menganggap penting peranan komputer dalam pembelajaran.
3. Dampak pembelajaran berbasis komputer terhadap minat belajar siswa adalah perasaan senang pada saat mengikuti pelajaran, ketertarikan siswa

pada materi yang diajarkan bertambah, perhatian siswa terhadap materi pelajaran semakin terlihat, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar bertambah.

B. Saran

1. Bagi Peneliti

Agar meningkatkan wawasan kemampuan dalam hal teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) khususnya pemanfaatan media komputer di MI Ma'arif Patihan Wetan. Serta menerapkan teknologi dengan baik agar bermanfaat bagi dunia pendidikan.

2. Bagi Lembaga atau Sekolah yang Bersangkutan

Dengan berkembangnya teknologi yang merambah ke dunia pendidikan, lembaga MI Ma'arif Patihan Wetan diharapkan memberikan kebijakan terkait pemanfaatan media komputer dalam pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Agar mengembangkan lagi penelitian selanjutnya khususnya mengenai media pembelajaran berbasis komputer, karena media pembelajaran berbasis komputer sangat penting untuk kemajuan dunia pendidikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi. Jakarta: Rineka Cipta.
- . Prosedur Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi 2. Jakarta: Rineka Cipta, 1993.
- Armansyah, Wawang, Minat Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat, <http://www.belajarbagus.com/2015/04/minat-belajar.html>, diakses tanggal 20 Juni 2016
- Asnawir dan Usman, Basyiruddin. Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- . Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.
- Danim, Sudarwan. Media Komunikasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Efendi, Rohman Kusuma. “Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Pokok Bahasan Kitab-kitab Suci Allah Melalui Media Visual”. Skripsi, STAIN, Ponorogo, 2014.
- Djaali. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. Belajar dan Pembelajaran Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional. Yogyakarta: Teras, 2012.
- Ghony, Djunaidi dan Fauzan Almanshur. Metodologi Penelitian Kualitatif. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Hamalik, Oemar. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Harahap, Pinta Rizki. Pemanfaatan Komputer sebagai Media Belajar, <http://pintarizkiharahap.blogspot.com/2013/06/pemanfaatan-komputer-sebagai-media.html>, diakses tanggal 1 April 2016
- Huda, Ni’amul. Makalah Minat Belajar, <http://uinkediri.blogspot.com/2014/12/makalah-minat-belajar.html>, diakses tanggal 2 April 2016

- Hikayati, Ita. "Pemanfaatan Komputer Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah IPS pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Tarbiyah STAIN Ponorogo". Skripsi, STAIN, Ponorogo, 2013.
- Iskandar, Mukhtar. Desain Pembelajaran Berbasis TIK. Jakarta: Referensi, 2012.
- Kadir, Purnama. Kendala Pemanfaatan TIK dalam Dunia Pendidikan, <http://purnamakadir.blogspot.com/2013/03/kendala-pemanfaatan-tik-dalam-dunia.html>, diakses tanggal 1 April 2016
- Moerita, Genta. Kendala Penerapan IT dan Solusinya, <http://staff.blog.ui.ac.id/harrybs/2009/04/24/kendala-penerapan-it-dan-solusinya/>, diakses tanggal 29 Maret 2016
- Moleong, Lexy J. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000.
- Muhammad, Haris. Pemanfaatan Komputer dalam Pembelajaran, <http://muhammadharistribakti.blogspot.com/2013/05/pemanfaatan-komputer-dalam-pembelajaran.html>, diakses tanggal 1 April 2016
- Pakpahan, Tiraya. Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustkarya, 2011.
- Parwati, Ratih. Peranan, Kendala, dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Bidang Pendidikan, <http://ratihtarwati123.blogspot.com/>, diakses tanggal 30 Maret 2016
- Riyanto, Yatim. Metodologi Penelitian Pendidikan. Surabaya: SIC, 2001.
- Setiawan, Didik. "Penerapan Media Visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi". Skripsi, STAIN, Ponorogo, 2013.
- Sudjana, Djuju. Evaluasi Program Pendidikan Luar Sekolah. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.
- Sudrajat, Akhmad. Media Pembelajaran Berbasis Komputer, https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/07/16/media-pembelajaran-berbasis-komputer/?_e_pi_=7%2CPAGE_ID10%2C8437392180, diakses tanggal 1 April 2016

Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&R. Bandung: Alfabeta, 2007.

Usman, Moch. Uzer. Menjadi Guru Profesional. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.

Warsita, Bambang. Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

