

BAB II

LANDASAN TEORI DAN TELAAH PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

a. Pengertian Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang kompleks dan terjadi pada semua orang serta berlangsung seumur hidup. Konsep belajar sebagai suatu upaya atau proses perubahan perilaku seseorang sebagai akibat interaksi peserta didik dengan berbagai sumber belajar yang ada di sekitarnya. Konsep belajar adalah mengingat, belajar adalah memahami, belajar adalah menerapkan, belajar adalah pengembangan diri. Aspek yang perlu dikembangkan dalam belajar adalah semua aspek yang ada pada manusia.¹ Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah menyederhanakan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM). Pembelajaran identik dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar”, yang

¹ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 207.

berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Kata pembelajaran yang semula diambil dari kata “ajar” ditambahkan awalan “pe” dan diakhiran “an” menjadi kata “pembelajaran”, diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.²

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru, dan siswa. Interaksi komunikasi itu dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media, dimana sebelumnya telah menentukan model pembelajaran yang diterapkan tentunya.³

² Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), 18-19.

³ Rusman, Deni Kurniawan, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 15-16.

b. Komponen Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil integrasi dari beberapa komponen yang memiliki fungsi tersendiri dengan maksud agar ketercapaian tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Ciri utama dalam dari kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi. Interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkungan belajarnya, baik itu dengan guru, teman-temannya, alat, media pembelajaran, dan sumber-sumber belajar yang lainnya. Sedangkan ciri-ciri lainnya dari pembelajaran ini berkaitan dengan komponen-komponen pembelajaran itu sendiri. Komponen-komponen pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut

- 1) Tujuan, tujuan pendidikan sendiri adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.
- 2) Sumber belajar, diartikan segala bentuk atau segala sesuatu yang ada di luar diri seseorang yang bisa digunakan untuk membuat atau memudahkan terjadinya proses belajar pada diri sendiri atau peserta didik, apapun bentuknya apapun bendanya asal bisa digunakan untuk memudahkan proses belajar, maka benda itu bisa dikatakan sebagai sumber belajar.
- 3) Strategi pembelajaran, adalah tipe pendekatan yang spesifik untuk menyampaikan informasi dan kegiatan yang mendukung

penyelesaian tujuan khusus. Strategi pembelajaran pada hakikatnya merupakan penerapan prinsip-prinsip psikologi dan prinsip-prinsip pendidikan bagi perkembangan siswa.

- 4) Media pembelajaran, merupakan salah satu alat mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan dan sebagai alat bantu mengajar dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses belajar.
- 5) Evaluasi pembelajaran, merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan mengajar secara keseluruhan. Evaluasi bukan hanya sekedar menilai suatu aktivitas secara spontan dan insidental, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis, dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas.⁴

c. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

Teknologi informasi mempunyai pengertian luas meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu dan pengelolaan informasi. Teknologi informasi mempunyai pengertian segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke yang lain. Karena itu, teknologi informasi dan komunikasi adalah satu padanan yang

⁴ Ibid., 41-42.

tidak terpisah yang mengandung pengertian yang luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, memanipulasi, pengelolaan, dan transfer antar media menggunakan teknologi tertentu.⁵

Definisi teknologi informasi pendidikan didasarkan pada pemanfaatannya dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi informasi difokuskan pada peningkatan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Teknologi informasi pendidikan adalah ilmu pengetahuan dalam bidang informasi berbasis komputer yang digunakan dalam peningkatan kualitas pendidikan.⁶

Perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan hasil berfikir secara rasional tentang sasaran dan hasil tujuan pembelajaran tertentu, yakni perubahan perilaku serta rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan sebagai upaya pencapaian tujuan tersebut dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada. Hasil akhir dari proses pengambilan keputusan tersebut adalah tersusunnya dokumen yang berisi tentang hal-hal di atas, sehingga selanjutnya dokumen tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dan pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran.⁷

⁵ Harjali, *Teknologi Pendidikan*, 83.

⁶ Latip Diat Prasajo, *Teknologi Informasi Pendidikan* (Yogyakarta: Gava Medis, 2011), 5.

⁷ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta:Kencana,2009) ,28-

Dalam hal ini istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, pembelajaran memusatkan perhatian pada bagaimana membelajarkan siswa, dan bukan pada apa yang dipelajari siswa. Adapun perhatian terhadap apa yang dipelajari siswa merugakan bidang kajian dari kurikulum, yakni mengenai apa isi pembelajaran yang harus dipelajari siswa agar dapat tercapainya tujuan. Pembelajaran lebih menekankan pada bagaimana cara agar tercapai tujuan tersebut. Dalam kaitan ini hal hal yang tidak bisa dilupakan untuk mencapai tujuan adalah bagaimana cara mengorganisasikan pembelajaran, bagaimana menyampaikan isi pembelajaran, dan bagaimana menata interaksi antara sumber-sumber belajar yang ada agar dapat berfungsi secara optimal. Pembelajaran yang akan direncanakan memerlukan berbagai teori untuk merancangnya agar rencana pembelajaran yang disusun benar-benar dapat memenuhi harapan dan tujuan pembelajaran.⁸

Perencanaan pembelajaran adalah merencanakan setiap komponen yang saling berkaitan. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran minimal

⁸ Hamzah, *Rencana Pembelajaran* (Jakarta: PT Bumi Angkasa, 2012), 2.

ada lima komponen pokok, yaitu komponen tujuan pembelajaran, materi pelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber pembelajaran serta komponen evaluasi. Hal ini sesuai yang digariskan oleh peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 bab IV pasal 20 menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, metode pengajaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar.⁹

Kurikulum 2004 menghendaki penyusunan persiapan mengajar mencakup komponen sebagai berikut:

- 1) Identitas mata pelajaran (nama pelajaran, kelas, semester, dan waktu atau banyaknya jam pertemuan yang dialokasikan)
- 2) Kompetensi dasar (yang hendak dicapai atau dijadikan tujuan)
- 3) Materi pokok (beserta uraiannya yang perlu dipelajari siswa dalam rangka mencapai kompetensi dasar).
- 4) Strategi pembelajaran/tahapan-tahapan proses belajar mengajar (kegiatan pembelajaran secara kongkrit yang harus dilakukan oleh siswa dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran dan sumber belajar untuk menguasai kompetensi dasar).
- 5) Media (yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran).

⁹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, 59-60.

- 6) Penilaian tindak lanjut (instrumen dan prosedur yang digunakan untuk menilai pencapaian belajar siswa serta tindak lanjut hasil penilaian, misalnya remedial, pengayaan atau percepatan).
- 7) Sumber bahan (yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai).¹⁰

d. Proses Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

Proses belajar mengajar adalah proses berlangsungnya belajar mengajar di kelas yang merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Pelaksanaan pengajaran ialah interaksi guru dengan murid dalam rangka menyampaikan bahan pengajaran kepada siswa dan untuk mencapai tujuan pengajaran. Jadi pelaksanaan proses belajar mengajar dapat disimpulkan sebagai terjadinya interaksi guru dengan siswa dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pengajaran.

Menurut Nana Sudjana pelaksanaan proses belajar mengajar meliputi pentahapan sebagai berikut:

- 1) Tahap pra intruksional, yaitu tahap yang ditempuh pada saat memulai proses belajar mengajar, yaitu:
 - a) Guru menanyakan kehadiran siswa dan mencatat siswa yang tidak hadir.

¹⁰ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), 98.

- b) Bertanya kepada siswa sampai dimana pembahasan sebelumnya.
 - c) Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai bahan pelajaran yang belum dikuasai dari pembelajaran yang sudah disampaikan.
 - d) Mengajukan pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan bahan yang sudah diberikan.
- 2) Tahap intruksional, yaitu tahap pemberian bahan pelajaran yang dapat diidentifikasi beberapa kegiatan sebagai berikut:
- a) Menjelaskan kepada siswa tujuan pengajaran yang harus dicapai siswa.
 - b) Menjelaskan pokok materi yang akan dibahas.
 - c) Membahas pokok materi yang sudah dituliskan
 - d) Pada setiap pokok materi yang dibahas sebaiknya diberi contoh-contoh yang kongkret.
 - e) Penggunaan alat bantu pengajaran untuk memperjelas pembahasan pada setiap materi pelajaran
 - f) Menyimpulkan hasil pembahasan dari semua pokok materi.
- 3) Tahap evaluasi dan tindak lanjut, yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan tahap intruksional, kegiatan yang dapat dilakukan pada tahap ini antara lain:

- a) Mengajukan pertanyaan kepada kelas atau kepada beberapa murid mengenai semua aspek pokok materi yang telah dibahas pada tahap intruksional.
- b) Apabila pertanyaan yang diajukan belum dapat dijawab oleh siswa kurang dari 70%, maka harus mengulang pelajaran.
- c) Untuk memperkaya pengetahuan siswa mengenai materi yang dibahas, guru dapat memberikan tugas atau pekerjaan rumah.
- d) Akhiri pelajaran dengan menjelaskan atau memberitahukan pokok materi yang akan dibahas pada pelajaran berikutnya.¹¹

Pada era TIK sekarang ini, paradigma pembelajaran telah bergeser dari pembelajaran tradisional menuju pembelajaran berbasis perkembangan teknologi. Pembelajaran tidak hanya menggunakan papan tulis saja dan mengajar tidak hanya berceramah di depan kelas sambil menulis di papan tulis, sememntara peserta didik duduk, mendengar, dan mencatat. Berbagai media hasil teknologi termasuk didalamnya televisi, VCD, DVD, dan komputer menjadi suatu kebutuhan penting dalam pembelajaran karena kemampuannya.¹²

Mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam pembelajaran antara lain untuk meningkatkan kopetensi pengajar dalam mengajar dan meningkatkan mutu belajar peserta didik. Oleh karena itu,

¹¹ Suryo Subroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta:PT Rineka Cipta, 1997), 36-37.

¹² Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 173.

pengajar hendaknya memanfaatkan seluruh kemampuan dan potensi teknologi untuk meningkatkan pembelajaran. Memanfaatkan TIK dalam pembelajaran antara lain dengan:

- 1) Pengajar dan peserta didik mampu mengakses kepada teknologi informasi dan komunikasi.
- 2) Pengajar memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, karena pengajar berperan sebagai peserta didik yang harus belajar terus menerus sepanjang hayatnya, tujuannya untuk meningkatkan kualitas profesional dan kopetensinya.
- 3) Tersedianya materi pembelajaran yang berkualitas dan bermakna.¹³

Adapun fungsi teknologi informasi dalam pendidikan dapat dibagi menjadi tujuh fungsi, yaitu:

- 1) Sebagai gudang ilmu
- 2) Sebagai alat bantu pelajaran
- 3) Sebagai fasilitas pendidikan
- 4) Sbagai standar kopetensi
- 5) Sebagai pejunjang administrasi
- 6) Sebagai alat bantu manajemen sekolah
- 7) Sebagai struktur pendidikan

¹³ *ibid.*, 176.

Kecenderungan teknologi informasi mengarah pada pemanfaatan teknologi komputer dan teknologi terkait dalam mengintegrasikan suatu data, gambar grafik, dan suara sehingga menghasikan suatu informasi secara komprehensif.¹⁴

Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi memerlukan bimbingan dari pengajar untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik dengan efektif. Pengajar memberikan kesempatan yang sebesar-besarnya dan menciptakan kondisi bagi peserta didik untuk mengembangkan cara-cara belajarnya sendiri sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, bakat, atau minatnya.¹⁵

Dalam penggunaannya terdapat beberapa model pembelajaran berbantu komputer, yaitu

1) Model Drill

Model drill adalah suatu model dalam pembelajaran dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. Melalui model drill akan menambah kecepatan, ketetapan, kesempurnaan dalam melakukan sesuatu serta dapat pula dipakai sebagai sesuatu cara menanggulangi bahan latihan yang telah disajikan

Secara umum tahapan penyajian model drill adalah sebagai berikut:

¹⁴ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran*, 136

¹⁵ Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 176.

- a) Penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari kemampuan dan performance siswa.
- b) Siswa mengerjakan soal latihan.
- c) Program merekam penampilan siswa, mengevaluasi, kemudian memberikan umpan balik.
- d) Jika jawaban yang diberikan siswa benar program menyajikan materi selanjutnya dan jika jawaban siswa salah program menyediakan fasilitas untuk mengulangi latihan (remedial) yang dapat dijadikan secara parsial atau pada akhir keseluruhan soal.¹⁶

2) Model Tutorial

Program tutorial pada dasarnya sama dengan program bimbingan, yang bertujuan memberikan bantuan kepada siswa agar dapat mencapai hasil belajar secara optimal. Kegiatan tutorial ini memang sangat dibutuhkan sebab siswa yang dibimbing melaksanakan kegiatan belajar mandiri yang bersumber dari modul-modul dalam bidang studi tertentu. Itu sebabnya kegiatan ini sering dikaitkan dengan program pembelajaran modular. Sistem pembelajaran ini direalisasikan dalam berbagai bentuk, yakni pusat belajar modular, program pembinaan jarak jauh, dan sistem belajar jarak jauh.

¹⁶ Rusman dan Deni Kurniawan, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, 112-113.

Tahapan atau langkah-langkah pembelajaran berbasis komputer model tutorial adalah sebagai berikut:

- a) Penyajian informasi, yaitu berupa materi pelajaran yang akan dipelajari siswa.
 - b) Pertanyaan dan respon, yaitu berupa soal-soal latihan yang harus dikerjakan siswa.
 - c) Penilaian respon, yaitu komputer akan memberikan respon terhadap kinerja dan jawaban siswa.
 - d) Pemberian balikan respon, yaitu setelah selesai, program akan memberikan balikan. Apakah berhasil atau harus mengulang.
 - e) Mengulang (remedial)
 - f) Segmen pengaturan pelajaran.¹⁷
- 3) Model Simulasi

Model simulasi dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.¹⁸ Secara umum tahapan materi model simulasi adalah sebagai berikut: simulasi 1, simulasi 2 dan seterusnya, pertanyaan dan respon jawaban,

¹⁷Ibid., 112-118.

¹⁸Deni Darmawan, *Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 197.

penilaian respons, pemberian feedback tentang respon, pembetulan, segmen pengaturan pengajaran, dan penutup.

4) Model Permainan (Games)

Instructional games merupakan salah satu bentuk metode dalam belajar berbasis komputer. Tujuan instructional games adalah untuk menyediakan pengalaman belajar yaitu memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui bentuk permainan yang mendidik. Instructional games dapat terlihat mengenali pola pembelajaran melalui permainan yang dirancang sedemikian rupa, sehingga pembelajaran lebih menantang dan menyenangkan.¹⁹

e. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan mengelola informasi.²⁰

1) Media berbasis komputer

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran mungkin merupakan suatu hal yang baru bagi sekolah sekolah di indonesia. Apabila komputer dijadikan sebagai media pembelajaran yang baik di sekolah harus memenuhi beberapa syarat. Sebab suatu media

¹⁹ Rusman dan Deni Kurniawan, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, 122.

²⁰ Munir, Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, 173.

pembelajaran mempunyai kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran harus mempunyai tujuan untuk memberi motivasi kepada pembelajar. Selain itu, harus mampu merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari dan dapat memberikan rangsangan belajar baru bagi pembelajar. Dengan demikian media yang baik akan memiliki kemampuan untuk mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan mendorong pembelajar untuk melakukan praktek praktek dengan benar.²¹

Program pembelajaran interaktif berbasis komputer memiliki nilai lebih dibanding bahan pembelajaran tercetak biasanya. Pembelajaran interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, sound, dan animasi.²²

Masalah pembelajaran yang terkait dengan lambatnya pemahaman siswa terhadap konsep teori yang bersifat abstrak perlu diatasi. Jika hal ini dibiarkan, efektivitas dan efisiensi pembelajaran rendah. Pada akhirnya, hal ini akan mengakibatkan rendahnya prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, perlu dicari upaya yang

²¹ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 207.

²² Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2014), 55.

sistematis guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, salah satu upayanya adalah dengan mengembangkan model pembelajaran berbasis komputer dengan pembelajaran berbasis komputer, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, hal ini pada akhirnya dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Mengacu pada masalah tersebut pengembangan pembelajaran berbasis komputer sangat penting bagi guru, siswa, dan sekolah.

Bagi guru pembelajaran berbasis komputer sangat penting bagi guru karena guru akan lebih banyak berperan sebagai fasilitator bagi siswa, memberi alternatif variasi metode pembelajaran, menolong mengembangkan media pembelajaran karena tidak semua guru memiliki kreativitas dan waktu untuk melakukannya, memberi pedoman bagi pengembangan lebih lanjut, dan meminimalkan tingkat kesalah pahaman konsep/ teori yang sering dialami siswa sehingga efektivitas dan efisiensi pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Bagi siswa sangat bermanfaat karena siswa akan lebih mudah dan cepat memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak, karena konsep atau teori yang bersifat abstrak tersebut akan disajikan secara cermat dan konkret, sehingga mudah ditangkap oleh pancaindera, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar siswa, kendali

belajar berada pada siswa sehingga kecepatan belajar dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuannya, dan dapat mengakomodasi siswa yang lambat karena dapat menciptakan iklim yang efektif dengan cara yang lebih individual.

Bagi sekolah Dengan adanya model pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan melalui kegiatan ini, maka di sekolah akan tersedia bahan ajar yang telah divalidasi sesuai dengan bidang teknik sipil sehingga setiap guru dapat menggunakan dengan mudah dan efektivitas dan efisiensi pembelajaran secara keseluruhan akan meningkat, pengembangan isi pembelajaran akan sesuai dengan pokok-pokok bahasan, dan sebagai pedoman praktis implementasi pembelajaran sesuai dengan kondisi dan karakteristik pembelajaran.

Lee di dalam bukunya Hujair AH Sanaky merumuskan paling sedikit ada delapan alasan pemakaian komputer sebagai media Pembelajaran, yaitu:

- a) Pengalaman
- b) Motivasi
- c) Meningkatkan pembelajaran
- d) Materi yang otentik
- e) Interaksi yang lebih luas
- f) Lebih pribadi
- g) Tidak terpacu pada sumber tunggal

h) Pemahaman global²³

Melalui sistem komputer kegiatan pembelajaran dilakukan secara tuntas, maka guru dapat melatih siswa secara terus menerus sampai mencapai ketuntasan dalam belajar. Latihan yang diberikan guru dimaksudkan untuk melatih keterampilan siswa dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran dengan menggunakan komputer terutama dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan.²⁴ Penggunaan komputer dalam komunikasi pembelajaran pada prinsipnya sama dengan Computerized Assited Instruction atau CAI. Kemampuannya menerima informasi, menyimpan ,dan mengelola serta memproduksinya dalam jumlah yang banyak dan jangka waktu yang lama, serta setiap saat dapat digunakan dan dapat menggandakan informasi dalam jumlah tak terbatas, merupakan suatu media yang sangat canggih.²⁵ CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pembelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.²⁶

2) Media berbasis internet

²³ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif.*, 209.

²⁴ Rusman dan Deni Darmawan, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*, 97.

²⁵ Ishak dan Deni Darmawan, *Teknologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 87.

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 93.

Penggunaan internet untuk keperluan pendidikan semakin meluas terutama di negara-negara maju, sebab dengan media internet di mungkinkan diselenggarakannya proses pembelajaran yang lebih efektif.²⁷

Internet merupakan perpustakaan raksasa dunia yang di dalamnya terdapat jutaan bahkan milyaran informasi atau data yang dapat berupa text, grafic, audio, animasi maupun digital konten lainnya. Dari segi komunikasi, internet adalah sarana yang sangat afisien dan efektif untuk melakukan pertukaran informasi jarak jauh. Kelebihannya dalam akses global itulah yang menjadikan internet memiliki peranan tersendiri, karena internet dapat memfasilitasi beragam sumber belajar yang dibutuhkan siswa.²⁸

Kekayaan informasi yang sekarang tersedia di internet telah mencapai harapan dan bahkan imajinasi para penemu sistemnya. Melalui internet dapat diakses sumber-sumber informasi tanpa batas dan aktual dengan secara cepat. Adanya internet memungkinkan seorang di Indonesia untuk mengakses perpustakaan di Amerika Serikat dalam bentuk digital library. Para akademis salah satu pihak yang paling diuntungkan dengan kemunculan internet. Berbagai refrensi, jurnal, maupun hasil penelitian yang dipublikasikan melalui

²⁷ Hujair AH Sanaky , *Media Pembelajaran Iteraktif Inovatif*, 220.

²⁸ Rusman dan Deni Kurniawan, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*,

internet tersedia dalam jumlah yang berlimpah.cukup memanfaatkan serch engine, materi-materi yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan cepat. Selain menghemat tenaga dan biaya dalam mencarinya, materi-materi yang dapat ditemui di internet cenderung lebih up to date.²⁹

Menurut Siahaan dalam bukunya Rusman menyebutkan beberapa keuntungan atau manfaat pembelajaran melalui internet adalah sebagai berikut:

- a) Menjadi alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif
- b) Melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
- c) Mempermudah penyempurnan dan penyimpanan materi pembelajaran mutu belajar mengajar.
- d) Membantu peserta dalam memahami materi pelajaran

Dari pernyataan diatas bagi siswa internet dapat dimanfaatkan secara positif, namun manfaat internet dalam pembelajaran bukan hanya sebagai alat pembelajaran saja, tetapi

²⁹ Ibid., 52.

juga bermanfaat bagi para pengajar untuk meningkatkan keilmuan mereka secara profesionalitas.³⁰

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.³¹

Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh didalam diri seseorang. dalam kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai.

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi

³⁰ Ibid., 54-55.

³¹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2009), 73.

kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Ibaratnya seseorang itu menghadiri suatu ceramah, tetapi karena ia tidak tertarik pada materi yang diceramahkan, maka tidak akan mencamkan apalagi mencatat isi isi ceramah tersebut.³²

Dalam pendidikan, aspek motivasi sangatlah penting terutama dalam kegiatan proses belajar mengajar. Motivasi merupakan faktor yang sangat penting di dalam belajar yaitu:

- 1) Motivasi memberi semangat terhadap seorang peserta didik dalam kegiatan-kegiatan belajarnya.
- 2) Motivasi-motivasi perbuatan merupakan pemilih dari tipe kegiatan-kegiatan dimana seseorang berkeinginan untuk melakukannya
- 3) Motivasi memberi petunjuk pada tingkah laku.³³

b. Sumber-sumber Motivasi Dalam Pembelajaran

Motivasi seseorang siswa, mahasiswa (peserta didik) dan guru, dosen (pendidik) dapat bersumber dari dalam diri seseorang individu yang kita kenal dengan intrinsik. Motivation atau motivasi internal dan dapat pula dari luar diri seseorang individu dengan istilah ekstrinsik motivation atau motivasi eksternal. Motivasi yang bersumber dari intrinsik maupun ekstrisik dapat bersifat positif, dan dapat bersifat

³² Ibid., 75

³³ Tabrani Rusyan dan Atang Kusnandar, *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1994), 97.

negatif. Oleh sebab itu, untuk mencapai keberhasilan dan kesuksesan seseorang individu siswa dalam belajar, peran guru sebagai motivator profesional sangat dibutuhkan dalam menggerak atau mendorong para siswa-siswa (peserta didik) untuk memahami faktor-faktor motivasi tersebut, sehingga dapat menjadi daya penggerak, pendorong supaya siswa bersemangat untuk belajar, sehingga hasil pembelajaran siswa (peserta didik) dapat tercapai dengan baik.

Menurut Arden N. Frandsen mengatakan bahwa hal yang mendorong seseorang itu untuk belajar antara lain sebagai berikut:

- 1) Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas
- 2) Adanya sifat kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk maju.
- 3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru, dan teman teman.
- 4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan koperasi maupun dengan kompetensi.
- 5) Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman.
- 6) Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari pada belajar.

Adapun hakikat motivasi pembelajaran adalah dorongan internal dan eksternal yang terjadi pada siswa (peserta didik) yang sedang belajar

untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang didukung oleh beberapa indikator-indikator motivasi belajar siswa (peserta didik), yaitu:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa (peserta didik) dapat belajar dengan efektif dan efisien.³⁴

c. Macam-macam Motivasi

Ada dua macam motivasi dasar yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik.

1) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seseorang itu belajar karena tahu besok paginya akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik. Jadi yang penting bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapatkan nilai

³⁴ Iskandar, *Psikologi Pendidikan*, 187-188.

yang baik, atau agar mendapatkan hadiah. Jadi kalau dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya tidak secara langsung bergayut dengan esensi apa yang dilakukannya itu. Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan dirumuskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.³⁵

2) Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik ialah dorongan untuk mencapai tujuan-tujuan yang terletak didalam tujuan belajar. Misalnya, anda menanyakan kepada salah satu siswa mengapa ia mengerjakan soal statistik, siswa lantas menjawab: “saya ingin tahu pemecahannya. Dari contoh yang sangat sederhana ini kita dapat melihat bahwa seorang individu sangat memerlukan pihak lain untuk memberikan dorongan dalam rangka mengembangkan kepribadiannya. Dengan kata lain, dorongan-dorongan kebutuhan seseorang untuk berbuat sesuatu tidak akan ada tanpa adanya dorongan dari orang lain, terutama dorongan-dorongan kebutuhan atau motif-motif sosial.³⁶

Perlu diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang

³⁵ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, 90-91.

³⁶ Tabrani Rusyan dan Atang Kusdinar, *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, 98.

berpengetahuan, yang ahli dalam bidang studi tertentu. Salah satunya jalan untuk menuju ketujuan yang ingin dicapai adalah belajar, tanpa belajar tidak mungkin mendapat pengetahuan, tidak mungkin menjadi ahli. Dorongan yang menggerakkan itu bersumber pada satu kebutuhan, kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang yang terdidik dan berpengetahuan. Jadi memang motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol seremonial.³⁷

d. Ciri-ciri Motivasi belajar

Untuk melengkapi uraian mengenai makna dan teori tentang motivasi, perlu dikemukakan adanya beberapa ciri motivasi. Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai).

³⁷ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, 90.

- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, (untuk orang dewasa misalnya masalah pembangunan, politik, ekonomi keadilan, kriminal,dan sebagainya).
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepas hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.³⁸

B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh: Agung Rohmanudin (2010) dengan judul penelitian “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Bahasan Ibadah Haji Dengan Menggunakan Media Audio Visual Siswi Kelas V di MI Al-Hikmah Sobrah Wungu Madiun Tahun Pelajaran 2009/2010”.

Hasil penelitian ini adalah: 1. pembelajaran menggunakan media audio visual dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran fiqih. Hal ini dapat dilihat dari aktifitas peserta didik di kelas V MI Al-Hikmah Sobrah Wungu Mediun dalam memperhatikan, mendengarkan, menyimak pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dan mengajukan

³⁸ Ibid., 83.

pertanyaan setiap hal belum dimengerti dalam pembelajaran. Disamping itu hasil keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran menunjukkan pada siklus I mencapai (72,41%), siklus II mencapai (75, 86%), dan siklus III mencapai (86,20%). 2. Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran fiqih. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik di kelas V MI Al-Hikmah Sobrah Wungu Madiun mampu menyelesaikan soal yang ditunjukkan pada siklus I mencapai (75, 86%), siklus II mencapai (79,31%), siklus III mencapai (82,76%).³⁹

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama menggunakan media komputer dalam pembelajarannya. Dan perbedaannya adalah, peneliti terdahulu merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan peneliti sekarang menggunakan penelitian jenis kualitatif.

Penelitian yang dilakukan oleh: Didik Setiawan (2013) dengan judul penelitian Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi (PTK di SD Patihan Wetan Babadan Ponorogo).

Hasil penelitian ini adalah: 1. Minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi mengalami peningkatan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media visual. Pada siklus I minat

³⁹ Agung Rohmanudin, "Upaya Peningkatkan Hasil Belajar Fiqih Pokok Bahasan Ibadah Haji Dengan Menggunakan Media Audio Visual", (Skripsi, STAIN, Ponorogo, 2010), 61.

belajar siswa mencapai 8 siswa atau 57%, siklus II mencapai 11 siswa atau 78% dan siklus III mencapai 14 siswa atau 100%. 2. Keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi mengalami peningkatan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media audio visual. Pada siklus I keaktifan belajar siswa mencapai 7 siswa atau 50%, siklus II mencapai 9 siswa atau 64%, dan siklus III mencapai 13 siswa atau 93%. 3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi mengalami peningkatan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media audio visual. Pada siklus I mencapai 8 siswa atau 57%, siklus II mencapai 9 siswa atau 64 %, dan siklus ke III mencapai 14 siswa atau 100%.⁴⁰

⁴⁰ Didik Setiawan, "Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi", (Skripsi, STAIN, Ponorogo, 2013), 93.