

LAPORAN PENELITIAN

PEMANFAATAN MEDIA PROYEKTOR DI LABORATORIUM
KOMPUTER DALAM MEMBIMBING SISWA KELAS VIII A
MENGENAI CARA MEMBUAT TABEL MENGGUNAKAN
PROGRAM PENGOLAH KATA (MICROSOFT WORD)

Oleh :
XXX, S.Pd.
NIP. 131430151

Dibiayai Oleh:
Direktorat Profesi Pendidik

Dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Nomor :

.....

SMP Negeri 1
Kabupaten Wonogiri
Propinsi Jawa Tengah

Direktorat Profesi Pendidik
Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Tenaga Pendidik dan
Kependidikan
Departemen Pendidikan Nasional
2007

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Bidang Kajian : Penelitian penggunaan Media Proyektor sebagai media pembelajaran di
Laboratorium Komputer untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Judul Penelitian : Pemanfaatan Media Proyektor di Laboratorium Komputer
Dalam Membimbing Siswa Kelas VIII A Mengenai Cara
Membuat tabel Menggunakan Program Pengolah Kata
(Microsoft Word).
3. Ketua Peneliti :
a. Nama Lengkap : xxx, S.Pd..
b. Jenis Kelamin : Laki-laki.
c. Pangkat/Gol. Dan NIP : Pembina / IV/a NIP : 131430151.
d. Mata Pelajaran (Kelas): Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VIII A
e. Sekolah : SMP Negeri 1 , Kabupaten Wonogiri
Propinsi Jawa tengah.
4. Jumlah Anggota Peneliti : 2 Orang
5. Lama Penelitian : 3 bulan.
Dari : bulan Agustus 2007 sampai bulan Oktober 2007
5. Biaya Penelitian : Rp.1.000.000,- (satu juta rupiah).

Pembimbing

Ketua Peneliti / Peneliti

(Drs. Daniel Fernandes, M.Si.)

(xxx, S.Pd.)

NIP.

NIP. 131430151

SMP Negeri 1
Mengetahui
Kepala

(xxx.SIP)
NIP. 132045779

Motto:

- Saya tidak dapat memastikan apakah perubahan akan memperbaiki sesuatu, tetapi saya bisa memastikan bahwa untuk menjadi lebih baik sesuatu harus berubah. (George C.Lichtenberg).

- Jangan takut kalau hanya berkembang perlahan tapi takutlah kalau kita cuma diam saja. (Pepatah Cina).

Kupersembahkan kepada :

◀ Ibu dan Ayah tercinta.

◀ Isteri dan anak-anakku tercinta.

◀ Segenap Civitas akademica SMP Negeri 1

, Kabupaten Wonogiri.

PEMANFAATAN MEDIA PROYEKTOR DI LABORATORIUM KOMPUTER
DALAM MEMBIMBING SISWA KELAS VIII A MENGENAI CARA
MEMBUAT TABEL MENGGUNAKAN PROGRAM
PENGOLAH KATA (MICROSOFT WORD)

Oleh: xxx*)

ABSTRAK

Proses pembelajaran Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) cenderung lebih banyak menggunakan tempat di laboratorium komputer daripada di dalam ruang kelas. Agar pembelajaran TIK di ruang laboratorium komputer menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan, maka perlu dipilih media yang tepat yang dapat digunakan dalam ruang laboratorium komputer, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat mudah tercapai. Maka penulis perlu mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul Pemanfaatan Media Proyektor di Laboratorium Komputer Dalam Membimbing Siswa Kelas VIII A Mengenai Cara Membuat tabel Menggunakan Program Pengolah Kata (Microsoft Word).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji seberapa besar manfaat media proyektor mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa apabila digunakan sebagai media pembelajaran di ruang laboratorium komputer.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam tiga kelompok kegiatan yang meliputi kegiatan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. . Langkah-langkah yang diterapkan dalam tindakan kelas menggunakan media pembelajaran berupa proyektor tersebut yaitu guru memberi contoh cara membuat tabel dengan menggunakan komputer yang disorotkan dengan proyektor (LCD) ke layar di depan kelas dengan cara langkah demi langkah. Setiap satu langkah yang diterangkan guru langsung dipraktikkan oleh siswa dengan prinsip siswa menirukan seperti apa yang dicontohkan guru. Dengan demikian praktek dengan cara meniru contoh yang sudah ada akan lebih mudah daripada hanya diterangkan dengan metode ceramah atau hanya dengan kata-kata saja.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran proyektor terjadi adanya peningkatan minat dan prestasi belajar siswa. Hasil yang diperoleh dari ulangan melalui pos test Kelas VIII A setelah diberi pelajaran dengan menggunakan media proyektor memperoleh nilai rata-rata kelas 90,85. Dari hasil isian angket yang diberikan kepada 39 siswa yang masuk pada hari itu dimintai tanggapannya mengenai proses belajar mengajar menggunakan media proyektor ternyata dari 39 siswa kelas VIII A tersebut diperoleh data bahwa 100% responden menyatakan bahwa diberi pelajaran guru dengan media proyektor **lebih jelas dan mudah diingat**. bahwa 100% responden menyatakan bahwa **lebih berminat** jika diajar guru dengan media proyektor. Sehingga penulis dapat menyimpulkan bahwa media proyektor sangat komunikatif dan sangat bermanfaat digunakan sebagai media pembelajaran di ruang laboratorium komputer dalam membimbing siswa mengenai cara membuat tabel menggunakan program pengolah kata (microsoft word).

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah Subhana Hu Wata'ala atas limpahan Rohmat dan HidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas pembuatan Karya tulis ilmiah dengan jenis atau model Karya Tulis Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Pemanfaatan Media Proyektor di Laboratorium Komputer Dalam Membimbing Siswa Kelas VIII A Mengenai Cara Membuat tabel Menggunakan Program Pengolah Kata (Microsoft Word)”.

Karya tulis ini disusun guna untuk memenuhi syarat dalam mengikuti bimbingan KTI On-Line yang diselenggarakan oleh Direktorat Profesi Pendidik, Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Tenaga Pendidik dan Kependidikan, Departemen Pendidikan Nasional dengan memperoleh bantuan dana penelitian sebesar Rp.1.000.000,- (satu juta rupiah).

Dengan menyusun karya tulis ini penulis merasa sangat beruntung, karena dengan menyusun karya tulis ini penulis bertambah pengetahuan dan memiliki pengalaman mengenai cara menyusun Karya Tulis Ilmiah dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas yang sangat bermanfaat bagi penulis guna melakukan inovasi dalam proses pembelajaran yang akhirnya mampu menciptakan metode yang lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan kurikulum sesuai yang penulis harapkan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof.DR. Zamroni, Direktur Profesi Pendidik yang telah memberikan fasilitas penulis untuk mengikuti bimbingan KTI On-Line dan memberikan bantuan dana Block Grant sebesar Rp.1.000.000,-(satu juta rupiah) untuk pelaksanaan Penelitian dan penyusunan Karya Tulis Ilmiah.

2. Bapak Drs. Daniel Fernandes, M.Si., Dosen Pembimbing penulis dalam bimbingan KTI On-Line.
3. Bapak xxx.,SIP., Kepala SMP Negeri 1 yang telah memberi ijin untuk mengadakan penelitian kepada penulis di SMP Negeri 1 .
4. Rekan-rekan Peserta Bimbingan KTI On-Line yang satu grup dengan penulis dibawah bimbingan Bapak Drs. Daniel Fernandes,M.Si.
5. Semua pihak yang telah memberikan dukungan dan membantu baik langsung maupun tidak langsung kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan karya tulis ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan guna peningkatan mutu dan kualitas penulis dalam menyusun karya tulis pada masa yang akan datang.

Semoga karya tulis ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wonogiri, Maret 2008

Penulis.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A Latar Belakang	12
B. Rumusan Masalah	15
C. Tujuan Penelitian	16
D. Manfaat Penelitian	16
BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS	
A. Pengertian Media Pembelajaran	18
B. Media dan Pemanfaatannya Dalam Pembelajaran	18
C. Media Proyektor Sebagai Media Pembelajaran	19
D. Laboratorium Komputer	20

E. Mendesain Media Proyektor Di Dalam Ruang Laboratorium Komputer	23
F. Kerangka Berfikir	24
G. Hipotesis	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Setting Penelitian	34
1.. Waktu Penelitian	34
2. Tempat Penelitian	35
B. Desain Penelitian	36
C. Langkah-langkah Penelitian	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	45
B. Saran-saran	46
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	49

DAFTAR TABEL

Halaman

1. Tabel 1 : Hasil Angket Presentasi Kecenderungan Pendapat Siswa Terhadap
Penggunaan Media Proyektor pada Pembelajaran Praktek Membuat
Tabel Sederhana Menggunakan Program Pengolah Kata 34
2. Tabel 2 : Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Siswa Pada Siklus Pertama dan Siklus
Kedua Dalam Penelitian 35

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	41
2. Lampiran 2 : Nilai Hasil Ulangan Pos test	46
5. Lampiran 3 : Angket Pendapat Siswa Tentang Penggunaan Media Proyektor dalam Pembelajaran di Kelas VIII A	53
6. Lampiran 4 : Soal Ulangan untuk Penilaian	54
5. Lampiran 5 : CD Rekaman Bukti fisik Penelitian Tindakan Kelas	55

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa sekarang ini sangat pesat sekali. Hal ini mempengaruhi juga dalam dunia pendidikan. Sebab kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebenarnya merupakan hasil proses daripada kemajuan dunia pendidikan. Sehingga dalam hal ini bisa saling mendukung. Di satu sisi kemajuan dunia pendidikan akan mempercepat perkembangan iptek, dan pada sisi yang lain Guru sebagai pilar pendidikan harus mampu menyerap dan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan ditransfer kepada peserta didiknya.

Kehadiran mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peranan yang sangat penting dalam menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) dengan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tinggi sejak dini. TIK merupakan wahana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dalam bidang teknologi, sikap, nilai, serta tanggung jawab sebagai warga negara yang bertanggung jawab kepada lingkungan, masyarakat, bangsa, dan negara yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Budimansyah, 2003). Hal yang menjadi hambatan dalam pembelajaran TIK selama ini adalah kurang profesionalnya guru dalam menyampaikan pelajaran. Mereka jarang menggunakan alat peraga dan sumber belajar, sehingga kurang menarik minat peserta didik, sehingga

prestasi belajar kurang memuaskan. Singkatnya pembelajaran TIK selama ini kurang menarik dan cenderung *verbalisme*. Hasil study dari Blazely (Sukirno: 2003) di sejumlah SMP menunjukkan bahwa pola pembelajaran di bidang TIK berjalan sangat teoritis *tex book oriented* dan tidak terkait dengan lingkungan di mana siswa belajar. Akibatnya siswa sulit memahami konsep TIK yang telah dipelajari melalui metode ceramah dan latihan mengerjakan soal-soal pada gilirannya motivasi siswa juga menurun karena mereka merasa tidak mendapatkan manfaat dari apa yang dipelajari. Menurut Hariyanti (2000), memang masih banyak guru yang kurang mampu membuat perencanaan mengajar dengan baik, kurang terampil menggunakan media pembelajaran, kurang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar, kurang mampu menentukan metode mengajar yang tepat, dan kurang menguasai materi yang diajarkan.

Proses pembelajaran Mata Pelajaran TIK cenderung lebih banyak menggunakan tempat di ruang laboratorium komputer daripada di dalam ruang kelas. Hal ini karena sumber materi pelajaran TIK pada dasarnya adalah tentang ketrampilan menggunakan komputer sebagai sumber Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Belajar dari kenyataan diatas maka seorang guru TIK harus selalu berusaha meningkatkan kemampuannya baik dalam bidang pembelajaran maupun dalam bidang pengetahuan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai bidang studi yang diajarkannya. Lebih-lebih bagi guru mata pelajaran T I K yang mempunyai latar belakang pendidikan yang bukan jurusan TIK seperti penulis. Guru TIK sebagai fasilitator dan kreator proses belajar mengajar dituntut untuk dapat menguasai teknologi komputer, mampu membuat perencanaan mengajar dengan baik, mampu menentukan

media pembelajaran yang tepat serta mampu menyampaikan materi pelajaran dengan baik, sehingga dapat menciptakan suasana pendidikan menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat mudah dicapai.

Agar pembelajaran TIK di dalam ruang laboratorium komputer menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, maka penulis selalu berusaha mengadakan inovasi pembelajaran mata pelajaran TIK. Salah satu inovasi yang penulis laksanakan sekarang ini adalah dengan mengadakan penelitian tindakan kelas dengan mengambil judul "Pemanfaatan Media Proyektor di Laboratorium Komputer Dalam Membimbing Siswa Kelas VIII A Mengenai Cara Membuat Tabel Menggunakan Program Pengolah Kata (Microsoft Word)". Ini adalah karena alasan positif sebagai berikut :

1. Pembelajaran tidak mungkin dapat terselenggara dengan baik, bilamana guru dan siswa tidak didukung oleh alat peraga, sumber belajar dan media pembelajaran yang diperlukan untuk pembelajaran yang bersangkutan. Pembelajaran akan lebih mudah disampaikan melalui media pembelajaran daripada dengan ceramah, sebab siswa dapat lebih jelas memahami dan mengengangnya lebih lama.
2. Memanfaatkan media proyektor sebagai alat peraga sumber belajar dan media pembelajaran didalam ruang laboratorium komputer akan sangat efektif dan efisien daripada hanya diterangkan dengan metode ceramah atau dengan kata-kata saja.
3. Langkah-langkah yang diterapkan dalam menggunakan media proyektor tersebut yaitu guru memberi contoh cara membuat tabel dengan menggunakan komputer atau laptop yang disorotkan dengan proyektor (LCD) ke layar di depan kelas dengan cara

langkah demi langkah. kemudian setiap satu langkah yang diterangkan oleh guru langsung dipraktikkan oleh siswa dengan prinsip siswa menirukan seperti apa yang dicontohkan oleh guru yang dapat dilihat pada layar didepan kelas tersebut. Dengan demikian praktek dengan cara meniru contoh yang sudah ada akan lebih mudah daripada hanya diterangkan dengan metode ceramah atau hanya dengan kata-kata saja.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil dari latar belakang masalah tersebut diatas, maka dalam karya tulis ini dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apa yang dimaksud media proyektor ?
2. Apakah manfaat dari media proyektor di dalam ruang laboratorium komputer di dalam menunjang proses pembelajaran ?
3. Bagaimana cara pembuatan media proyektor di dalam ruang laboratorium komputer sebagai media pembelajaran untuk membimbing siswa kelas VIII A mengenai cara membuat tabel menggunakan program pengolah kata (Microsoft Word) ?
4. Bagaimana merancang kegiatan pembelajaran praktek cara membuat tabel menggunakan program pengolah kata (microsoft word) dengan menggunakan alat peraga media proyektor di dalam ruang laboratorium komputer ?
5. Apakah penggunaan Media pembelajaran proyektor di laboratorium komputer dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas VIII A dalam praktek membuat tabel menggunakan program pengolah kata (microsoft word).

C. Tujuan Penelitian

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mengkaji seberapa besar manfaat dari media proyektor apabila digunakan sebagai media pembelajaran di ruang laboratorium komputer dipakai untuk membimbing siswa kelas VIII A dalam praktek membuat tabel sederhana menggunakan Program Pengolah Kata (microsoft word).

Tujuan umum adalah untuk memperoleh model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar pelajaran TIK di ruang laboratorium komputer, sehingga mampu meningkatkan proses daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang disampaikan guru, yang akhirnya pesan yang disampaikan kepada siswa akan mudah diterima dan dimengerti sehingga tujuan kurikulum yang ingin dicapai akan terwujud seperti yang kita harapkan.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

- a. Memperoleh pengetahuan baru tentang media pembelajaran proyektor yang dapat mempermudah dalam membimbing siswa dalam praktek cara membuat tabel menggunakan program pengolah kata (Microsoft Word) serta praktek-praktek materi pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang lainnya di ruang laboratorium komputer.
- b. Untuk menambah wawasan tentang Karya Tulis Ilmiah mengenai Penelitian

Tindakan Kelas.

2. Bagi Dunia Pendidikan

- a. Untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 1 .
- b. Untuk mengembangkan inovasi model pembelajaran
- c. Untuk tujuan peningkatan mutu pendidikan

BAB II

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau penyalur. Association of Education and Communication Technology Amerika yang dikutip Arief S. Soetiman dkk (1986:6) membatasi; Media adalah segala saluran komunikasi yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Pendapat lain menjelaskan bahwa media adalah saluran komunikasi yang digunakan yang digunakan orang untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan antara komunikator dengan komunikan (Soeparjo dan Suparman; 1986:70).

Media pendidikan menurut Gagne (1970) sebagaimana dikutip oleh Arief S. Soetiman (1986) adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran yang biasanya sudah dituangkan dalam Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP) dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan pengajaran. Jelasnya media pendidikan atau yang lebih spesifik media pembelajaran adalah saluran atau perantara komunikasi yang dipergunakan oleh komunikator (pendidik) untuk menyampaikan isi pesan (materi pembelajaran) kepada komunikan (peserta didik) dalam kegiatan pembelajaran.

Ada bermacam-macam jenis media pembelajaran dari berbagai sudut pandang. Pembagian klasik dari media pengajaran didasarkan pada jenis materi yang dibagi menjadi materi bacaan seperti buku, majalah, ensiklopedia, surat kabar, dan materi

bukan bacaan. Materi bacaan merupakan materi visual yang bersifat fiksi maupun non fiksi. Materi yang bukan bacaan mempunyai pengertian yang luas mengacu pada penglihatan (visual) dan pendengaran (audio) untuk menjelaskan arti dari penafsiran (interpretasi) atau katakata yang tercetak seperti pada buku-buku (materi). Dalam arti terbatas, sebagian besar materi pembelajaran tergantung pada bacaan seperti misalnya bagan dan peta yang mempunyai judul dan legenda (kata-kata penjelasan pada peta), film strip mempunyai caption (kata-kata tercetak pada foto atau ilustrasi).

Materi bukan bacaan membuka kesempatan belajar yang sangat baik terutama bagi siswa yang secara individual lamban dalam ketrampilan membacanya. Tetapi tentu saja pengguna mater-materi bukan bacaan ini tidak hanya terbatas untuk siswa yang belum dapat membaca saja. Banyak sekali materi ini memberikan informasi yang sulit diperoleh melalui bacaan. Film tentang kehidupan suku dani atau asmat di Irian Jaya, atau kehidupan orang laut dari Riau Kepulauan, misalnya, adalah pengalaman-pengalaman yang tidak dapat disalin (duplikat) kembali dengan berbagai cara dalam ruang kelas.

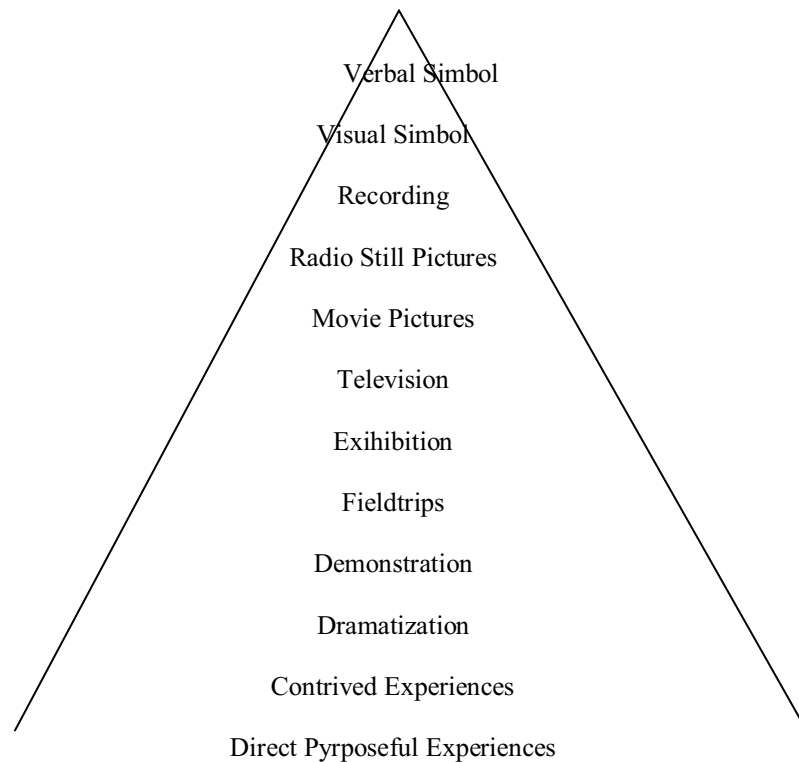
Materi bukan bacaan adalah alat bantu yang dimaksudkan untuk memberi arti dan memperkaya pembelajaran semua siswa, baik yang mamapu membaca maupun yang masih sulit membaca. Peta, bagan, grafik adalah alat-alat yang sanggup memberikan informasi yang sulit untuk dijelaskan dalam materi cetak bacaan. Pengadaan karya wisata misalnya kunjungan di sebuah Perusahaan atau Central kerajinan adalah suatu cara untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa mengenai beberapa aspek masalah yang sedang dipelajari. Penggunaan film, film strip, dan gambar-gambar

memberikan kenyataan (realisme) dan kelengkapan kepada siswa akan suatu latar belakang yang sama.

Para ahli (Edgar Dale, Burton, dan Romiszowski) mengemukakan berbagai jenis media pembelajaran dengan criteria yang berbeda-beda. Edgar Dale (1969) mengemukakan jenis media yang terkenal dengan istilah kerucut pengalaman (The cone of experience) yaitu:

1. Pengalaman langsung
2. Pengalaman yang diatur
3. Dramatisasi
4. Demonstrasi
5. Karya wisata
6. Pameran
7. Gambar hidup
8. Rekaman, radio, gambar mati
9. Lambang visual dan
10. Lambang verbal.

Berdasarkan 10 pengalaman tersebut, dapat belajar dengan : mengalaminya secara langsung dengan melakukannya atau berbuat (nomor 1 s/d 5) ; mengamati orang lain melakukannya (nomor 6 s/d 8), dan membaca atau menggunakan lambang (nomor 9 dan 10). Kerucut pengalaman tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



MODEL KERUCUT PENGALAMAN EDGAR DALE (1969)

Hampir sejalan dengan Edgar Dale, Burton (Dalam Nasution, 1989) membagi media berdasarkan pengalaman langsung dan pengalaman tak langsung. Pengalaman langsung yaitu turut melakukan dan mengalaminya. Sedangkan pengalaman tak langsung dilihat berdasarkan pengamatan langsung (seperti melihat peristiwa yang terjadi dan melihat peristiwa dipentaskan), berdasarkan gambar (melihat film dan foto), berdasarkan lukisan (menggunakan peta, diagram, grafik, dan sebagainya), berdasarkan bahasa (membaca uraian dan mendengarkan uraian), dan berdasarkan lambang seperti lambang istilah, rumus dan indek.

Sedangkan Romiszowski (1992) dalam Sapriya (1999) mengemukakan bahwa media dapat diartikan dalam pengertian sempit dan pengertian luas. Dalam pengertian sempit, media meliputi sejumlah alat yang dapat digunakan secara efektif untuk proses pengajaran yang telah direncanakan. Sedangkan dalam pengertian luas, diartikan bukan hanya media komunikasi elektronik yang rumit melainkan juga mencakup sejumlah perangkat yang lebih sederhana seperti slide, foto, diagram, dan chart buatan guru, benda-benda dan kunjungan ke tempat di luar Sekolah. Bahkan guru pun dapat menjadi salah satu presentasi seperti halnya radio dan televisi yang menyampaikan informasi.

Jika dilihat dari indera (sensori chanel), media pembelajaran dapat dikelompokkan atas media yang dapat didengar (audio), dapat dilihat (visual), dapat didengar dan dilihat (audio visual), dan dapat disentuh (touch). Jenis media tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :

NO	JENIS MEDIA	CONTOH MEDIA
1	Audio (suara/bunyi)	Suara guru, laboratorium bahasa, tape, siaran radio.
2	Visual (pandang)	Papan tulis, gambar, photo, model/bagan, charts, hand-out, buku teks, film slide, transparasi.
3	Audio-Visual (pandang- dengar)	Televisi, video, film/bioskop.
5	Touch (sentuhan)	Contoh kain (tekstil)

Sumber : Sapriya, Dkk (1999).

Para ahli pendidikan dan pengajaran berpendapat bahwa media sangat diperlukan pada anak-anak tingkat dasar sampai menengah dan akan banyak berkurang jika mereka sudah sampai pada tingkat pendidikan tinggi. Pada tingkat sekolah dasar dan

menengah, pengajar akan banyak membantu anak didik dengan mengembangkan semua indera yang ada, yakni dengan mendengar, melihat, meraba, memanipulasi, atau mendemonstrasikan dengan media yang dapat dipilih.

Media pembelajaran adalah sarana yang membantu para pengajar. Ia bukan tujuan sehingga kaidah proses pembelajaran di kelas tetap berlaku. Pengajar juga perlu sadar bahwa tidak semua anak senang dengan peragaan media. Anak-anak yang peka dan auditif mungkin tidak banyak memerlukannya tetapi anak yang bersifat visual akan banyak meminta bantuan media untuk memperjelas pemahaman bahan yang disajikan. Demikian pula waktu penyajian media sangat menentukan berhasil tidaknya penjelasan dengan bantuan media.

Perkembangan peralatan pendidikan sudah maju, maka pengajar dewasa ini dapat dengan “mudah” memilihnya. Peralatan media yang pada mulanya terbatas dan sangat mahal dewasa ini dengan mudah dipelajari dan dipergunakan seperti kamera fotografi, kamera video, menjalankan proyektor slide, atau TV-Video. Akan tetapi tanpa memperhatikan apakah media yang digunakan bersifat “lama” atau “baru” maka yang terpenting adalah terletak pada kemampuan pengajar dalam mempelajari, ketrampilan memilih, menggunakan, dan kemampuan mengembangkan perangkat lunak (Hartono, 1996).

Media yang tersedia di Sekolah tentu ada yang cukup lengkap, tetapi tentu ada juga yang sangat minim dan terbatas. Jika minim atau bahkan tidak tersedia, maka media-media sederhana dapat dibuat sendiri oleh pengajar dengan bantuan beberapa siswa, misalnya kliping, media grafis, peta, atau gambar.

B. Media dan Pemanfaatannya dalam Pembelajaran

Media pengajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses kegiatan pada diri siswa. Disamping itu media dapat membawakan pesan atau informasi belajar dengan keandalan yang tinggi yaitu dapat diulang tanpa mengalami perubahan isi.

Permasalahan kita sekarang, jenis-jenis media pembelajaran manakah yang bisa digunakan dalam pembelajaran materi pelajaran TIK? Penggunaan media pembelajaran pada dasarnya untuk membantu pemahaman siswa terhadap sesuatu ide atau teori. Artinya, jenis-jenis media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran materi TIK dengan memperhatikan prinsip relevansi dan konsistensi antara tujuan pembelajaran, materi pelajaran, kondisi siswa dan lingkungannya serta karakteristik media yang akan digunakan.

Perlu diingat bahwa tidak ada satu-satunya media yang paling baik untuk semua siswa dan semua pokok bahasan atau mata pelajaran. Oleh karena itu, sangatlah diperlukan kecermatan guru dalam memilih media pembelajaran materi pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang memiliki ciri khas pengembangan skill dibidang ilmu komputer.

Salah satu kemampuan yang di tuntut dari seorang guru adalah ketepatan memilih media pembelajaran. Mengapa demikian? Karena memilih media yang tepat diyakini akan meningkatkan motivasi belajar yang pada akhirnya akan meningkatkan

hasil belajarnya. Sebaliknya, ketidaktepatan memilih media akan melahirkan kebosanan siswa dalam mengikuti pelajaran. Media yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran / karakter bahan ajar, metode yang akan digunakan, dan keadaan siswa, serta kemampuan guru/sekolah. Untuk itu, sebelum kita memilih media pembelajaran sebaiknya pahami dahulu beberapa hal yang perlu di perhatikan berkenaan dengan pemilihan media seperti di kemukakan Jarolimek (Kosasih Djahiri, 1979:76) berikut ini.

1. Tujuan instruksional yang ingin di capai
2. Tingkat usia dan kematangan siswa
3. Kemampuan baca siswa
4. Tingkat kesulitan dan jenis konsep pelajaran tersebut
5. Keadaan/latar belakang pengetahuan atau pengalaman siswa

Kriteria tersebut hampir sejalan dengan pandangan ahli lain bahwa hal-hal yang diperhatikan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran adalah:

- a. Tidak ada satu-satunya media yang paling baik untuk semua siswa dan semua tujuan pembelajaran
- b. Penggunaan harus relevan dan konsisten dengan tujuan pembelajaran
- c. Media yang di gunakan hendaknya cukup di kenal siswa
- d. Media hendaknya sesuai dengan sifat pelajaran
- e. Media harus sesuai dengan kemampuan dan pola belajar audience
- f. Media hendaknya di pilih secara obyektif, bukan di dasarkan oleh karena kesukaan subyektif

g. Lingkungan sekitar perlu di perhatikan dalam menggunakan media, karena penggunaan media tertentu dapat mempengaruhi pihak-pihak lain, misalnya mengganggu penerimaan siaran TV (Dit.SLTP, Ditjen Dikdasmen, Depdiknas, 2002, modul PKN C.01:38).

C. Media Proyektor Sebagai Media Pembelajaran

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia yang dikeluarkan oleh Departemen Pendidikan Nasional, Proyektor adalah alat untuk membuat proyeksi. Sedangkan yang dimaksud proyektor disini adalah alat yang berfungsi untuk menyorotkan gambar yang berasal dari slide, film, atau komputer (laptop) baik gambar itu berupa tulisan atau teks, berupa grafis atau berupa video. Gambar yang berasal dari sumbernya tadi disorotkan dengan proyektor pada layar datar atau papan datar, sehingga menghasilkan gambar yang ukurannya lebih besar dari ukuran aslinya, namun tidak merubah bentuk atau karakter dari benda atau gambar aslinya. Alat proyektor ini bisa kita jumpai di gedung film, pada alat OHP (Over Head Proyektor) atau proyektor yang biasa dipakai untuk presentasi menggunakan laptop dalam rapat-rapat.

Sedangkan yang dimaksud media proyektor disini adalah proyektor yang digunakan sebagai alat peraga atau sebagai media pembelajaran. Caranya yaitu guru menerangkan atau memberi contoh dengan menggunakan komputer atau laptop. Hasil gambar pada monitor disorotkan dengan menggunakan proyektor kedalam layar atau papan datar di depan kelas, sehingga pada layar menghasilkan gambar yang lebih besar sesuai ukuran yang kita kehendaki. Gambar yang ditransfer dari monitor komputer ke

dalam layar tersebut bisa berupa media teks, tabel, grafis dan video atau gambar yang bergerak yang berasal dari VCD.

D. Laboratorium Komputer

1. Pengertian

Laboratorium berasal dari bahasa Inggris Labour yang artinya buruh atau pekerja atau karyawan. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia yang dikeluarkan oleh Departemen Pendidikan Nasional, laboratorium adalah ruangan yang dilengkapi dengan peralatan untuk mengadakan percobaan, latihan, dan penelitian. Laboratorium komputer adalah ruangan yang didalamnya dilengkapi dengan beberapa komputer yang berfungsi untuk kegiatan belajar praktek atau kegiatan penelitian yang berhubungan dengan teknologi dan ilmu komputer. Sedangkan yang dimaksud laboratorium komputer dalam penelitian ini adalah ruang kelas yang berisi 21 komputer yang digunakan untuk mengajar mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dan segala kegiatan praktikum yang berhubungan dengan komputer oleh siswa-siswi SMP Negeri 1 . Di SMP Negeri 1 memiliki 2 ruang laboratorium komputer yang bersebelahan sehingga apabila praktek kelas bisa dibagi menjadi 2 kelompok, sehingga tiap ruang diisi masing-masing kelompok. 20 orang.

E. Mendesain Media Proyektor Di Dalam Ruang Laboratorium Komputer

Sering kita menjumpai proyektor dipakai sebagai alat presentasi dalam seminar atau rapat-rapat. Baik itu dengan menggunakan OHP (Over Head Proyektor) atau proyektor yang dihubungkan dengan Laptop. Hal ini disebabkan karena sifatnya yang mudah dalam menggunakan serta mampu menghasilkan gambar yang cukup besar sesuai yang kita kehendaki yang memungkinkan dapat dilihat secara jelas oleh semua orang yang berada dalam satu ruangan. Gambar yang dihasilkan dari proyektor pada layar yaitu persis sesuai dengan karakter sumbernya yaitu bisa berupa media teks, grafis atau gambar yang bergerak (film).

Sesuai dengan pengalaman tersebut diatas penulis mencoba memanfaatkan media proyektor tersebut sebagai media pembelajaran didalam membimbing siswa dalam melaksanakan praktek membuat tabel di ruang laboratorium komputer pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Alat yang dibutuhkan dalam menggunakan media proyektor tersebut antara lain : 1. seperangkat komputer atau laptop. 2. proyektor (LCD). 3. kabel data yang menghubungkan antara komputer dengan proyektor. 4. layar di depan kelas, selain layar juga bisa berupa papan berwarna putih (White Board). 5. CD program apabila diperlukan.

Cara pembuatan maupun menggunakan media proyektor di dalam ruang laboratorium komputer sangat mudah sekali. Pertama memasang layar, tapi bila didepan kelas sudah ada white Board atau dinding tembok itu sendiri yang berwarna cerah, maka tidak perlu memasang layar, white board atau dinding tembok tersebut dipakai sebagai layar. Kedua menempatkan proyektor pada posisi yang sesuai dengan jarak layar (kira-kira 4 m dari jarak layar). Ketiga menempatkan komputer

atau laptop yang akan dipakai sebagai alat presentasi atau menampilkan sumber materi, pada posisi bisa dekat dengan proyektor atau bisa agak jauh dari proyektor hal ini tergantung guru dimana yang paling tepat menyajikannya. Keempat memasang kabel data yang menghubungkan antara komputer / laptop dengan proyektor. Kelima menyetel posisi gambar yang dihasilkan proyektor pada layar pada posisi yang tepat sesuai dengan ukuran layar yang ada. Keenam menghidupkan komputer lalu memasang CD program pada CD Rom apabila yang akan dipresentasikan menggunakan CD program. Pada materi pelajaran membuat tabel, guru tidak perlu menggunakan CD program. Guru langsung memberi contoh sambil memperagakan cara membuat tabel dengan prosedur langkah demi langkah. Setiap satu langkah yang diperagakan oleh guru, langsung ditirukan oleh semua siswa dengan menggunakan komputer yang ada didepannya. Demikian seterusnya sampai betul-betul jadi tabel sesuai yang dicontohkan oleh guru.

F. Kerangka Berfikir

Agar proses pembelajaran berhasil dengan baik, sebaiknya siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan *stimulus* (rangsangan) yang diproses dengan berbagai alat indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi itu dapat dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah pesan-pesan dalam materi yang disajikan. Dale (Arsyad, 2002)

memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

Bentuk-bentuk *stimulus* bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi antar manusia, realita, gambar diam atau bergerak, tulisan, dan suara yang direkam. Bentuk *stimulus* tersebut akan membantu siswa dalam belajar. Teknologi komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk *stimulus* di atas sehingga proses pembelajaran bisa lebih optimal. Penggunaan berbagai bentuk informasi memudahkan penggunaan dalam mengakses, menerima, dan mengolah informasi. Media Proyektor yang menghasilkan gambar yang bersumber dari komputer dapat digunakan untuk memvisualisasikan ide-ide atau konsep sehingga informasi yang disajikan menjadi lebih jelas dan lebih menarik. Adanya piranti penyimpanan memungkinkan materi yang ada disajikan berulang-ulang tanpa adanya pengurangan isi materi. Menurut Ena (2001), media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar, penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu media harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dengan memberikan tanggapan atau umpan balik.

Menurut Fakhri (2001), penggunaan media *audio visual* dalam proses pembelajaran memiliki tingkat efektivitas yang cukup tinggi rata-rata di atas 60% sampai 80%. Penelitian tentang animasi dan narasi, animasi dan teks juga telah

dilakukan antara lain oleh Mayer dan Anderson (1991), Mayer dan Anderson (1992), dan Moreno dan Roxana (1999). Penelitian-penelitian tersebut berkisar tentang instruksi animasi, narasi teks melalui instruksi media audio visual. Hasil penelitian Mayer dan Anderson (1991) tentang animasi dan narasi menunjukkan bahwa kelompok narasi bersama animasi berkinerja lebih tinggi daripada kelompok narasi sebelum animasi. Penelitian selanjutnya tentang animasi dan teks dilakukan oleh Mayer dan Anderson (1992) tentang instruksi animasi dalam pengajaran yang dapat membantu siswa membangun hubungan antara kata dengan gambar dalam pembelajaran media komputer, hasilnya bahwa siswa yang mendapatkan penjelasan narasi bersamaan animasi mempunyai nilai yang lebih tinggi daripada siswa yang diberikan narasi atau animasi saja.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan media proyektor yang bersumber dari komputer akan lebih berhasil karena menggunakan berbagai stimulus yaitu teks, narasi berupa suara, gambar, dan video. Sehingga diharapkan akan lebih menarik minat siswa untuk belajar. Menurut Surya (2003), minat menjadi faktor yang besar pada pembentukan perilaku dan sikap seseorang. Secara sederhana minat dapat diartikan sebagai suatu keinginan untuk memposisikan diri pada pencapaian pemuasan kebutuhan seseorang. Minat juga yang menjadi daya pendorong bagi kita untuk melakukan apa yang kita inginkan. Semakin kuat kebutuhan atau semakin pentingnya kebutuhan itu, semakin kuat dan bertahannya minat pada obyek pemenuhan kebutuhan diri tersebut. Mengingat bahwa kegiatan yang didorong oleh minat mengandung unsur kegembiraan untuk

melakukannya, sudah sewajarnya guru harus dapat menumbuhkan minat belajar pada anak, salah satunya dengan media proyektor yang bersumber dari komputer yang menyenangkan. Hal ini juga sejalan dengan rumus belajar 4M, yang artinya: menyenangkan, mengasyikkan, mencerdaskan, dan menguatkan. Menurut Fauziah (2003), dengan melibatkan unsur 4M suatu proses pembelajaran yang membahagiakan anak akan berhasil dan menumbuhkan perubahan dalam tingkah laku anak secara baik. Anak akan suka belajar jika iklim belajar mengajar menyenangkan. Hal tersebut menyebabkan peserta didik menjadi pembelajar yang aktif, selalu ingin menyerap informasi baik melalui guru maupun tanpa guru. Menurut Steinbach (2002), sikap seperti ini dikenal dengan sikap ASK atau *Actively Seek Knowledge* (aktif berburu pengetahuan).

Mata pelajaran TIK merupakan mata pelajaran yang dipersiapkan untuk mengantisipasi dampak perkembangan teknologi khususnya bidang informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga banyak hal yang menarik bagi siswa untuk dipelajari dengan melihat contoh nyata yang ada di lingkungan yang dapat dilihat langsung dan dialaminya sendiri. Sehingga kehadiran media proyektor di dalam ruang laboratorium komputer mempunyai manfaat yang sangat besar sekali. Misalnya untuk menjelaskan materi tentang praktek membuat tabel untuk siswa kelas VIII SMP Semester 1. Untuk membimbing siswa cara membuat tabel tersebut guru menggunakan computer atau laptop yang dihubungkan dengan proyektor (LCD), dari proyektor disorotkan ke layar di depan kelas. Dari sini para siswa dapat melihat pada layar di depan kelas contoh-contoh konkrit cara membuat tabel melalui

langkah demi langkah dan setiap satu langkah yang dicontohkan guru langsung bisa dipraktekkan oleh para siswa dengan computer yang berada di depannya. Keuntungan yang lain menggunakan media proyektor ini adalah karena menggunakan sumber yang berasal dari computer, sehingga media proyektor ini dapat langsung menampilkan semua program-program aplikasi dalam computer seperti MS Word, MS Excel, MS PowerPoint, Corel Ghraphic serta semua program-program yang lain yang merupakan sumber materi pembelajaran mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

G. HIPOTESIS

Berdasarkan uraian dari kerangka berpikir diatas penulis mempunyai hipotesis bahwa proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran proyektor di ruang laboratorium computer dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas VIII A dalam praktek membuat tabel menggunakan program pengolah kata (microsoft word).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan, yaitu mulai bulan Agustus sampai dengan bulan Oktober. Kegiatan pertama adalah persiapan penyusunan proposal yang dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus 2007, Penulis lanjutkan dengan penyusunan instrumen dimulai tanggal 20 Agustus 2007 sampai dengan 5 September 2007 yang antara lain menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, skenario pembelajaran,

menyiapkan media yang digunakan, menyusun alat pengumpul data yang berupa soal ulangan post tes dan lembar angket untuk kelas VIII A.

Penelitian tindakan kelas dilakukan pada siswa kelas VIII A yang berjumlah 39 siswa (jumlah siswa kelas VIII A 40 siswa tidak masuk pada hari itu satu orang), terdiri dari 14 laki-laki dan 25 perempuan, pada hari Rabu tanggal 12 September 2007 jam pelajaran pertama dan kedua dengan menggunakan media pembelajaran proyektor, bertempat di dalam ruang laboratorium komputer SMP Negeri 1, materi yang diajarkan dengan kompetensi dasar Membuat tabel sederhana dan menempatkan teks dengan menggunakan program pengolah kata (microsoft word).

Pelaksanaan tindakan kelas sengaja penulis pilih pada hari Rabu tanggal 12 September 2007 dengan alasan bahwa pada hari Rabu tanggal 12 September 2007 di kelas VIII A jam pertama dan jam kedua merupakan jadwal pelajaran TIK dan berdasarkan Rencana Program Semester pada hari itu materinya memang dengan kompetensi dasar Membuat tabel sederhana dan menempatkan teks dengan menggunakan program pengolah kata (microsoft word). Pemilihan waktu dan tempat tersebut dengan tujuan pelaksanaan penelitian tidak mengganggu pelajaran yang lain dan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian proses belajar mengajar yang sesungguhnya yang sesuai dengan program kalender pendidikan.

2. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di ruang laboratorium komputer SMP Negeri 1. Dengan alasan bahwa memang tujuan penelitian ini adalah ingin mencari media yang tepat yang

dapat digunakan untuk melaksanakan proses belajar mengajar pelajaran TIK di ruang laboratorium komputer. Sehingga proses belajar mengajar pelajaran TIK di ruang laboratorium komputer dengan menggunakan media tersebut mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Perlu diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran TIK di SMP Negeri 1 harus dilaksanakan di ruang laboratorium komputer.

B. Desain Penelitian

Pada penelitian ini penulis melaksanakan penelitian dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research).

Prof. Dr. Suwarsih Madya (2007) memberikan pengertian tentang Penelitian tindakan kelas sebagai berikut :

”Penelitian tindakan merupakan intervensi praktik dunia nyata yang ditujukan untuk meningkatkan situasi praktis. Tentu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru ditujukan untuk meningkatkan situasi pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya dan ia disebut ’penelitian tindakan kelas’ atau PTK”.

Untuk memastikan bahwa media proyektor bermanfaat mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar di ruang laboratorium komputer dalam membimbing siswa kelas VIII A Mengenai Cara Membuat tabel Menggunakan Program Pengolah Kata (Microsoft Word)”. Maka perlu dilakukan observasi kegiatan pembelajaran dan kolaborasi antar guru TIK peserta penelitian. Setelah dilakukan pengkajian reflektif yang didasarkan sharing ideas antar guru dan melakukan kajian teoritis, maka ditetapkan tindakan kelas untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas VIII A dalam

praktek membuat tabel menggunakan program pengolah kata (microsoft word) di ruang laboratorium komputer dengan memanfaatkan media proyektor.

C. Langkah-langkah Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan melalui tiga kelompok kegiatan yang meliputi kegiatan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi atau penilaian dan refleksi.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (Lampiran 1), membuat skenario pembelajaran, menyusun alat-alat evaluasi yang berupa soal post tes (termasuk dalam RPP). Membuat blangko nilai untuk memasukkan hasil nilai ulangan post tes (lampiran 2). mempersiapkan perangkat media pembelajaran yang berupa media proyektor (LCD) dan perlengkapannya, dan menyusun blangko angket yang dibagikan kepada siswa setelah proses belajar mengajar selesai.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan atau intervensi meliputi: mengadakan kegiatan pendahuluan yaitu mengabsen siswa dan mengadakan apersepsi (tindakan kelas ini merupakan pertemuan kedua dari KD yang dipresentasikan ini, sehingga perlu diadakan apersepsi). Dilanjutkan pada kegiatan inti yaitu membimbing siswa

mengenai cara membuat tabel Menggunakan Program Pengolah Kata (Microsoft Word) dengan menggunakan media pembelajaran proyektor dengan teknik langkah demi langkah sesuai yang telah disusun dalam skenario pembelajaran. Setiap satu langkah contoh yang disampaikan oleh guru langsung dipraktekkan oleh siswa dengan prinsip siswa menirukan seperti apa yang dicontohkan guru yang dapat dilihat pada layar di depan kelas tersebut. Demikian seterusnya sampai jadilah tabel yang ingin dibuat. Setelah praktek membuat tabel selesai atau jadi, maka dilanjutkan tahap pelaksanaan penilaian.

3. Observasi, Penilaian dan Refleksi

Observasi atau pelaksanaan penilaian pembelajaran. Yaitu dengan cara melaksanakan ulangan post tes dengan soal membuat tabel sederhana seperti yang tercantum pada lampiran 4. pada pelaksanaan penilaian ini dilakukan secara kolaboratif antar guru peneliti dengan cara menilai unjuk kerja siswa dalam membuat tabel sederhana seperti dalam soal yang dapat dilihat siswa dilayar di depan kelas (selain dapat melihat dilayar depan kelas, soal juga dibagikan kepada semua murid). Penilaian pembelajaran ini meliputi lima aspek yang antara lain :

1. Membuat judul tabel.
2. Membuat tabel.
3. Menggunakan fasilitas Merger cell.
4. Mengatur teks dalam tabel.
5. Bentuk tabel lengkap yang sudah jadi.

Tiap aspek dinilai dengan skor minimum 0, maksimum 20, sehingga jumlah skor maksimum adalah 100. Hasil penilaian unjuk kerja siswa tadi dimasukkan kedalam tabel penilaian yang sudah dipersiapkan peneliti (lampiran 2). setelah selesai mengerjakan soal, lalu tiap-tiap siswa diberi lembaran angket (lampiran 3) untuk diisi sendiri-sendiri dan dikumpulkan pada hari kamis tanggal 13 September 2007.

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil nilai yang diperoleh dari ulangan post tes tersebut. Setelah nilai ini diolah, nilai tadi dipakai sebagai sumber data penelitian bersamaan dengan hasil angket yang telah diisi oleh seluruh siswa kelas VIII A yang nantinya dipakai acuan dalam pembahasan hasil penelitian pada bab selanjutnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran proyektor di ruang laboratorium komputer SMP Negeri 1 pada mata pelajaran TIK kelas VIII A, dengan Kompetensi Dasar : Membuat tabel sederhana dan menempatkan teks dengan menggunakan program pengolah kata (microsoft word) dilanjutkan pengisian angket oleh 39 siswa kelas VIII A. Dari isian angket diperoleh data bahwa 100% responden menyatakan bahwa diberi pelajaran guru dengan media proyektor **lebih jelas dan**

mudah diingat. bahwa 100% responden menyatakan bahwa **lebih berminat** jika diajar guru dengan media proyektor.

Tabel 1

Persentase Kecenderungan Pendapat Siswa terhadap Penggunaan Media Proyektor Pada Pembelajaran Praktek Membuat Tabel Sederhana Menggunakan Program Pengolah Kata (Microsoft Word)

No.	Aspek	Indikator	Jumlah	Persentase
1	Minat	Lebih berminat	39	100%
		Biasa	0	0%
		Tidak berminat	0	0%
2	Manfaat	Materi lebih mudah diingat	39	100%
		Tidak mempengaruhi materi	0	0%
		Materi menjadi membingungkan	0	0%

Setelah proses pembelajaran dengan Kompetensi Dasar: Membuat tabel sederhana dan menempatkan teks dengan menggunakan program pengolah kata (microsoft word). dilakukan ulangan melalui post tes. Dari hasil ulangan melalui post tes tersebut diperoleh data sebagai berikut: kelas VIII A yang melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media proyektor memperoleh nilai rata-rata 90,85.

Tabel 2

Tingkat Pencapaian Hasil Belajar Siswa Kelas VIII A Dalam Kompetensi Dasar :
Membuat tabel sederhana dan menempatkan teks dengan menggunakan program
pengolah kata (microsoft word).

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai Rata-rata Yang Diperoleh
1.	Membuat judul tabel	19,5
2.	Membuat Tabel	18,4
3.	Menggunakan merger cell	18,6
4.	Mengatur teks dalam tabel	16,85
5.	Bentuk tabel yang sudah jadi	17,5
Jumlah Nilai		90,85

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media belajar proyektor di ruang laboratorium komputer dalam membimbing siswa kelas VIII A membuat tabel sederhana menggunakan program pengolah kata (microsoft word) mempunyai manfaat yang sangat besar, karena mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas VIII A dalam belajar praktek membuat tabel sederhana dengan menggunakan program pengolah kata (microsoft word).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari uraian di atas dapat disimpulkan:

1. Proses pembelajaran TIK kelas VIII SMP dengan Kompetensi Dasar: Membuat tabel sederhana dan menempatkan teks dengan menggunakan program pengolah kata (microsoft word) yang proses pembelajarannya dilaksanakan di ruang laboratorium komputer akan lebih efektif dan efisien jika menggunakan media

pembelajaran proyektor. Hal ini terbukti kelas VIII A yang melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media proyektor dari hasil ulangan memperoleh nilai rata-rata kelas 90,85.

2. Media proyektor sangat bermanfaat untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa di ruang laboratorium komputer terhadap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru, dengan minat yang tinggi maka materi pelajaran akan lebih mudah dicerna dan diingat, sehingga proses pembelajaran akan lebih berhasil.
3. Bahwa dalam proses pembelajaran, siswa tidak sekedar melihat dan mengamati gambar di layar komputer, tetapi mereka juga membaca, menangkap pesan yang tersirat dalam gambar yang berisi konsep pembelajaran, menafsirkan, dan menganalisis. Dengan demikian media proyektor mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran.
4. Membangun rasa bangga siswa dalam belajar karena memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan rasa bangga akan menimbulkan rasa percaya diri dan lebih memotivasi pada siswa untuk belajar.
5. Menyongsong diberlakukannya Kurikulum KTSP, di ruang laboratorium komputer sekolah-sekolah perlu diberi fasilitas media proyektor secara permanen, sehingga para guru dapat memanfaatkan media proyektor tersebut untuk proses pembelajaran mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi secara efektif dan efisien.

B. Saran-saran

Media Proyektor merupakan media yang efektif dan efisien dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya pelajaran TIK saja namun pelajaran lain. Untuk itu disarankan:

1. Guru perlu mengetahui cara penggunaan media proyektor sebagai media pembelajaran untuk mengajar materi pelajaran.
2. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan media proyektor tidak hanya untuk materi membuat tabel sederhana dengan menggunakan program pengolah kata (microsoft word) saja, namun dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran materi dan mata pelajaran lain selain TIK.
3. Semua sekolah baik tingkat SMP maupun jenjang yang lain perlu melengkapi fasilitas laboratorium komputer yang dimiliki dengan media proyektor sebagai pendukung proses pembelajaran sehingga memadai untuk belajar siswa secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim (2002). *Story Board*. Semarang: Balai Penataran Guru.
- Arsyad, Azhar (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Budimansyah, Dasim (2003). *Model Pembelajaran Biologi Berbasis Portofolio*. Bandung: Genesindo.
- Ena, Ouda Teda (2001). *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. Artikel. Diambil pada tanggal 10 Mei 2004 dari: <http://www.ialf.edu/kipbipa/papers/OudaTedaEna.doc>.
- Fakih, Mansour (2001). *Pendidikan Populer Membangun Kesadaran Kritis*. Yogyakarta: ReaD Books.
- Fauziah, Dewi Utama (2003). *Belajar Mengajar yang Menyenangkan*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

- Mayer, R. E. & Anderson, R. B. (1991). *Animations Need Narration: An Experimental Test of Dual Coding Hypothesis*. American Psychological Association, Inc. Journal of Educational Psychology, 83, 484 – 490.
- Mayer, R. E. & Anderson, R. B. (1992). *The Instructive Animations: Helping Students Build Connections Between Words and Pictures in Multimedia Learning*. American Psychological Association, Inc. Journal of Educational Psychology, 84, 444 – 452.
- Moreno dan Roxana (1999). *Cognitive of Principles of Multimedia Learning: The Role of Modality and Contiguity*. American Psychological Association, Inc. Journal of Educational Psychology, 2, 358 – 368.
- Steinbach, Robert (2002). *Succesful Lifelong Learning* (terjemahan). Jakarta: PPM.
- Surya, Hendra (2003). *Kiat Mengajak Anak Belajar dan Berprestasi*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Suwarsih Madya (2007). *Penelitian Tindakan Kelas, KTI Materi On Line*.
- Zamroni (2001). *Paradigma Pendidikan Masa Depan*. Yogyakarta: BIGRAF Publishing.

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

- Sekolah : SMP Negeri 1
- Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
- Kelas /Semester : VIII A / I (satu)
- Standart Kompetensi : 1. Mengenal Operasi Dasar peralatan komputer
- Kompetensi Dasar : 1.1. Membuat tabel sederhana dan menempatkan teks dengan menggunakan program pengolah kata.
- Indikator : 1. Cara Membuat Tabel
2. Mengatur tampilan tabel
3. Memformat Tabel
4. Membuat data sederhana bertabel.

Alokasi Waktu : 2 X pertemuan (4 X 40 menit)

A. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu :

1. Membuat tabel melalui tabel formatting.
2. Membuat tabel melalui menu tabel.
3. Mengatur lebar kolom dan tinggi baris
4. Menyisipkan baris atau kolom pada tabel.
5. Menggunakan fasilitas merger cells.
6. Memformat tabel
7. Membuat data sederhana bertabel.

B. Materi Pembelajaran

1. Praktek cara membuat tabel melalui toolbar formatting.
2. Praktek cara membuat tabel melalui menu tabel.
3. Praktek cara mengatur lebar kolom dan tinggi baris.
4. Praktek cara menyisipkan baris dan kolom pada tabel.
5. Praktek cara menggunakan fasilitas merger cell.
6. Membuat data sederhana bertabel

C. Metode Pembelajaran

Pendekatan : CTL

Model : Presentasi menggunakan media proyektor dan ditirukan oleh siswa.

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan kedua

1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru mengabsen siswa

- Guru mengadakan apersepsi / pretest dengan bertanya mengenai materi-materi yang telah dibahas minggu yang lalu yang antara lain :
 1. Apakah yang dimaksud dengan tabel ?
 2. Apakah yang dimaksud dengan kolom ?
 3. Apakah yang dimaksud dengan baris ?
 4. Apakah yang dimaksud dengan cell ?

2.Kegiatan Inti

Praktek membuat tabel seperti dibawah ini :

**DATA SISWA KELAS VIII A
YANG JARAK RUMAHNYA LEBIH DARI 3 KM**

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN		JARAK KIRA-KIRA
		LAKI-LAKI	PEREMPUAN	
1.	WAGIMIN	L		8 KM
2.	WARMIN	L		11 KM
3.	WAKINEM		P	15 KM
4.	WAKINO	L		30 KM

Skenario Pembelajaran :

NO	KEGIATAN GURU	KEGIATAN SISWA	WAK TU
1.	Memberi contoh cara membuat judul Tabel.	Melihat kelayar tampilan didepan kelas sambil mendengarkan keterangan guru.	40'
2.	Mengamati siswa yang sedang mempraktekkan cara membuat judul tabel.	Mempraktekkan cara membuat judul tabel	
3.	Memberi contoh langkah-langkah cara membuat tabel melalui toolbar formatting.	Melihat kelayar tampilan didepan kelas sambil mendengarkan keterangan guru.	
4.	Mengamati siswa yang sedang mempraktekkan cara membuat tabel	Mempraktekkan cara membuat tabel melalui toolbar formatting seperti apa	

	melalui toolbar formatting.	yang sudah dicontohkan guru.	
5.	Memberi contoh langkah-langkah cara membuat tabel melalui menu tabel.	Mendengarkan keterangan guru sambil melihat ke layar.	
6.	Mengamati siswa yang sedang mempraktekkan cara membuat tabel melalui menu tabel.	Mempraktekkan cara membuat tabel melalui menu tabel seperti apa yang sudah dicontohkan guru.	
7.	Memberi kesempatan siswa yang mau bertanya hal-hal yang belum jelas dari contoh-contoh yang disampaikan guru, dan guru mengulangnya lagi.	Yang masih keliru atau belum bisa, bertanya pada guru. Kemudian setelah guru memberi contoh, mempraktekkan lagi.	
8.	Memberi contoh cara mengukur lebar kolom dan tinggi baris.	Mendengarkan keterangan guru sambil melihat ke layar.	
9.	Mengamati siswa yang sedang mempraktekan cara mengukur lebar kolom dan tinggi baris.	mempraktekkan cara mengukur lebar kolom dan tinggi baris. seperti apa yang sudah dicontohkan guru.	
10.	Memberi contoh cara menyisipkan baris atau kolom pada tabel.	Mendengarkan keterangan guru sambil melihat ke layar.	
11.	Mengamati siswa yang sedang mempraktekan cara menyisipkan baris atau kolom pada tabel.	Mempraktekkan cara menyisipkan baris atau kolom pada tabel seperti yang dicontohkan guru	
12.	Memberi contoh cara Menggunakan fasilitas merger cells.	Mendengarkan keterangan guru sambil melihat ke layar.	
13.	Mengamati siswa yang sedang mempraktekan cara Menggunakan fasilitas merger cells.	Mempraktekkan cara menggunakan fasilitas merger cells.	
14.	Memberi contoh membuat data sederhana bertabel.	Mendengarkan keterangan guru sambil melihat ke layar.	
15.	Memberi kesempatan siswa yang mau bertanya hal-hal yang belum jelas dari contoh-contoh yang	Yang masih belum jelas bertanya pada guru. Kemudian setelah guru memberi contoh, mempraktekkan lagi.	

	disampaikan guru, dan guru mengulangnya lagi.		
16.	Memberikan Postest dengan memberi tugas siswa untuk membuat data sederhana bertabel seperti contoh yang diberikan guru.	Mengerjakan tugas Postest yang diberikan oleh guru.	35'

3. Kegiatan Penutup

Melakukan Postest dengan memberi tugas siswa untuk membuat data sederhana bertabel seperti contoh yang diberikan guru.

E. Sumber Belajar

Perangkat TIK (komputer), buku paket TIK, lembar kerja, dsb.

F. Penilaian

- Melalui Postest dengan membuat data sederhana bertabel seperti contoh yang diberikan oleh guru.

Soal Penilain :

- Buatlah Tabel seperti dibawah ini :

TEST PENERIMAAN PEGAWAI BARU PT DUTA SARANA TEKSTIL

NO	NAMA PELAMAR	NOMOR	HASIL TES		JUMLAH	RATA RATA
			TULIS	WAWANCARA		
1	DENI UNYIL	20081	75	90	165	82,5
2.	SARAH AYU	20082	63	87	150	75
3.	FAHRUSI	20083	69	88	157	78,5
4.	HENI LOLITA	20084	73	83	156	78

5.	OKI ASIH	20085	79	73	152	76
6.	WIRAWAN	20086	80	75	155	77,5

Mengetahui :
Kepala SMP Negeri 1

, 12 September 2007
Guru Mata Pelajaran

xxx., SIP
NIP. 132045779

xxx
NIP. 131430151

Lampiran 2

NILAI HASIL ULANGAN POST TEST KELAS VIII A
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PROYEKTOR

KOMPETENSI DASAR : Membuat tabel sederhana dan menempatkan teks dengan menggunakan program pengolah kata (Microsoft Word)

NO	NAMA SISWA	NILAI					JUMLAH NILAI
		1 (0 -20)	2 (0 -20)	3 (0 -20)	4 (0 -20)	5 (0 -20)	
1	ABDUL WAHID	20	18	20	18	18	94
2	AJENG SITI SUNDARI	20	20	20	20	20	100
3	AMBAR YULIANTI	20	20	20	20	20	100
4	ANA APRIATI	20	18	20	16	18	92
5	ANDI NUR SAWAWI	20	18	20	18	18	94

6	ANGGA WIRATAMA	20	18	20	16	16	90
7	ANNISA SATRIYAWATI	20	18	20	16	18	92
8	APRILIA KHOIRUNNISA	20	18	20	16	16	90
9	ARANZA DIEGMAR	20	17	18	14	16	85
10	ARIYADI SETYO UTOMO	20	20	20	16	18	94
11	ATOK EKO PURNOMO						
12	AYU NURJANAH	20	17	18	14	16	85
13	BURHANUDIN AL ASHARI	20	18	20	16	18	92
14	DIAN PERTIWI	20	18	16	14	16	84
15	DIAN WAHYU	20	18	16	14	16	84
16	EDI TRI HADIYONO	18	20	18	18	18	92
17	ENI WIDIASTUTI	20	20	18	14	16	88
18	HANNA LAILI	20	18	20	16	16	90
19	IMMAS ESA WARDHANI	20	18	20	16	16	90
20	INTAN NUR INDAHSAARI	20	20	18	14	16	88
21	IZHAR ARIFSYAH	18	16	20	20	20	94
22	KENTI ARIANI	20	18	18	16	16	88
23	KUSNUL KHOTIMAH	20	18	18	16	16	88
24	LINDA OKFITANINGSIH	20	20	20	20	20	100
25	LINTANG	20	20	20	20	20	100
26	LUCIANA SEPTIANI	20	20	20	16	18	94
27	NOVITA DIAN P	20	20	20	16	18	94
28	PUGUH BUDIANTO	18	20	18	18	18	92
29	PUPUT KOMARIAH	17	18	18	16	16	85
30	RENDI PRADANA	20	16	14	16	16	82
31	RIDWAN KLESTIADI	20	16	14	16	16	82
32	RIRIS ESTININGSIH	17	18	18	16	16	85
33	RISKA MEGANINGRUM	20	18	20	20	18	96
34	RISKA MARGIYANTI	20	18	20	20	18	96
35	RIZAL ANDARMAJI	20	18	16	16	16	86
36	RISQI KURNIASARI	20	18	16	16	16	86
37	SIGIT NUGROHO	18	16	20	20	20	94
38	SRI MULYANI	18	20	20	18	18	94
39	TIARA ARUM MUSTIKA	18	18	16	18	20	90
40	WIDYANINGRUM	18	18	16	18	20	90
Rata-rata		19.5	18.4	18.6	16.85	17.5	90.85

Keterangan aspek yang dinilai :

1. Membuat judul tabel
2. Membuat tabel
3. Menggunakan fasilitas Merger cell
4. Mengatur teks dalam tabel
5. Bentuk tabel lengkap yang sudah jadi

Lampiran 3

ANGKET PENDAPAT SISWA KELAS VIII A
TENTANG PENGGUNAAN MEDIA PROYEKTOR DALAM MEMBIMBING
SISWA KELAS VIII A CARA MEMBUAT TABEL SEDERHANA
MENGUNAKAN PENGOLAH KATA (MICROSOFT WORD).

Lingkarilah salah satu jawaban yang sudah disediakan dalam pertanyaan dibawah ini !

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
----	------------	---------

1.	Bagaimanakah menurut pendapatmu dalam pelajaran membuat tabel sederhana tadi guru menerangkan dan membimbing anda dengan menggunakan media proyektor ?	<ul style="list-style-type: none"> a. lebih jelas dan mudah diingat. b. Sama saja seperti tidak menggunakan media. c. Materi menjadi membingungkan
2.	Dibimbing dan dijelaskan guru dengan menggunakan media proyektor, anda menerima pelajaran menjadi lebih berminat atau tidak ?	<ul style="list-style-type: none"> a. menjadi lebih berminat b. Biasa-biasa saja. c. Tidak berminat.

Lampiran 4

Soal ulangan

Kompetensi Dasar : Membuat tabel sederhana dan menempatkan teks dengan menggunakan program pengolah kata (microsoft word).

1. Buatlah Tabel seperti contoh di bawah ini !

**TEST PENERIMAAN PEGAWAI BARU
PT DUTA SARANA TEKSTIL**

NO	NAMA PELAMAR	NOMOR	HASIL TES		JUMLAH	RATA RATA
			TULIS	WAWANCARA		
1	DENI UNYIL	20081	75	90	165	82,5
2.	SARAH AYU	20082	63	87	150	75
3.	FAHRUSI	20083	69	88	157	78,5
4.	HENI LOLITA	20084	73	83	156	78
5.	OKI ASIH	20085	79	73	152	76
6.	WIRAWAN	20086	80	75	155	77,5

Lampiran 5

CD REKAMAN TINDAKAN DALAM KELAS