

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan tentang Efektivitas Penggunaan Media Komputer

1. Pengertian Efektivitas

Dalam memaknai efektivitas, setiap orang memberi arti yang berbeda sesuai sudut pandang dan kepentingan masing-masing. Hal tersebut diakui oleh Chung dan Maginso yang dikutip oleh E. Mulyasa mengatakan bahwa “*Efektivenes means different to different people*”. “Efektivitas berarti perbedaan seseorang untuk satu tujuan”.¹

Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dikemukakan bahwa “Efektif berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya), manjur atau mujarab, dapat membawa hasil”.² Jadi efektivitas adalah kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektivitas adalah bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan adanya partisipasi aktif dari anggota.³

2. Pengertian Media Komputer

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah

¹ E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 82.

² Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), 250.

³ Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, 82.

perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, potografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁴

Sedangkan menurut Heinich yang dikutip oleh Rudi Susilana dan Cepi Riyana menyatakan bahwa: "*A medium (plural media) is a channel of communication, example include film, television, diagram, printed materials, computers, and instructors* (Media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer, dan instruktur".⁵

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media, yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai "benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat dipengaruhi efektivitas program instruksional".⁶

Dari definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), 3.

⁵ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima, 2007), 6.

⁶ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11.

pembelajaran pada diri siswa, yang pada akhirnya mampu mengantarkan siswa pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Sedangkan pengertian komputer menurut Azhar Arsyad adalah:

Mesin yang dirancang khusus untuk manipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan penghitung sederhana dan rumit. Satu unit komputer terdiri atas empat komponen dasar, yaitu *input* (*keyboard* dan *writing pad*), *prosesor* (CPU, unit pemroses data yang *input*), penyimpanan data (*memory* yang menyimpan data yang akan diproses oleh CPU), baik secara permanen maupun untuk sementara, dan *output* (misalnya layar) monitor, printer atau *plotter*.⁷

Berikut ini adalah beberapa pengertian tentang komputer dalam bukunya Jogiyanto yang berjudul *Pengenalan Komputer*:

- a. Menurut buku *Computer Annual*, komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melaksanakan beberapa tugas yaitu:
 - 1) Memrogram
 - 2) Memproses *input* tadi sesuai dengan programnya
 - 3) Menyimpan perintah-perintah hasil dari pengolahan.
 - 4) Menyediakan *output* dalam bentuk informasi.
- b. Menurut buku *Computer Today*, komputer adalah sistem elektronik untuk manipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data *input*, memprosesnya menghasilkan *output* di bawah pengawasan suatu langkah-langkah instruksi-instruksi program yang tersimpan di memori.
- c. Menurut buku *Computer Organization*, komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dapat menerima informasi *input digital*, memprosesnya sesuai dengan program yang telah tersimpan di memorinya dan menghasilkan *output* informasi.
- d. Menurut buku *Introduction to the Computer: the Tool of Business*, komputer adalah suatu pemroses data yang dapat melakukan perhitungan yang besar dan cepat, termasuk perhitungan aritmatika yang besar atau operasi logika, tanpa campur tangan manusia mengoperasikan selama pemrosesan.
- e. Menurut buku *Introduction to the Computer*, komputer adalah tipe khusus penghitung yang mempunyai sifat tertentu yang pasti.⁸

⁷ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 52.

⁸ Jogiyanto, *Pengenalan Komputer* (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), 1-2.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa komputer adalah:

- a. Alat elektronik
- b. Dapat menerima *input* data
- c. Dapat mengelola data
- d. Dapat memberikan informasi
- e. Menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer
- f. Bekerja secara otomatis.

Dari pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media komputer adalah alat bantu pembelajaran elektronik interaktif berupa komputer atau sejenisnya (*personal computer*, *notebook*, dan sebagainya) yang dapat digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, motivasi, minat, perhatian, dan kemampuan siswa melalui indera pendengar, pengamatan atau penglihatan ketika berinteraksi dengan murid dalam proses belajar.

3. Karakteristik Media Komputer

Masing-masing media mempunyai keistimewaan menurut karakteristik siswa. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa akan lebih membantu keberhasilan pengajar dalam pembelajaran. Secara rinci, fungsi media dimungkinkan siswa menyaksikan obyek yang ada tetapi sulit untuk dilihat dengan kasat mata, melalui perantara gambar, potret, slide, dan sejenisnya mengakibatkan siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata.

Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad, ciri media pendidikan yang layak digunakan dalam pembelajaran adalah:

- a. Fiksatif (*fixative property*)
Menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi peristiwa atau obyek. Misalnya dengan media komputer, suatu waktu dapat dilihat kembali peristiwa yang telah terjadi tanpa mengenal waktu.
- b. Manipulatif (*manipulatif property*)
Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa hanya dalam waktu beberapa menit dengan pengambilan gambar, atau rekaman fotografi. Di samping dapat dipercepat dapat pula diperlambat, dan dapat pula diputar undur, misalnya proses ulat menjadi kepompong, kemudian menjadi kupu-kupu. Manipulatif kejadian dengan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu dan dapat menyajikan informasi yang cukup banyak.
- c. Distributif (*distributive property*)
Memungkinkan suatu kejadian ditransformasikan dan disajikan kepada sejumlah besar siswa. Kini distribusi media seperti rekaman, video, kaset dapat disebar ke seluruh penjuru dunia, sebab dapat diproduksi sesuai dengan kebutuhan dan dapat digunakan secara bersamaan di suatu tempat dan terjamin keautentikannya.⁹

4. Fungsi Media Komputer

Menurut Ilam Maulani, terdapat enam fungsi media pembelajaran komputer, yaitu:

- a. Fungsi atensi: mengarahkan siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang ditampilkan.
- b. Fungsi motivasi: mendorong siswa untuk lebih giat belajar.
- c. Fungsi afeksi: menggugah emosi dan sikap siswa
- d. Fungsi kompensatori: mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.
- e. Fungsi psikomotori: menggerakkan siswa untuk melakukan suatu kegiatan.
- f. Fungsi evaluasi: menilai kemampuan siswa dalam merespon pembelajaran.¹⁰

⁹ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 11.

¹⁰ Ilam Maulani "Media Pembelajaran", online <http://ilam02.edublogs.org.2007>, diakses 12 Maret 2011.

5. Pemanfaatan Media Komputer

Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar menurut Azhar

Arsyad mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

- a. Dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa atau mahasiswa. Pengalaman masing-masing individu yang beragam karena kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan macam pengalaman yang berbeda pula. Dalam hal ini media dapat mengatasi perbedaan-perbedaan tersebut.
- b. Dapat mengatasi ruang kelas. Banyak hal yang sukar untuk dialami secara langsung oleh siswa atau mahasiswa di dalam kelas, seperti objek yang terlalu cepat atau terlalu lambat. Maka dengan melalui media akan dapat diatasi kesukaran-kesukaran tersebut.
- c. Dapat memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan. Gejala fisik dan sosial dapat diajarkan berkomunikasi dengannya.
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan-pengamatan yang dilakukan oleh siswa, dapat secara bersama-sama diarahkan pada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik. Penggunaannya seperti gambar, film, model grafik, dan lain sebagainya dapat memberikan konsep dasar yang benar.
- f. Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru. Dengan menggunakan media, cakrawala pengalaman anak didik semakin luas, prestasi dan persepsi semakin tajam dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap, akibatnya keinginan baru dan minat baru selalu timbul.
- g. Dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar. Pemasangan gambar di papan bulletin, pemutaran film, dan mendengarkan program audio dapat menimbulkan rangsangan tertentu ke arah keinginan untuk belajar.
- h. Dapat memberikan pengalaman yang integral dari yang konkrit pada yang abstrak. Sebuah film tentang suatu benda atau kejadian yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa, akan dapat memberikan gambaran yang konkrit tentang wujud, ukuran, dan lokasi. Di samping itu dapat mengarahkan pada generalisasi tentang arti kepercayaan suatu kebudayaan dan sebagainya.¹¹

¹¹ Asnawir dan Usman, 14.

Media pembelajaran komputer dapat memberikan banyak manfaat, asalkan guru berperan aktif dalam proses pengajaran. Hubungan guru dengan siswa tetap merupakan elemen penting dalam sistem pendidikan, maka diperlukan beberapa kriteria yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam memilih media pembelajaran agar tepat guna, khususnya media pembelajaran komputer agar manfaatnya dapat terealisasi.

Adapun pemanfaatan media komputer menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'i adalah sebagai berikut:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep-konsep generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami anak didik.
- c. Kemudahan dalam memperoleh media, artinya mudah diperoleh setidaknya-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya.
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa.¹²

Pemanfaatan komputer untuk pendidikan yang dikenal sering dinamakan pengajaran dengan bantuan komputer CAI (*Computer Assisted Instructional*) dikembangkan dalam beberapa format, antara lain *tutorial*, *drills and practice*, *discovery*, *simulation*, dan *games*.

a. Model *tutorial*

Dalam model *tutorial* ini pola dasarnya mengikuti pengajaran berprogram tipe bercabang, di mana informasi atau materi pelajaran

¹² Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'i, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), 4-5.

disajikan dalam unit-unit kecil, lalu disusul dengan pertanyaan. Respon siswa dianalisis oleh komputer dan umpan baliknya yang benar diberikan. Berbagai alternatif dilengkapkan pada komputer itu, dan berbagai *tutorial* yang bersifat adaptif disesuaikan pada perbedaan-perbedaan individual.

b. Model praktik dan latihan (*drills and practice*)

Dalam mempergunakan model ini hendaknya semua konsep, peraturan atau prosedur terlebih dahulu sudah dipelajari oleh siswa. Program ini akan membimbing siswa melalui serangkaian contoh yang kemudian meningkat pada ketangkasan dan kelancaran dalam mempergunakan keterampilan. Prinsipnya adalah penguatan secara tetap terhadap seluruh jawaban siswa yang betul. "Model latihan dan praktik ini sangat cocok untuk tujuan latihan pelajaran matematika, praktek menerjemahkan bahasa asing, latihan dalam bentuk kosakata".¹³

c. Model penemuan (*discovery*)

Penemuan adalah istilah umum untuk menjelaskan kegiatan yang mempergunakan pendekatan induktif dalam pengajaran, misalnya penyajian masalah-masalah yang dipecahkan oleh siswa dengan cara mencoba-coba. Model ini mendekati kegiatan belajar di laboratorium dan kegiatan belajar nyata yang biasa dilakukan di luar kelas. Melalui pemecahan bercabang yang rumit serta kemampuan komputer

¹³ Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'i, *Teknologi Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru, 1997), 138.

menyimpan data, lebih banyak siswa yang memusatkan belajar di laboratorium untuk ilmu pengetahuan sosial, matematika, dan lain-lain.

d. Model simulasi (*simulation*)

Model ini siswa dihadapkan pada situasi kehidupan nyata. Misalnya komputer *Hammurabi* yang terkenal dapat memperagakan para pameran dalam mengeluarkan peraturan-peraturan ekonomi bagi sebuah negeri Agrarian kecil pada zaman lampau. Berbagai persoalan manajemen bisnis adalah contoh pelajaran terkenal lainnya untuk bahan simulasi komputer.

e. Model permainan (*games*)

Kegiatan permainan dapat mengakibatkan unsur-unsur simulasi, seperti halnya permainan biasa mengakibatkan unsur-unsur pengajaran, bergantung pada ada tidaknya keterampilan yang dipraktekkan dalam permainan itu sebagai kegiatan akademis, dan hal itu berhubungan dengan tujuan instruksional khusus yang telah bereksperimen dalam mempergunakan komputer hendaknya mengizinkan pemakainya sebagai permainan hiburan dengan tujuan untuk melengkapi kegiatan belajar siswa. "Bila dipergunakan dalam kegiatan-kegiatan pengajaran permainan, komputer akan dapat mendukung kerangka belajar siswa, terutama dalam hal melatih ulang".¹⁴

¹⁴ Ibid., 140-141.

6. Tujuan Penggunaan Media Komputer

Tujuan penggunaan media komputer dalam pendidikan adalah sebagai berikut:

a. Untuk tujuan kognitif

Komputer yang menggunakan bermacam-macam tipe terminal dapat mengontrol interaksi pengajaran mandiri untuk mengajarkan konsep, aturan, prinsip, langkah dalam proses, dan kalkulasi yang kompleks. Digabungkan dengan media lain, komputer dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan dan diskriminasi dari stimulus visual dan stimulus audio yang relevan. Kemampuan komputer untuk kegiatan individual terutama didasarkan pada kemampuan pengembangan dan keterbatasan media yang digunakan. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut dengan sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan, sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran.

b. Untuk tujuan psikomotor

Dengan bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *games* dan simulasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia kerja. Terminal komputer merupakan alat tentang dunia nyata yang sangat bagus untuk mengajarkan *programming* dan kecakapan yang serupa bila siswa mau bekerja dengan terminal-terminal kerja. Bila digunakan dengan peralatan yang disimulasikan, merupakan alat yang sangat bagus untuk menciptakan kondisi dunia yang sebenarnya, beberapa contoh yang khas ialah simulasi pendaratan

pesawat terbang, melabuhkan kapal laut, atau berbagai latihan darurat. Dalam beberapa hal, seperangkat model atau barang tiruan dapat digunakan agar siswa dapat melihat hasilnya.

c. Untuk tujuan afektif

Sangat berguna bila digunakan seperti yang diungkapkan dalam tujuan psikomotor atau digunakan untuk mengontrol bahan-bahan film dan video. Bila program didesain secara tepat dengan memberikan potongan klip suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap/afektif juga dapat dilakukan dengan menggunakan media komputer.¹⁵

7. Keuntungan dan Keterbatasan Media Komputer

Keuntungan komputer yang digunakan untuk tujuan pendidikan adalah sebagai berikut:

- a. Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih efektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan intruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan.
- b. Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi atau tersedianya animasi grafik, warna dan musik yang dapat menambah realisme.
- c. Kendali berada di tangan siswa, sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya. Dengan kata lain, komputer dapat berinteraksi dengan siswa secara perorangan, misalnya dengan bertanya dan menilai jawaban.

¹⁵ Ronald H. Anderson, *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 1994), 204.

- d. Kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan suatu program pengajaran memberikan kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dipantau.
- e. Dapat berhubungan dan mengendalikan peralatan lain, seperti *compact disc*, video tape, dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.¹⁶

Sedangkan keterbatasan komputer yang digunakan untuk tujuan pendidikan adalah:

- a. Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin menurun (murah), pengembangan perangkat lunaknya masih relatif mahal.
- b. Untuk menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer.
- c. Keragaman model komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (*software*) yang tersedia untuk satu model tidak cocok (*compatible*) dengan model lainnya.
- d. Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas siswa, sehingga hal tersebut tentu tidak akan dapat mengembangkan kreativitas siswa.
- e. Komputer hanya efektif bila digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil. Untuk kelompok yang besar diperlukan tambahan peralatan lain yang mampu memproyeksikan pesan-pesan di monitor ke layar lebih besar.¹⁷

B. Tinjauan tentang Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian pembelajaran diambil dari kata “pem-belajar-an” yang berarti “proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar”.¹⁸ Dimiyati dan Mudjiono menyatakan

¹⁶ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 54.

¹⁷ *Ibid.*, 55.

¹⁸ Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1991), 14.

bahwa “Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana belajar, memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap”.¹⁹ Sedangkan menurut E. Mulyasa “Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik”.²⁰ Dalam pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar dapat menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu proses memberikan atau mentransfer ilmu pengetahuan, membimbing, mendidik, mengajar oleh seorang guru kepada anak didik dalam segala hal, baik untuk pribadi atau masyarakat.

Istilah pembelajaran menurut Oemar Hamalik dalam bukunya yang berjudul *Kurikulum dan Pembelajaran* dapat diartikan menjadi beberapa pengertian antara lain:

- a. Upaya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik atau siswa di sekolah.
- b. Mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan sekolah.
- c. Upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik.
- d. Upaya mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga masyarakat yang baik.
- e. Suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari.²¹

¹⁹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 157.

²⁰ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), 100.

²¹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), 58-65.

2. Tujuan Pembelajaran

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain: “Tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksana suatu kegiatan”.²² Tidak ada suatu kegiatan yang diprogramkan tanpa tujuan karena hal itu adalah suatu hal yang tidak memiliki kepastian dalam menentukan ke arah mana kegiatan itu akan dibawa, sebagai unsur penting untuk suatu kegiatan, maka dalam kegiatan apapun tujuan tidak bisa diabaikan, demikian juga halnya dalam pembelajaran, tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dalam kegiatannya. Tujuan dalam pendidikan pembelajaran adalah suatu cita-cita yang bernilai normatif, jadi dalam tujuan terdapat nilai-nilai itu nantinya akan mewarnai cara peserta didik bersikap dan berbuat dalam lingkungan sosialnya, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Tujuan adalah komponen yang dapat mempengaruhi komponen pengajaran lainnya, seperti bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber, dan alat evaluasi.²³ Semua komponen itu harus bersesuaian dan didayagunakan untuk mencapai tujuan semaksimal mungkin. Bila salah satu komponen tidak sesuai dengan tujuan, maka pelaksanaan belajar mengajar tidak akan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

²² Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar dan Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), 48.

²³ Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar dan Mengajar*, 49.

3. Bahan Pembelajaran

Bahan pembelajaran adalah salah satu sumber belajar bagi anak didik. Bahan yang disebut sebagai sumber belajar (pembelajaran) ini adalah sesuatu yang membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Bahan pelajaran menurut Suharsimi Arikunto yang dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain adalah “Merupakan unsur inti yang ada di dalam kegiatan belajar mengajar, karena memang bahan pelajaran itulah yang diupayakan untuk dikuasai oleh peserta didik”.²⁴

Karena itu, guru khususnya atau pengembang kurikulum umumnya, tidak boleh lupa harus memikirkan sejauhmana bahan-bahan yang topiknya tertera dalam silabi, berkaitan dengan kebutuhan peserta didik pada usia tertentu pula. Minat peserta didik akan bangkit bila suatu bahan diajarkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Maslow yang dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain bahwa “Minat seseorang akan muncul bila sesuatu itu terkait dengan kebutuhannya”.²⁵

Jadi bahan pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak didik akan memotivasi anak didik dalam jangka waktu tertentu. Bahan pelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran, tanpa bahan pelajaran proses pembelajaran tidak akan berjalan, karena itu guru yang akan mengajar pasti memiliki dan menguasai bahan pelajaran yang akan disampaikannya pada peserta didik, biasanya aktivitas anak didik akan berkurang bila bahan pelajaran yang guru berikan tidak atau kurang

²⁴ Ibid., 50.

²⁵ Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar dan Mengajar*, 51.

menarik perhatiannya, guru merasa pintar dengan menggunakan bahasa yang tidak sesuai dengan perkembangan bahasa dan jiwa anak didik akan lebih banyak mengalami kegagalan dalam menyampaikan bahan pelajaran dalam proses belajar mengajar, karena itu lebih baik menyampaikan bahan sesuai dengan perkembangan bahasa anak didik.

4. Metode Pembelajaran

Metode adalah “suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”.²⁶ Dalam proses pembelajaran metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pembelajaran berakhir.

Sedangkan metode mengajar menurut Nana Sudjana adalah “Cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”.²⁷ Oleh karena itu peranan metode mengajar sebagai alat untuk menetapkan proses pembelajaran. Dengan metode ini diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa sehubungan dengan kegiatan mengajar guru. Dengan kata lain terciptalah interaksi edukatif, dalam hal ini guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing.

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode akan tetapi guru sebaiknya menggunakan

²⁶ Ibid., 53.

²⁷ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002), 76.

metode yang bervariasi agar jalannya pembelajaran tidak membosankan, tapi menarik perhatian anak didik. Akan tetapi penggunaan metode yang bervariasi tidak akan menguntungkan kegiatan belajar mengajar bila penggunaannya tidak tepat dan tidak sesuai dengan situasi yang mendukungnya dan dengan kondisi psikologis anak didik.

Adapun jenis-jenis metode mengajar menurut Nana Sudjana adalah “Metode ceramah, tanya jawab, diskusi, tugas belajar dan resitasi, kerja kelompok, demonstrasi dan eksperimen, sosiodrama, *problem solving*, metode sistem regu, karyawisata, *resource person* (manusia sumber) dan yang terakhir adalah metode simulasi”.²⁸

5. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.²⁹ Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*) yang dikutip oleh Sadiman menyatakan bahwa:

Bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut, yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar terjadi.³⁰

²⁸ Ibid.

²⁹ Sadiman dkk., *Media Pendidikan*, 6-7.

³⁰ Ibid.

Asnawir dan Basyiruddin Usman mengatakan bahwa:

Media pembelajaran pada hakikatnya dalam proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri di mana guru dan peserta didik bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengetahuan. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan, sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan serta kurangnya minat, kegairahan, dan sebagainya.³¹

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah dengan menggunakan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus informasi, dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar, karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar digunakan secara tepat guna.

Menurut Asnawir dan Basyiruddin Usman, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain "Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatangunaan, kondisi siswa, ketersediaan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), mutu, teknis, dan biaya."³²

³¹ Asnawir dan Usman, *Media Pembelajaran*, 13.

³² *Ibid.*, 15.

Selain itu, menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana, media juga mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.³³

6. Evaluasi Pembelajaran

Istilah evaluasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu *evaluation*. “*Evaluation refer to the act or process to determining the value of something* (Evaluasi adalah suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu”.³⁴ Evaluasi merupakan proses sederhana memberikan atau mendapatkan nilai kepada sejumlah tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk kerja, proses, orang, obyek, dan masih banyak yang lain.³⁵ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa evaluasi secara umum menentukan nilai suatu tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk kerja, proses, orang, obyek, dan yang lain berdasarkan kriteria tertentu melalui penelitian.

Tujuan evaluasi menurut L. Pasaribu dan Simanjutak yang dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dapat dilihat dari dua segi, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

Adapun tujuan umum dari evaluasi adalah:

- a. Mengumpulkan data-data yang membuktikan taraf kemajuan murid dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

³³ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, 9.

³⁴ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, 191.

³⁵ *Ibid.*, 190-191.

- b. Memungkinkan pendidik atau guru menilai aktivitas atau pengalaman yang didapat.
- c. Menilai metode mengajar yang dipergunakan.

Sedangkan tujuan khusus dari evaluasi adalah:

- a. Merangsang kegiatan siswa
- b. Menemukan sebab-sebab kemajuan atau kegagalan
- c. Memberikan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan, perkembangan, dan bakat siswa yang bersangkutan.
- d. Memperoleh bahan laporan tentang perkembangan siswa yang diperlukan orang tua dan lembaga pendidikan.
- e. Untuk memperbaiki mutu pelajaran atau cara belajar dan metode mengajar.³⁶

Dari tujuan-tujuan yang dikemukakan tersebut, maka pelaksanaan evaluasi mempunyai manfaat yang sangat besar. Manfaat itu dapat ditinjau dari pelaksanaannya serta kelangsungan proses belajar mengajar di masa mendatang. Adapun fungsi evaluasi menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain adalah:

- a. Memberikan umpan balik (*feed back*) kepada guru sebagai dasar untuk memperbaiki proses belajar mengajar, serta mengadakan perbaikan program bagi murid.
- b. Untuk memberikan angka yang tepat tentang kemajuan atau hasil belajar dari setiap murid.
- c. Untuk menentukan murid di dalam situasi belajar mengajar yang tepat, sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh murid.
- d. Untuk mengetahui latar belakang (psikologis, fisik, dan lingkungan) murid yang mengalami kesulitan-kesulitan belajar nantinya dapat dipergunakan sebagai dasar dalam pemecahan kesulitan belajar yang timbul.³⁷

³⁶ Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar dan Mengajar*, 58.

³⁷ *Ibid.*, 59-60.

C. Tinjauan tentang Akselerasi

1. Pengertian Akselerasi

Akselerasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia secara singkat diartikan sebagai percepatan. Menurut Latifah, akselerasi adalah program layanan pendidikan yang diberikan kepada siswa yang memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa untuk menyelesaikan masa belajarnya lebih cepat dari siswa yang lain (reguler). Menurut Hawadi, istilah akselerasi dalam program ini berarti diartikan meningkatkan kecepatan waktu dalam menguasai materi yang dipelajari, yang dilakukan pada kelas khusus. Program akselerasi dapat diartikan dengan seperangkat kegiatan pendidikan yang diatur sedemikian rupa, sehingga dapat dilaksanakan oleh anak didik yang memiliki potensi kecerdasan yang lebih dari siswa lain dalam waktu yang lebih singkat dari biasanya”.³⁸

Sedangkan Reni Akbar dan Hawadi menyebutkan bahwa:

Istilah akselerasi merujuk pada pelayanan yang diberikan (*service delivery*) dan kurikulum yang disampaikan (*curriculum delivery*) sebagai model pelayanan, pengertian akselerasi termasuk juga Taman Kanak-kanak atau perguruan tinggi pada usia muda, meloncat kelas dan mengikuti pelajaran tertentu pada kelas di atasnya. Sementara itu, sebagai model kurikulum, akselerasi berarti mempercepat bahan ajar dari yang seharusnya dikuasai siswa pada saat itu.³⁹

Dari definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa program akselerasi (percepatan belajar) melakukan salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak berbakat akademik. Jika program pembelajaran

³⁸ Dessy Rohmawati, “Persepsi Siswa, Guru, Orang Tua Siswa terhadap Program Akselerasi”, <http://karya-ilmiah-um-ac-id/index.php/asp/article/view/1247>, diakses 25 Mei 2011.

³⁹ Reni Akbar dan Hawadi, *Akselerasi* (Jakarta: Grasindo, 2004), 5-6.

reguler menyelesaikan materi (beban belajar) dalam tiga tahun, maka program akselerasi (percepatan belajar) dapat diselesaikan hanya membutuhkan waktu dua tahun untuk materi yang sama, sehingga materi (beban belajar) dalam satu semester hanya memerlukan waktu satu catur wulan, kemudian dengan adanya program ini agar siswa dapat terhindar dari rasa bosan dengan materi (beban belajar) yang sudah dikuasai atau sudah mencapai ketuntasan belajar.

2. Manfaat Akselerasi

Southern dan Jones yang dikutip oleh Reni Akbar dan Hawadi menyebutkan beberapa keuntungan dari dijalankannya program akselerasi bagi anak berbakat, yaitu:

a. Meningkatkan efisiensi

Siswa yang telah siap dengan bahan-bahan pengajaran dan menguasai kurikulum pada tingkat sebelumnya akan belajar lebih baik dan lebih efisien.

b. Meningkatkan efektivitas

Siswa yang terikat belajar pada tingkat kelas yang dipersiapkan dan menguasai keterampilan-keterampilan sebelumnya merupakan siswa yang paling efektif.

c. Penghargaan

Siswa yang telah mampu mencapai tingkat tertentu sepantasnya memperoleh penghargaan atas prestasi yang dicapainya.

d. Meningkatkan waktu untuk karier

Adanya pengurangan waktu belajar akan meningkatkan produktivitas siswa, penghasilan, dan kehidupan pribadinya pada waktu yang lain.

e. Membuka siswa pada kelompok barunya

Dengan program akselerasi, siswa dimungkinkan untuk bergabung dengan siswa lain yang memiliki kemampuan intelektual dan akademis yang sama.

f. Ekonomis

Keuntungan bagi sekolah ialah tidak perlu mengeluarkan banyak biaya untuk mendidik guru khusus anak yang berbakat.⁴⁰

Program akselerasi sangat esensial dalam menyediakan kesempatan pendidikan yang tepat bagi siswa yang cerdas. Proses yang terjadi akan memungkinkan siswa untuk memelihara semangat dan gairah belajarnya. Program akselerasi membawa siswa pada tantangan yang berkesinambungan yang akan menyiapkan mereka menghadapi kekakuan pendidikan selanjutnya dan produktivitas selaku orang dewasa. Melalui program akselerasi ini, siswa diharapkan akan memasuki dunia profesional pada usia yang lebih muda dan memperoleh kesempatan-kesempatan untuk bekerja produktif.

⁴⁰ Ibid., 7-8.

D. Efektivitas Penggunaan Media Komputer dalam Menunjang Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dikemukakan bahwa efektif berarti “ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya), manjur atau mujarab, dapat membawa hasil”.⁴¹ Jadi efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. “Efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan adanya partisipasi aktif dari anggota”.⁴²

Sedangkan media komputer adalah alat bantu pembelajaran elektronik interaktif berupa komputer atau sejenisnya (*personal computer, notebook*, dan sebagainya) yang dapat digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, motivasi, minat, perhatian, dan kemampuan siswa melalui indra pendengar, pengamatan atau penglihatan ketika berinteraksi dengan murid dalam proses belajar mengajar.

Sedangkan pengertian pembelajaran menurut E. Mulyasa adalah “Proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik”.⁴³ Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu proses memberikan atau mentransfer ilmu pengetahuan, membimbing, mendidik, mengajar oleh seorang guru kepada anak didik dalam segala hal, baik untuk pribadi atau masyarakat.

⁴¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 250.

⁴² Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, 82.

⁴³ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), 100.

Sedangkan untuk pengertian akselerasi sendiri adalah menunjuk pada pelayanan yang diberikan (*service delivery*) dan kurikulum yang disampaikan (*curriculum delivery*). Sebagai model pelayanan, pengertian akselerasi termasuk juga Taman Kanak-kanak atau perguruan tinggi pada usia muda, meloncat kelas dan mengikuti pelajaran tertentu pada kelas di atasnya. Sementara itu, sebagai model kurikulum, akselerasi berarti mempercepat bahan ajar dari yang seharusnya dikuasai siswa pada saat itu.

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa akselerasi adalah suatu program pembelajaran dengan sistem percepatan yang dilakukan dengan cara pemanfaatan waktu, dan program pembelajaran ini disediakan bagi siswa-siswi yang memiliki kecepatan belajar di atas rata-rata, sehingga siswa dapat terhindar dari rasa bosan dengan materi (beban belajar) yang dikuasai atau sudah mencapai ketuntasan belajar.

Dengan demikian, efektivitas penggunaan media komputer dalam menunjang pembelajaran berarti bagaimana media komputer berhasil membantu terlaksananya keberhasilan proses pembelajaran, yang mana media komputer tersebut dapat diandalkan sebagai media yang dapat membantu keberhasilan standar belajar yang telah ditentukan pada kelas akselerasi.

Penggunaan media pembelajaran pada tiap satuan pendidikan saat ini sangat dianjurkan, bahkan diupayakan untuk ada pada tiap-tiap proses pembelajaran. Media ini tentunya tidak hanya atas dasar ada saja, tetapi kesesuaian dan ketepatan penggunaan dalam proses penyampaian pesan pembelajaran yang akan diberikan.

Sebagai mediator guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan, khususnya media pembelajaran komputer, karena media pendidikan merupakan alat komunikasi guru lebih mengefektifkan proses belajar mengajar. Dengan demikian jelaslah bahwa media pendidikan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.⁴⁴

Guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang media pendidikan, tetapi juga harus memiliki keterampilan menggunakan serta mengusahakan media itu dengan baik. Untuk itu guru perlu mengalami latihan-latihan praktek secara kontinu dan sistematis, baik melalui *preservice* maupun melalui *inservice training*. Memilih dan menggunakan media pendidikan harus sesuai dengan tujuan, materi, metode, evaluasi, serta minat dan kemampuan siswa.⁴⁵

Dalam penggunaan media komputer agar manfaatnya dapat dioptimalkan secara maksimal dalam proses belajar mengajar, maka ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam memilih media pembelajaran agar tepat guna. Kriteria tersebut antara lain:

1. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep-konsep generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami anak didik.
3. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.

⁴⁴ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990), 8.

⁴⁵ *Ibid.*, 9.

4. Keterampilan guru dalam menggunakannya
5. Sesuai dengan taraf berpikir siswa.⁴⁶

Adapun efek yang diharapkan dari penggunaan media komputer dalam menunjang pembelajaran antara lain adalah:

1. Dengan menggunakan media komputer diharapkan dapat memperjelas penyajian materi

Media komputer diharapkan dapat memperjelas suatu masalah, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman. Materi-materi yang sulit untuk dijelaskan karena keterbatasan pengamatan dapat dengan mudah dijelaskan dengan menggunakan media komputer.

Menurut Pendapat Azhar Arsyad, bahwa “Dengan menggunakan media pengajaran, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran”.⁴⁷

2. Dengan menggunakan media komputer diharapkan pelajaran menjadi lebih menarik

Dengan menggunakan media komputer diharapkan peserta didik akan lebih tertarik dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, karena proses belajar mengajar akan lebih bervariasi.

Dengan menggunakan media pengajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan

⁴⁶ Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'i, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), 4-5.

⁴⁷ Arsyad, *Media Pengajaran*, 25.

tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. Azhar

Arsyad mengemukakan bahwa:

Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik *image* yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.⁴⁸

3. Dengan menggunakan media komputer dalam pembelajaran diharapkan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu

Menurut Asnawir dan Basyiruddin Usman bahwa: "Media dapat mengatasi batasan ruang kelas. Banyak hal yang sukar untuk dialami secara langsung oleh siswa di dalam kelas, seperti objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, maka dengan melalui media akan dapat diatasi kesukaran-kesukaran tersebut".⁴⁹

Tidak semua benda atau peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas ataupun tidak selalu bisa anak didik dibawa ke tempat atau peristiwa tersebut. Dengan menggunakan media komputer ini diharapkan akan lebih mempermudah siswa mendapatkan pengalaman ataupun pengetahuan yang baru mengenai materi pelajaran dengan mudah, karena objek-objek yang sulit untuk dibayangkan akan dengan mudah dibawa ke dalam kelas.

4. Dengan menggunakan media komputer diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar

Menurut Oemar Hamalik yang dikutip oleh Azhar Arsyad menyatakan bahwa:

⁴⁸ Arsyad, *Media Pengajaran*, 23.

⁴⁹ Asnawir dan Usman, *Media Pembelajaran*, 14.

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.⁵⁰

Media komputer diharapkan dapat meningkatkan motivasi atau minat belajar pada siswa, siswa yang biasanya malas untuk mendengarkan penjelasan dari guru, maka dengan adanya media komputer peserta didik menjadi lebih tertarik, sehingga mereka menjadi termotivasi untuk mendengarkan penjelasan dari guru.

Dari paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan media komputer dalam proses pembelajaran diharapkan mempunyai efek atau dampak yang positif terhadap keberhasilan pembelajaran, karena dengan menggunakan media komputer selain diharapkan untuk lebih memperjelas materi, media komputer juga diharapkan dapat membuat pelajaran lebih menarik, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan juga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, sehingga media komputer dapat digunakan secara efektif dalam menunjang pembelajaran.

⁵⁰ Arsyad, *Media Pengajaran*, 15-16.