

EVALUASI PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMAN 1 BULOK KABUPATEN TANGGAMUS

Oleh :

HudaF Firdaus, Herpratiwi, Undang Rosidin

FKIP Unila, Jl. Prof. Dr.Sumantri Bojonegoro No. 1 Bandar Lampung

e_mail: huda.firdaus@yahoo.co.id

Hp. 081369686707

The purpose of this study was to evaluate the use of ICT-based learning resources in (1) use of computer / laptop and LCD projector. (2) use of an interactive CD. (3) the use of a tape recorder. (4) the use of the Internet as a source of alternative information. (5) learning in the computer lab. (6) learning in the laboratory multistudy. Research-oriented evaluation approach goal (goal-oriented evaluation). Data was collected through observation and questionnaires. Data analysis using quantitative descriptive analysis. Results were obtained: 1) the teacher in learning to use a computer and LCD projector categorized enough; 2) teachers in the use of interactive CD learning enough categorized; 3) the use of tape recorders in learning categorized less; 4) the use of the Internet as a source of information categorized sufficient; 5) teachers in the use of computer labs categorized less; 6) teachers in exploiting the multi lab study categorized less.

Keywords: evaluation, learning source, and information and communication technology

Evaluasi Pemanfaatan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi di SMAN 1 Bulok Kabupaten Tanggamus. Tujuan penelitian ini untuk mengevaluasi pemanfaatan sumber belajar berbasis TIK dalam (1) pemanfaatan komputer/laptop dan *LCD projector*. (2) pemanfaatan CD interaktif. (3) pemanfaatan *tape recorder*. (4) pemanfaatan internet sebagai sumber informasi alternatif. (5) pembelajaran di laboratorium komputer. (6) pembelajaran di laboratorium multi studi. Penelitian menggunakan pendekatan evaluasi berorientasi tujuan (*goal oriented evaluation*). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian diperoleh: 1) Guru dalam pembelajaran menggunakan komputer dan LCD Projector dikategorikan cukup; 2) Guru dalam memanfaatkan CD interaktif dalam pembelajaran dikategorikan cukup; 3) Penggunaan *tape recorder* dalam pembelajaran dikategorikan kurang; 4) Pemanfaatan internet sebagai sumber informasi dikategorikan cukup; 5) Guru dalam memanfaatkan laboratorium komputer dikategorikan kurang; 6) Guru dalam memanfaatkan laboratorium multi studi dikategorikan kurang.

Kata kunci: evaluasi, sumber belajar, teknologi informasi dan komunikasi.

PENDAHULUAN

Mutu pendidikan dipengaruhi banyak faktor, yaitu: peserta didik, pengelolaan sekolah (kepala sekolah, karyawan dan komite sekolah), lingkungan (orangtua, masyarakat, sekolah), kualitas pembelajaran, dan kurikulum (Suhartoyo, 2005:2).

Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan semakin sejalan dengan adanya pergeseran pola pembelajaran dan tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dan bermedia. Mason R dalam Riyana (2006:2) berpendapat bahwa pendidikan mendatang akan lebih ditentukan oleh jaringan informasi yang memungkinkan berinteraksi dan kolaborasi, bukannya gedung sekolah. Nasution (2006:112) mengungkapkan bahwa teknologi pendidikan adalah pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar. Menurut Rosenberg dalam Muhamad Surya (2007:75) berkembangnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi

ada 5 pergeseran dalam proses pembelajaran, yaitu:

(1) Dari pelatihan ke penampilan, (2) dari ruang kelas ke di mana dan kapan saja, (3) dari kertas ke line atau saluran, (4) dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, (5) dari waktu siklus ke waktu nyata.

Kemajuan teknologi modern dalam hubungan dengan pendidikan lebih dikenal dengan multimedia. Dalam hal ini multimedia dianggap sebagai media pembelajaran yang berkesan berdasarkan kemampuan menyentuh panca indra. Munir (2001:15) mengemukakan bahwa multimedia adalah alat, media dan pendekatan yang digunakan untuk membuat komunikasi diantara guru dengan peserta didik selama proses pembelajaran menjadi lebih berkesan.

Sumber belajar yang menarik partisipasi peserta didik untuk terlibat aktif adalah penggunaan teknologi informasi beserta aplikasi pembelajarannya yang guru dapat gunakan dalam mendukung tujuan pembelajaran di kelas. Penggunaan sarana kompeten, LCD merupakan syarat minimal yang harus guru

lakukan dalam pembelajaran yang selanjutnya penerapan aplikasi pendidikan berupa animasi pembelajaran, CD interaktif, tape recorder, DVD player dan televisi beserta pemanfaatan internet sebagai sumber belajar yang mendorong peserta didik mengembangkan kemampuan mencari informasi sehingga guru dapat terbantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Peneliti bermaksud ingin mengetahui efektifitas pemanfaatan sumber belajar berbasis TIK pada pembelajaran. Evaluasi difokuskan pada proses pembelajaran yaitu:

1. Penggunaan Komputer dan LCD
2. Penggunaan CD interaktif.
3. Penggunaan Tape Recorder.
4. Penggunaan internet sebagai sumber informasi alternatif.
5. Pembelajaran dilakukan di laboratorium komputer.
6. Pembelajaran dilakukan di laboratorium multi study.

Evaluasi memiliki pengertian sebagai bentuk penilaian mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan, dari sudut pandang istilah menurut wandt dan brown dalam sudiyono (2005: 1)

:”*evaluation refer to the act or process to determining the value of something*” (evaluasi merupakan suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu). Sementara menurut Cross dalam Sukardi (2009: 1): “*evaluation is a process which determines the extent to which objectives have been achieved*”. Artinya evaluasi merupakan proses yang menentukan kondisi, dimana suatu tujuan telah dapat dicapai.

Sedangkan menurut stufflebeam dalam Daryanto (2005: 2) “*evaluation is the process of delineating obtaining and providing useful information for judging decision alternatives*”. Artinya evaluasi merupakan proses menggambarkan, memperoleh dan menyajikan informasi yang berguna untuk menilai alternatif keputusan. Selain itu dalam suharsimi (2008: 1) menurut suchman bahwa evaluasi dipandang sebagai suatu proses, menentukan hasil yang telah dicapai beberapa kegiatan yang direncanakan, untuk mendukung tercapainya tujuan. Worthen dan Sanders dalam Suharsimi (2008:1) mengemukakan definisi evaluasi merupakan kegiatan

mencari sesuatu yang berharga tentang sesuatu. Dalam mencari sesuatu tersebut juga termasuk mencari informasi yang bermanfaat dalam menilai keberadaan sesuatu program, produksi, prosedur serta alternatif strategi yang diajukan untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka evaluasi merupakan kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan.

Secara umum evaluasi sebagai suatu tindakan atau proses setidaknya-tidaknya memiliki tiga macam fungsi pokok yaitu: (1) mengukur kemajuan, (2) menunjang penyusunan rencana, dan (3) memperbaiki atau melakukan penyempurnaan kembali. (Sudijono, 2003:8). Adapun secara khusus fungsi evaluasi dalam dunia pendidikan dapat ditilik dari tiga segi, yaitu: (1) segi psikologis, (2) segi didaktik, (3) segi administratif.

Model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*) merupakan hasil

kerja keras Phi Delta Kappa National Study Committee selama empat tahun, yang diketuai oleh Daniel Stuffle – Beam. Model ini konsisten dengan definisi evaluasi program pendidikan yang dikeluarkan oleh komite tersebut, yaitu : evaluasi adalah proses menggambarkan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang bermanfaat dalam menilai alternative-alternatif keputusan.

Berkaitan dengan definisi di atas, Stufflebeam dalam Worthen dan Sanders, (1981 : 129 menyatakan bahwa terdapat beberapa aspek kunci yang perlu di pahami, yaitu :

- 1) *Evaluation is performed in the service of decision-making, hence, it should provide information which is useful to decision-maker.*
- 2) *Evaluation is a cyclic, continuing process and, therefore, must be implemented through a systematic program.*
- 3) *The evaluation process includes the three main steps of delineating, obtaining and providing. These steps provide*

the basis for methodology of evaluation.

- 4) *The delineating and providing steps in the evaluation process are interface activities requiring collaboration between evaluator and decision-maker, while the obtaining step is largely a technical activity which is executed mainly by the evaluator.*

Kutipan di atas menjelaskan bahwa :

(1) evaluasi dilaksanakan untuk melayani pengambilan keputusan, oleh karena itu evaluasi hendaknya menyediakan informasi yang bermanfaat bagi pengambil keputusan. (2) evaluasi merupakan proses yang bersifat siklis dan berkesinambungan, sehingga harus dilaksanakan melalui sebuah program yang sistematis. (3) proses evaluasi terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu; penggambaran, pemerolehan, dan menyediakan informasi. Tahapan-tahapan ini merupakan dasar bagi metodologi evaluasi. (4) Tahapan penggambaran dan penyediaan informasi dalam proses evaluasi adalah aktivitas yang saling berhubungan yang membutuhkan

kerja sama antara evaluator dan pengambil keputusan, sementara tahapan pemerolehan informasi merupakan aktivitas yang bersifat teknis yang sebagian besar dilakukan oleh evaluator.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan di atas, untuk mewujudkan keempat tipe keputusan ini, maka terdapat empat jenis evaluasi yang masing-masing diperuntukan bagi setiap keputusan. *Context evaluation*, menghasilkan informasi yang berkaitan dengan kebutuhan (yaitu sejauh mana perbedaan yang timbul antara kenyataan yang terjadi dan harapan yang diinginkan, dikaitkan dengan harapan terhadap nilai-nilai tertentu, lingkup perhatian, hambatan dan peluang dalam rangka merumuskan tujuan umum dan tujuan khusus sebuah program. *Input evaluation*, menyediakan informasi tentang kekuatan dan kelemahan dari desain dan strategi alternative dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. *Proses evaluation*, menyediakan informasi untuk melakukan pemantauan terhadap pelaksanaan prosedur dan strategi yang telah dipilih, sehingga faktor-

faktor yang menjadi kekuatan dapat dipertahankan dan faktor-faktor yang menjadi kelemahan dapat dihilangkan. *Product evaluation*, menyediakan informasi sejauh mana tujuan-tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dapat dicapai dan untuk menentukan apakah strategi, prosedur, atau metode yang telah diimplementasikan dalam rangka mencapai tujuan-tujuan tersebut harus dihentikan, diperbaiki, atau dilanjutkan dalam bentuknya yang sekarang.

Model CSE memfokuskan pada evaluasi itu dilaksanakan. Ada empat model yaitu: 1) menaksir kebutuhan (*need assesment*), 2) perencanaan program (*programme planning*), 3) evaluasi formatif (*formative evaluation*), dan 4) evaluasi sumatif (*summative evaluation*).

Model evaluasi stake (*Stake's model of evaluation*) ini, terkonsentrasi pada dua langkah pekerjaan evaluasi yaitu deskripsi dan pertimbangan. Model evaluasi Stake sebenarnya agak mirip dengan CIPP dan CES model, namun Stake memasukan dimensi yang lain

yaitu dimensi deskripsi (Kauffman & Thomas,1980:123).

Model evaluasi yang dikemukakan oleh Tyler, yaitu *goal oriented evaluation* atau evaluasi yang berorientasi pada tujuan, yaitu sebuah model evaluasi yang menekankan peninjauan pada tujuan sejak awal kegiatan dan berlangsung secara berkesinambungan. Program pembelajaran yang mewakili jenis program pembrosesan ini merupakan sebuah proses pengalihan ilmu dan pembimbingan sebelum para pendidik mulai melakukan kegiatan, harus membuat persiapan mengajar yang diarahkan pada pencapaian tujuan. Para evaluator dapat mengecek apakah rencana pembelajaran yang dibuat oleh pendidik betul-betul sudah benar, mengarahkan kegiatannya pada tujuan? Selanjutnya rencana tersebut diimplementasikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui langkah-langkah yang berkesinambungan. Berdasarkan penjelasan diatas maka model evaluasi yang berorientasi pada tujuan ini cocok diterapkan untuk mengavulasi program yang jenisnya pemrosesan dalam bentuk

pembelajaran. Peninjauan atas keterlaksanaan tujuan, dilakukan secara terus-menerus dan berkesinambungan.

Model Tyler ini secara konsep menekankan adanya proses evaluasi secara langsung didasarkan atastujuan pembelajaran yang telah ditetapkan bersamaan dengan persiapan mengajar, ketika seorang pendidik berinteraksi dengan para peserta didiknya menjadi sasaran pokok dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dikatakan berhasil menurut para pendukung Tyler, apabila para peserta didik dalam proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran. Tujuan sebagai pedoman untuk dievaluasi secara konsep diajukan oleh Tyler dalam monograf, *Basic Principles of Curriculum adn Instruction* (1950), ia menyatakan bahwa proses evaluasi esensinya adalah suatu proses dan kegiatan yang dilakukan oleh seorang evaluator.

Dalam implementasinya, model tyler juga menggunakan unsur pengukuran dengan usaha secara konstan, paralel,

dengan iquiri ilmiah dan melengkapi legitimisasi untuk mengangkat pemahaman tentang evaluasi. Pada model tyler sangat membedakan antara konsep pengukuran dan evaluasi. Menurut tyler, pengetahuan pengukuran dan pengetahuan evaluasi terpisah dan merupakan proses dimana pengukuran hanya satu dari beberapakemungkinan salah satu cara dalam mendukung tercapainya evaluasi.

Reigeluth (1999: 5) mengatakan, “*An instructional-design theory is a theory that offers explisit guidance on how to better help people learn and develop*”. Sebuah teori desain pembelajaran adalah sebuah teori yang menawarkan tuntunan yang tegas bagaimana membantu orang-orang belajar dan berkembang menjadi lebih baik.

Dick and Carey (2005: 4) mengatakan bahwa Desain Pembelajaran mencakup seluruh proses yang dilaksanakan pada pendekatan sistem, sedangkan teori belajar; teori evaluasi dan teori pembelajaran merupakan teori-teori yang melandasi desain pembelajaran.

Model desain sistem pembelajaran ini telah lama digunakan untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Model yang mereka kembangkan didasarkan pada penggunaan sistem terhadap komponen-komponen dasar dari sistem pembelajaran yang meliputi; analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model desain sistem pembelajaran yang dikembangkan terdiri atas beberapa komponen dan sub komponen yang perlu dilakukan untuk membuat rancangan aktivitas pembelajaran yang lebih besar.

Skinner memandang belajar sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Dengan demikian ini mamaknai belajar sebagai suatu perilaku dan karena belajar responnya menjadi lebih baik. Demikian sebaliknya apabila orang tidak belajar maka responnya akan menurun. Sehingga dengan belajar terjadi perubahan respon. Skinner memandang anak belajar karena mengejar hadian atau pujian (*operant conditioning*) atau penguatan (*reinforcement*) yang dapat berupa

nilai yang baik atau hadiah berupa barang atau lainnya.

Menurut Behavioristik belajar merupakan perubahan tingkah laku, khususnya kapasitas peserta didik untuk perilaku yang baru sebagai hasil belajar. Selain itu dijelaskan bahwa perubahan tingkah laku manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang akan memberikan berbagai pengalaman kepada seseorang. Lingkungan merupakan stimulan yang dapat mempengaruhi atau merubah kapasitas untuk merespon. Sehingga secara tidak langsung dikatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku hasil interaksi antara stimulus-respon yaitu proses manusia untuk memberikan respon tertentu berdasarkan stimulus yang datang dari luar.

Menurut AECT, sumber belajar meliputi setiap pesan, orang, alat, teknik dan latar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mempelajari pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak

dicapai. Hal tersebut sesuai pendapat Sanjaya (2006:174). Beberapa sumber yang didapat dimanfaatkan adalah manusia sumber, alat dan bahan, aktifitas atau kegiatan dan lingkungan atau *setting*. Belajar sebagai proses pembelajaran yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreatifitas yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran..

Nasution (2006:195) beberapa media yang dapat dipergunakan untuk belajar antara lain benda-benda, demonstrasi, manusia sebagai model, komunikasi lisan, media tertulis, gambar-gambar hidup atau televisi, mesin belajar. Benda-benda dapat berupa mainan, perabot, binatang, tanaman. Kemudian demonstrasi seperti batu tenggelam, air mendidih, lilin mencair, manusia sebagai model mencontoh orang lain seperti batu tenggelam, air mendidih, lilin mencair, manusia sebagai model moncontoh orang lain seperti kelakuan orang tua atau orang

disekitarnya. Komunkasi lisan seperti bimbingan, situasi belajar. Media tertulis meliputi buku, majalah, diktat, sedangkan gambar atau gambar hidup seperti gambar proses terjadinya reaksi baik dua dimensi atau melalui film.

Presentasi merupakan cara yang sudah lama digunakan, dengan menggunakan OHP atau chart. Peralatan yang digunakan sekarang biasanya menggunakan sebuah komputer/laptop dan LCD proyektor. Ada beberapa keuntungan jika kita memanfaatkan TIK diantaranya kita bisa menampilkan animasi dan film, sehingga tampilannya menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa untuk menangkap materi yang kita sampaikan. Software yang paling banyak digunakan untuk presentasi adalah Microsoft Powerpoint. Menurut Supriyanto (2005 : 12) Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan bahan presentasi, diantaranya:

1. Jangan terlalu banyak tulisan yang harus ditampilkan.
2. Tulisan jangan terlalu kecil karena harus dilihat oleh banyak siswa.

3. Perbanyak memasukkan gambar dan animasi
4. Usahakan bentuk presentasi yang interaktif.

Demonstrasi biasanya digunakan untuk menampilkan suatu kegiatan di depan kelas, misalnya eksperimen. Kita bisa membuat suatu film cara-cara melakukan suatu kegiatan misalnya cara melakukan pengukuran dengan mikrometer yang benar atau mengambil sebagian kegiatan yang penting. Sehingga dengan cara ini siswa bisa kita arahkan untuk melakukan kegiatan yang benar atau mengambil kesimpulan dari kegiatan tersebut. Cara lain adalah memanfaatkan media internet, kita bisa menampilkan animasi yang berhubungan dengan materi yang kita ajarkan (meskipun tidak semuanya tersedia).

Maksud dari virtual eksperimen disini adalah kegiatan laboratorium yang dipindahkan di depan komputer. Siswa bisa melakukan beberapa eksperimen dengan memanfaatkan software virtual eksperimen. Misalnya membuat rangkaian listrik. Metode ini digunakan jika kita tidak

mempunyai laboratorium atau digunakan sebelum melakukan eksperimen yang sesungguhnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Bulok Kabupaten Tanggamus pada kelas X. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli – Agustus 2014.

Penelitian ini adalah penelitian evaluatif yang dirancang untuk memperoleh informasi yang akurat tentang pemanfaatan sumber belajar berbasis TIK oleh guru di SMAN 1 Bulok. Untuk menunjang keberhasilan penelitian ini maka peneliti menggunakan model evaluasi yang dikemukakan oleh Tyler, yaitu model evaluasi *goal oriented evaluation* atau evaluasi yang berorientasi pada tujuan, yaitu sebuah model yang menekankan peninjauan pada tujuan sejak awal kegiatan berlangsung secara berkesinambungan.

Subjek penelitian ini adalah Guru SMAN 1 Bulok kelas X (Sepuluh) berjumlah 17 Guru. Objek penelitian ini bertempat di SMAN 1 Bulok yaitu pemanfaatan sumber belajar berbasis

TIK. Pada penelitian ini peneliti mengambil 17 guru yang dijadikan sebagai responden untuk mengisi angket evaluasi pemanfaatan sumber belajar berbasis TIK.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil obeservasi dan angket diperoleh informasi tentang pemanfaatan komputer dan laptop yang di kategorikan baik. Komputer/laptop merupakan sarana pendukung pembelajaran di kelas untuk menyampaikan materi ataupun tugas pembelajaran peserta didik dengan bantuan *LCD projector* sebagai sarana presentasi.

Pemanfaatan komputer dan *LCD projector* oleh guru sebagai stimulan agar memperoleh respon yang positif dari siswa hal ini sesuai dengan teori behaviorisme yaitu proses belajar terdiri dari beberapa unsur yaitu dorongan (*drive*), stimulus, respon dan penguatan (*reir forcement*).

Hasil penelitian melalui lembar observasi diperoleh skor 2,82 guru telah memanfaatkan komputer/laptop dan *LCD projector* dalam pembelajaran. Perolehan data melalui

angket diperoleh skor 2,63 peserta didik mengemukakan bahwa guru telah memanfaatkan komputer/ laptop dan *LCD projector* dengan baik dalam pembelajaran. Dari kedua alat pengumpul data diperoleh skor rata-rata 2,72 dan dapat disimpulkan guru telah memanfaatkan komputer dan *LCD projector* dengan baik dalam pembelajaran di kelas.

Pemanfaatan komputer dan *LCD projector* oleh guru tersebut diperoleh informasi bahwa dengan memanfaatkan alat tersebut pembelajaran lebih mudah dilakukan

karena fokus perhatian siswa terarah ke media tayangan sehingga guru tidak repot lagi menuliskannya di papan tulis serta mempermudah guru menayangkan media gambar yang diperoleh guru dengan *men-download* dari internet sehingga dapat menghemat waktu guru dalam menggambarnya dan itupun belum tentu bagus. Alasan lain sebagai hasil wawancara dengan guru yang memanfaatkan komputer dan *LCD projector* bahwa pembelajaran yang dilakukan siswa dapat dimaksimalkan dengan presentasi tugas yang

diberikan guru kepada peserta didik yang membuatnya di rumah secara berkelompok dalam bentuk file presentasi sehingga mendorong peserta didik menguasai teknologi. Bahkan peserta didik dapat juga diberikan tugas melakukan penjelajahan dunia maya dalam mencari informasi yang diminta gurunya untuk dikemas menjadi laporan yang dapat dipresentasikan di depan kelas sehingga komputer dan *LCD projector* dapat membantu pembelajaran yang dilakukan guru dan peserta didik lebih maksimal dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Terdapat kurang separuh jumlah guru belum optimal memanfaatkan komputer/laptop dan *LCD projector* dalam pembelajaran. Hal ini antara lain karena; terdapat 3 orang guru tidak mampu memanfaatkan komputer, terdapat 9 guru hanya mampu menampilkan tayangan melalui *LCD projector* dan belum menjadi pembuat bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, beberapa guru merasa repot dalam membawa dan memasang *LCD projector* di kelas dikarenakan

LCD projector jumlahnya hanya 3 unit yang disimpan di ruang kepala sekolah dan pada waktu akan melakukan pembelajaran dipasang sendiri dengan memakan waktu sekitar 10 menit. Itupun kalau masih kebagian atau tidak terpakai oleh guru lain karena jumlahnya terbatas kadangkala berebut.

Berdasarkan observasi lapangan diperoleh informasi bahwa; pemanfaatan komputer/laptop digunakan guru biasanya dalam hal pembuatan soal ulangan, penyusunan perangkat pembelajaran serta pembuatan media pembelajaran sederhana. Dalam pembelajaran di kelas, komputer/laptop lebih efektif pemanfaatannya dengan menambahkan *LCD projector* sebagai sarana tayangan sehingga peserta didik tidak hanya mendengar penjelasan guru namun juga dapat melihat dan mengamati tayangan sehingga diharapkan materi pembelajaran lebih dimengerti peserta didik.

Bagi guru yang tidak memanfaatkan komputer/laptop dan *LCD projector* dalam pembelajaran mempunyai

alasan sebagai berikut; memanfaatkan *LCD projector* berarti membuat materi dalam bentuk *power point* dahulu sehingga merepotkan, guru malas memanfaatkan *LCD projector* karena memakan waktu dalam pemasangannya, repot dalam membawanya, jumlahnya terbatas sehingga berebut.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

1. Guru dalam pembelajaran memanfaatkan komputer/laptop dan *LCD projector* cenderung cukup, namun masih separuh dari jumlah guru yang peneliti amati belum memanfaatkan komputer/laptop dan *LCD projector*. Hal ini karena terbatasnya jumlah *LCD projector* dan masih terdapat guru yang belum mampu menggunakan dengan baik komputer/laptop dan *LCD projector*.
2. Guru cenderung cukup memanfaatkan CD interaktif dalam pembelajaran yang mendorong siswa beraktivitas dalam pembelajaran, namun masih lebih dari separuh jumlah guru yang peneliti amati belum memanfaatkan CD interaktif, hal ini karena CD interaktif yang tersedia terbatas oleh materi pokok dan mata pelajaran tertentu saja.
3. Guru cenderung kurang memanfaatkan *tape recorder* dalam pembelajaran, hal ini karena pemanfaatan *tape recorder* dinilai kurang sesuai dengan kebutuhan kompetensi yang akan dicapai pada mata pelajaran tertentu, hanya kelompok matapelajaran bahasa sajarah yang cenderung sesuai dengan kebutuhan kompetensinya terutama pada ranah mendengar.
4. Guru cenderung cukup dalam pemanfaatan internet sebagai sumber informasi. Namun masih lebih dari separuh guru yang peneliti amati belum memanfaatkannya hal ini karena jaringan internet yang ada dilingkungan sekolah lambat dan guru juga beranggapan bahwa

tanpa internet mereka masih bisa menggunakan materi-materi dari buku yang tersedia.

5. Guru cenderung kurang memanfaatkan laboratorium komputer hal ini karena terbatasnya jumlah komputer yang ada dan kemampuan guru dalam pemanfaatan laboratorium komputer.
6. Guru cenderung kurang memanfaatkan laboratorium multi studi hal ini karena terbatasnya kemampuan guru dalam menggunakan laboratorium multi studi

Rekomendasi

1. Direkomendasikan untuk mengadakan penambahan jumlah komputer/laptop dan *LCD projector* beserta pelatihan untuk guru dalam pemanfaatan komputer/laptop dan *LCD projector* dalam pembelajaran.
2. Direkomendasikan untuk melengkapi jumlah CD interaktif agar sesuai dengan materi pokok dan mata pelajaran beserta

pelatihan untuk guru dalam pemanfaatan CD interaktif.

3. Direkomendasikan untuk melengkapi koleksi kaset *tape recorder* yang disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai beserta pelatihan pemanfaatannya.
4. Direkomendasikan untuk mengupayakan jaringan koneksi internet yang baik agar dapat membantu guru dalam memperkaya materi pembelajaran beserta pelatihan pemanfaatannya.
5. Direkomendasikan untuk mengadakan penambahan jumlah komputer yang ada dalam laboratorium komputer beserta pelatihan untuk guru dalam pemanfaatan laboratorium komputer.
6. Direkomendasikan mengadakan pelatihan untuk guru dalam memanfaatkan laboratorium multi studi.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2005. Evaluasi pendidikan. Rineka Cipta. Jakarta.

- Dick, W and Cerey, L. 2005. *The Systematic Design of Instructional*. Allyn and Bacon, Boston.
- Kauffman, Roger & Thomas, Susan. 1980. *Evaluation Without Fear*. New View Points. New York.
- Munir. 2001. *Pengantar, Fasilitas Penggunaan Komputer*. Direktorat Teknologi Informasi dan Komunikasi UPI. Bandung.
- Surya, Mohamad. 2007. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Pustaka Bani Quraisy. Jakarta.
- Nasution, 5. 2006. *Kurikulum dan Pengajaran*. Bina Aksara. Jakarta
- Reigeluth. C.M. 1999. *Instructional Design Theories and models*. Volume 11. Lawrence Erlbaum Associated, Publisher, Mahwah. New Jersey.
- Riyana, 2006. *Media Pembelajaran; Hakekat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Wacana Prima. Bandung.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Penerbit Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Sudiyono, A. 2005. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Suharsimi. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Suhartoyo, E. 2005. *Pengalaman peningkatan mutu pendidikan melalui pengembangan budaya sekolah di SMAN 1 Kasihan Bantul*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Pengembangan Budaya Sekolah, tanggal 23 November 2005 di Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Supriyanto, Aji. 2005. *Pengantar Teknologi dan Informasi*. Salemba Infotek. Jakarta.
- Worthen & James R. Sanders. 1981. *Education Evaluation: Alternative Approaches and Practical Guidelines*. Longman. New York.

