

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini ilmu dan teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan ini memiliki dampak dengan semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari dan ke seluruh dunia menembus batas jarak, tempat, ruang dan waktu (Munir, 2009). Pemanfaatan teknologi dalam sistem pembelajaran akan menimbulkan pembelajaran berbasis elektronik sebagai hasil teknologi.

Lahirnya Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah memberi ruang dan waktu bagi pelaksanaan sistem pendidikan nasional yang mampu mengakomodir perkembangan IPTEK dan globalisasi. Rumusan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Tahun 1945 diarahkan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Rumusan pendidikan nasional tersebut sebagai gambaran bahwa pemerintah saat ini berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional di segala sektor sekaligus memiliki tanggung jawab terhadap perkembangan IPTEK dan perkembangan globalisasi. Upaya ini harus diwujudkan dalam sistem

penyelenggaraan pendidikan secara berkelanjutan yang dilaksanakan secara berjenjang dan bertahap. Dengan demikian maka seluruh jenjang pendidikan memegang peranan penting dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Secara khusus, peranan pendidikan menengah pertama (SMP) bagi pengembangan anak dan remaja dirumuskan sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006, bahwa pendidikan menengah pertama bertujuan: meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Tujuan tersebut dicapai melalui proses pembelajaran dalam kelompok mata pelajaran: (1) Agama dan akhlak mulia, (2) Kewarganegaraan dan Kepribadian, (3) Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, (4) Estetika, (5) Jasmani, Olah Raga dan Kesehatan.

Pada kelompok mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi SMP/MTs, dimaksudkan untuk memperoleh kompetensi dasar IPTEK serta membudayakan berpikir ilmiah secara kritis, kreatif dan mandiri. Di antara mata pelajaran yang masuk dalam kelompok ini adalah mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan Ilmu Pengetahuan Alam. Mata pelajaran TIK pada jenjang SMP/MTs, dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi perkembangan IPTEK dan globalisasi. Mata pelajaran ini perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang begitu cepat. Untuk menghadapi perubahan

tersebut diperlukan kemampuan dan kemauan belajar sepanjang hayat dengan cepat dan cerdas. Hasil-hasil teknologi informasi dan komunikasi banyak membantu manusia untuk dapat belajar secara cepat. Dengan demikian selain sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk merevitalisasi proses belajar yang pada akhirnya dapat mengadaptasikan peserta didik dengan lingkungan dan dunia kerja. Mata pelajaran TIK pada jenjang SMP/MTs mencakup penguasaan keterampilan mengoperasikan komputer dan aplikasinya, dan mengkomunikasikan informasi.

Memperhatikan tujuan mata pelajaran TIK di atas, menuntut peran guru untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan setiap kompetensi yang terkandung dalam mata pelajaran tersebut dalam pembelajaran di kelas yang pada gilirannya dapat mereka aplikasikan dalam kehidupan sosial.

Pengetahuan, keterampilan dan sikap ini akan dimiliki oleh siswa jika kemudian pembelajaran dapat didesain untuk mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran TIK. Guru perlu mengupayakan bagaimana caranya agar pembelajaran TIK benar-benar bermakna, menarik dan besar manfaatnya bagi peserta didik.

Penerapan multimedia berbasis komputer telah memungkinkan diwujudkannya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, yang melibatkan siswa secara aktif dan mandiri. Kemampuan multimedia dalam menyampaikan pesan dinilai sangat efektif. Dalam bidang pendidikan, multimedia berbasis

komputer telah mengubah paradigma penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik. *Computer Assisted Instruction* (CAI) bukan saja dapat membantu guru dalam mengajar, melainkan sudah dapat bersifat *stand alone* dalam memfasilitasi proses pembelajaran.

Interaksi antara guru dan siswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut. Guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Penerapan multimedia dalam pembelajaran berbasis komputer ini yang telah mengubah sistem pembelajaran pola konvensional dan tradisional menjadi pembelajaran pola bermedia.

Saat ini telah berkembang berbagai media pembelajaran yang berbasis komputer seperti: CAI (*Computer Assisted Instruction*) atau CAL (*Computer Assisted Learning*) dengan berbagai model. Pemanfaatan multimedia berbasis komputer ini akan berjalan efektif jika peran pendidik dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator yang hanya memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar, bukan hanya sebagai pemberi informasi.

Seiring dengan kemajuan IPTEK di bidang pendidikan, sebagian besar peran guru telah dapat digantikan oleh produk teknologi. Menurut Husen (1988) peran guru dalam perspektif ke depan akan berkurang, karena sebagian tugas dan peran guru telah tergantikan oleh media elektronik modern, maka tugas guru dapat berbentuk perencanaan, bantuan dan evaluasi terhadap kemajuan para siswa-siswanya. Tugas guru selanjutnya hanyalah menciptakan suasana belajar yang seefektif mungkin. Demikian halnya dengan pandangan Langgulung (2004)

bahwa paradigma baru guru bukan hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator dalam pengajaran.

Di sisi lain, untuk meningkatkan profesionalisme dan kompetensi guru dalam proses pembelajaran, maka guru perlu memanfaatkan berbagai lingkungan belajar dalam mengelola dan melaksanakan pembelajaran. Salah satu lingkungan belajar yang sangat berperan dalam memudahkan penguasaan peserta didik terhadap kompetensi adalah penerapan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran. Sudjana dan Rivai (2009: 1) menjelaskan bahwa ada dua aspek yang paling menonjol dalam metodologi pengajaran yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu tugas pembelajarannya. Karena media pembelajaran dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap kompetensi yang harus dikuasai terhadap materi yang harus dipelajari, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.

Terlepas dari kemajuan di atas, terdapat beberapa hambatan yang dirasakan oleh para pendidik berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran, salah satunya adalah adanya keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang dan menyusun media pembelajaran. Kaitannya dengan keterbatasan guru, Wawan dkk. (2007: 754) menyatakan bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil pendidikan adalah kualitas guru yang rendah. Pembelajaran yang diterapkan oleh guru di lapangan terdapat kecenderungan bahwa proses belajar

mengajar di kelas berlangsung secara klasikal dan hanya bergantung pada buku teks dengan metode pengajaran yang menitikberatkan proses menghafal dari pada pemahaman konsep. Sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap apa yang diketahui, ditanya dan dibahas oleh guru masih rendah, akibatnya keterampilan intelektual siswa kurang berkembang.

Mulyanta, dkk. (2009:3) mengungkapkan bahwa adanya berbagai faktor yang menyebabkan kurang optimalnya hasil belajar siswa terkait dengan hasil pengembangan media pembelajaran, antara lain : (1) Pendidik tidak tahu cara menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran; (2) Penggunaan media pembelajaran oleh pendidik sangat terbatas dan tidak substantif sehingga dirasakan kurang membantu dalam penguasaan bahan ajar; (3) Kurang variatifnya media pembelajaran sehingga proses pembelajaran sangat membosankan.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran TIK di tingkat SMP/MTs masih menyisakan persoalan tersendiri bagi sekolah terutama dalam kegiatan belajar mengajar. Kendala yang dihadapi saat ini dalam mata pelajaran TIK adalah rendahnya hasil belajar berupa pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa, hal ini diakibatkan oleh desain pembelajaran dan pemanfaatan media belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik mata pelajaran TIK yang membutuhkan adanya kombinasi pembelajaran secara teoritik dan praktik. Mata pelajaran TIK yang menuntut siswa memiliki keterampilan di bidang komputer, tetapi model pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh pembelajaran yang bersifat verbal-konvensional dan minim praktek serta kurangnya

penggunaan dan pemanfaatan media dalam menunjang peningkatan hasil belajar peserta didik.

Kondisi seperti di atas tidak jauh berbeda dengan kondisi pembelajaran TIK yang selama ini berlangsung di SMP/MTs yang ada di Kota Ambon. Berdasarkan data Diknas Kota Ambon tahun pelajaran 2009/2010, bahwa nilai rata-rata UAS mata pelajaran TIK se-Kota Ambon adalah 5,84, walau telah memenuhi rata-rata kelulusan, tetapi belum mencapai penetapan KKM Diknas Kota untuk mata pelajaran TIK yaitu 7,00 (Sumber data: Diknas Kota Ambon, 2010). Hal ini menunjukkan bahwa tingkat ketercapaian kurikulum untuk mata pelajaran TIK di Kota Ambon masih rendah.

Masalah lain yang sangat mendasar yang dialami di berbagai SMP/MTs di Kota Ambon secara umum adalah kurangnya tenaga pendidik yang berlatar belakang pendidikan TIK yang berimplikasi pada terjadinya *mismatch* dalam pembelajaran TIK. Hampir sebagian besar guru yang mengajar mata pelajaran TIK adalah guru-guru yang tidak memiliki latar belakang pendidikan TIK. Hanya karena tuntutan KTSP bahwa mulai dari SMP/MTs harus diajarkan TIK, maka setiap sekolah berusaha untuk melaksanakannya walau dengan guru yang serba kekurangan. Selain itu proses pembelajaran TIK yang dilaksanakan oleh guru rata-rata secara konvensional, artinya guru hanya terpaku pada buku teks. Metode yang sering digunakan adalah metode ceramah. Masalah mendasar lain yang berhubungan dengan substansi mata pelajaran TIK adalah masalah penggunaan media pembelajaran. Hampir sebagian besar guru kurang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Padahal Pemerintah Pusat saat ini dengan menitik-

beratkan perhatiannya pada pengembangan pembangunan di Kawasan Indonesia Timur, sebagai perwujudan dari Kebijakan Pemerintah tentang perluasan dan pemerataan akses, maka hampir semua Sekolah Negeri (SMP/MTs dan SMA/MA/SMK) di Kota Ambon telah difasilitasi dengan berbagai sarana dan prasarana pendidikan seperti Laboratorium Komputer, Laboratorium IPA dan sebagainya. Hanya saja masih kurang dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran.

Kondisi ini terjadi di sekolah-sekolah setingkat SMP/MTs yang tersebar di Kota Ambon Provinsi Maluku, karena guru-guru kurang memiliki kompetensi di bidangnya, khususnya guru yang mengajarkan mata pelajaran TIK, sehingga berimplikasi pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berangkat dari kondisi pembelajaran dan hasil belajar siswa yang kurang optimal di atas, maka selanjutnya perlu dipikirkan bagaimana upaya guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia. Upaya ini memang menjadi tuntutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), di mana seorang guru harus dapat mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai, yang dapat mentransformasi pelajaran kepada siswa. Sebagaimana dijelaskan oleh Oetomo dan Priyogutomo (2004), bahwa pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, perlu adanya upaya dari guru untuk mengembangkan berbagai media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang perlu digunakan oleh tenaga pendidik saat ini adalah multimedia berbasis komputer. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis komputer atau lebih dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction (CAI)* merupakan istilah umum untuk segala kegiatan belajar mengajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun secara keseluruhan (Rusman, 2010). Pembelajaran dengan menggunakan komputer sebagai media adalah sebuah konsep baru dalam dunia pendidikan dan pembelajaran yang sampai saat ini banyak jenis desain dan implementasinya. Kondisi ini muncul sebagai wujud nyata dari globalisasi Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar dan keterampilan yang dilakukan oleh siswa. Komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya.

Menurut Rusman (2010), beberapa bentuk penggunaan komputer sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan multimedia presentasi: digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan group belajar yang cukup banyak di atas 50 orang. Media ini cukup efektif

sebab menggunakan multimedia proyektor yang memiliki jangkauan pancar yang cukup besar.

2. Multimedia berbasis komputer yang bersifat interaktif, di dalamnya terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi sound, animasi, video, teks dan grafis. Beberapa model multimedia di antaranya: (a) *Drill and Practice Model*: Model drill dan praktek dalam CAI pada dasarnya merupakan salah satu strategi penggunaan media berbasis komputer yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkret melalui latihan untuk mempermahir keterampilan atau memperkuat penguasaan konsep. (b) *Tutorial Model*: Model tutorial dalam CAI merupakan program pembelajaran bermedia yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak komputer yang berisi materi pelajaran. (c) *Simulation Model*: model simulasi dalam CAI pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya. (d) *Games Instruction Model*: model permainan yang dikembangkan berdasarkan atas pembelajaran menyenangkan di mana peserta didik akan diperhadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.

Dari model-model penerapan multimedia berbasis komputer di atas, model simulasi saat ini menjadi kajian penulis, sebab model ini dianggap lebih efektif dalam memberi bimbingan kepada peserta didik secara tuntas untuk menguasai materi dengan cepat dan menarik, khususnya diterapkan di SMP/MTs Negeri di Kota Ambon.

Memperhatikan tujuan dan karakteristik mata pelajaran TIK pada SMP/MTs, penggunaan multimedia model simulasi lebih efektif untuk mengajarkan pembelajaran TIK dalam hal penguasaan *software* kepada peserta didik. Misalnya dalam materi perangkat lunak pengolah kata (*Microsoft Word*) dan perangkat lunak pengolah angka (*Microsoft Excel*). Kelebihan lain dari model ini adalah siswa dapat belajar secara mandiri, tidak harus tergantung kepada guru. Siswa dapat memulai belajar kapan saja dan dapat mengakhiri sesuai dengan keinginannya. Selain itu materi-materi yang diajarkan dalam model tersebut dapat langsung dipraktekkan oleh siswa terhadap *software* tersebut. Karena memiliki prinsip *stop simulation and restart* (Kakiy:2004), sehingga bermanfaat untuk menuntaskan materi pada setiap langkah sebelum ke materi berikutnya. Dengan demikian, peserta didik benar-benar mengalami proses penguasaan secara tuntas.

Keunggulan multimedia berbasis komputer memiliki perbedaan yang cukup signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, misalnya Kartimi (2004) fokus penelitiannya pada siswa SMP yang memiliki kemampuan bervariasi tinggi, sedang dan rendah dengan menggunakan pembelajaran interaktif berbasis komputer terbukti dapat meningkatkan penguasaan konsep, keterampilan berpikir kreatif dan keterampilan proses sains peserta didik.

Faujin (2008) yang memfokuskan pada penelitian tentang penerapan multimedia berbasis komputer pada pembelajaran fiqih. Hasilnya membuktikan bahwa penggunaan multimedia berbasis komputer memberikan kontribusi yang

lebih baik dalam peningkatan hasil belajar siswa. Sementara itu dari penelitian yang dilakukan oleh Suyatna (2004), penggunaan paket program pembelajaran interaktif berbantuan komputer dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik baik pada pembelajaran klasikal maupun pada pembelajaran *remedial*.

Yendra (2008) dalam penelitiannya tentang efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran TIK, menunjukkan bahwa pengetahuan dan pemahaman siswa tentang TIK semakin meningkat tatkala menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer.

Mengkaji berbagai hasil penelitian di atas nampak bahwa peranan multimedia berbasis komputer, khususnya model simulasi pada mata pelajaran TIK sangat besar. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar baik berupa pengetahuan dan keterampilan di bidang komputer sebagai kompetensi yang bersifat *life skill*. Hal ini tentu saja menjawab tantangan globalisasi dan teknologi informasi serta kebutuhan pasar kerja maupun sebagai pengetahuan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas dan demi fokusnya pembahasan dalam penelitian ini, maka perlu dibuat rumusan masalah. Adapun rumusan masalah yang perlu dijawab dalam penelitian ini adalah “*Apakah*

Multimedia Berbasis Komputer Model Simulasi pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Mampu Meningkatkan Hasil belajar Siswa SMP/MTs di Kota Ambon ?.”

Sesuai dengan rumusan permasalahan dalam penelitian ini, maka dapat dikembangkan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah gambaran umum kondisi siswa, kondisi guru, proses belajar mengajar, dan sarana & prasarana pendukung pengembangan multimedia berbasis komputer model simulasi pada mata pelajaran TIK di SMP/MTs di Kota Ambon?
2. Multimedia berbasis komputer model simulasi yang bagaimana yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK SMP/MTs di Kota Ambon?
3. Faktor-faktor apakah yang mendukung dan menghambat pengembangan multimedia berbasis komputer model simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK SMP/MTs di Kota Ambon?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dan tujuan khusus dari penelitian adalah sebagai berikut.

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer model simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMP/MTs di Kota Ambon.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus tujuan yang ingin dijabarkan di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mendeskripsikan gambaran umum kondisi siswa, kondisi guru, proses belajar mengajar, dan sarana & prasarana pendukung pengembangan multimedia berbasis komputer model simulasi pada mata pelajaran TIK di SMP/MTs di Kota Ambon.
- b. Untuk memperoleh model multimedia berbasis komputer model simulasi yang cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK SMP/MTs di Kota Ambon.
- c. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang mendukung dan menghambat dalam pengembangan multimedia berbasis komputer model simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMP/MTs di Kota Ambon.

E. Manfaat Penelitian

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah suatu produk multimedia berbasis komputer model simulasi pada mata pelajaran TIK yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Secara khusus, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak berikut:

1. Bagi Guru Mata Pelajaran TIK

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan renungan atau refleksi bagi guru mata pelajaran TIK SMP/MTs di Kota Ambon, yang selalu berusaha dan berupaya membenahi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakannya sesuai dengan tuntutan kebutuhan siswa. Hal ini dapat dilakukan secara terus menerus dan dijadikan sebagai wujud aktivitas dalam mengajar, sehingga dengan demikian pembelajaran akan tepat sasaran yakni tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan.

2. Bagi Kepala Madrasah

Hasil penelitian diharapkan, kepala madrasah mengetahui pelaksanaan proses pembelajaran yang menggunakan multimedia berbasis komputer model simulasi yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas, serta berbagai faktor yang pengaruhi proses pengembangannya, sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan demi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK.

3. Bagi Dinas Pendidikan dan Kantor Kementerian Agama

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai data pelengkap bagi proses pendidikan di SMP/MTs di Kota Ambon. Manfaat yang dimaksudkan adalah diperolehnya suatu model pengembangan multimedia berbasis komputer pada mata pelajaran TIK, dan sebagai rujukan yang dianggap tepat dalam peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga dengan diperolehnya multimedia berbasis komputer model simulasi tersebut maka pihak Dinas Pendidikan Kota dan Kantor Kementerian Agama Cq. Bidang Mapenda akan mampu mensosialisasikan multimedia tersebut.

