

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam rangka pencapaian kemajuan bangsa, pendidikan merupakan salah satu modal yang harus dimiliki. Alasannya karena taraf pendidikan masyarakat menjadi salah satu indikator sejauh mana bangsa tersebut mampu untuk berkembang dan bertahan dalam era global. Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Dikti, 2003).

Dalam pengertian pendidikan di atas secara tersurat disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Secara umum proses pembelajaran adalah gabungan dari dua proses yang sangat berkaitan erat yaitu proses belajar dan proses mengajar dimana terjadi pertukaran informasi berupa materi ajar yang disampaikan melalui suatu media dari guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pembelajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa inti dari sebuah proses pembelajaran yaitu komunikasi. Ali (2008:1) menyatakan bahwa:

Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi transaksional yang melibatkan guru sebagai komunikator, siswa sebagai komunikan, materi pembelajaran sebagai pesan, dan media/komponen lain yang mendukung dan juga merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum dalam suatu

lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi siswa dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, siswa dikondisikan sedemikian rupa agar mampu berinteraksi dengan lingkungan belajar yang direkayasa oleh guru dan diaplikasikan kedalam proses pembelajaran yang didalamnya mencakup kurikulum, tujuan, isi, bahan ajar, strategi mengajar, media pembelajaran, dan evaluasi.

Proses komunikasi dikatakan efektif ketika terjadi suatu respon terhadap pesan yang disampaikan. Menurut Ahira dalam artikel yang berjudul *9 Cara Komunikasi Efektif* (AnneAhira.com, 2012) dikatakan bahwa “poin penting dalam komunikasi efektif ialah respons dari komunikan”. Ketika komunikan memahami pesan yang disampaikan, responsnya pun akan sesuai dengan tujuan dan harapan komunikator. Respon tersebut disampaikan oleh komunikan sebagai penerima pesan berupa isyarat verbal dan non verbal yang disebut umpan balik (*feed back*).

Baik atau buruknya *feed back* atau umpan balik yang diberikan tergantung dari proses komunikasi yang terjadi antara komunikan dan komunikator. Ini sejalan dengan yang diutarakan Nasution dalam artikel berjudul *Mengenal Unsur Komunikasi* (Kompasiana, 2011) bahwa:

Jika komunikasi yang dilakukannya baik maka akan menimbulkan umpan balik (*feedback*) yang baik juga. Begitu juga sebaliknya, jika komunikasi terjadi dengan buruk, maka teridentifikasi ada yang kurang dari unsur komunikasi sehingga menimbulkan umpan balik yang tidak sesuai dengan keinginan komunikator.

Selain indikator di atas, komunikasi dinyatakan efektif bila pertemuan komunikasi merupakan hal yang menyenangkan bagi komunikan (Rakhmat, 1992: 118).

Salah satu unsur yang sangat berpengaruh dalam proses komunikasi adalah pesan yang disampaikan. Dalam definisinya secara umum pesan merupakan isi atau maksud yang akan disampaikan oleh satu pihak kepada pihak lain (Wikipedia, 2012). Menurut Faisal (Shvoong.com, 2011) “pesan adalah serangkaian isyarat yang diciptakan oleh seseorang untuk saluran tertentu dengan harapan bahwa serangkaian isyarat atau simbol itu akan mengutarakan atau menimbulkan suatu makna tertentu dalam diri orang lain yang hendak diajak berkomunikasi”.

Dalam komunikasi pada proses pembelajaran, pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa yaitu bahan ajar. Menilik dari desain pembelajaran Dick dan Carey bahwa kedudukan bahan ajar adalah salah satu komponen dalam strategi pembelajaran yang mewakili pesan dalam bentuk berbagai sistem simbol yang akan dipelajari oleh anak didik. Munadi (2008: 11) menyatakan bahwa:

Pesan yang akan dikomunikasikan dalam komunikasi pembelajaran adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Pesan berupa isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi baik symbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun symbol nonverbal, yakni sebagai bahasanya guru.

Isi ajaran yang dimaksud di atas adalah bahan ajar. Depdiknas (2003) menyatakan bahwa “bahan ajar adalah materi yang harus dipelajari siswa

sebagai sarana untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi”. Pesan tersebut berupa isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol no-verbal atau visual.

Permasalahan yang timbul ketika bahan ajar yang dikembangkan oleh guru dirasa tidak efektif karena ternyata hasil belajar siswa tidak meningkat setelah belajar menggunakan bahan ajar tersebut. Penyebabnya karena siswa merasa jenuh dengan kegiatan belajar mengajar yang terkesan monoton. Menurut Reber (Syah, 1995: 165) “kejenuhan belajar ialah rentang waktu tertentu yang digunakan untuk belajar, tetapi tidak mendatangkan hasil”. Seorang siswa yang mengalami kejenuhan belajar merasa seakan-akan pengetahuan dan kecakapan yang diperoleh dari belajar tidak ada kemajuan.

Salah satu faktor yang memungkinkan hal itu dapat terjadi karena sebagian guru hanya mengandalkan bahan ajar yang dijual di sekolah dan tinggal pakai tanpa harus bersusah payah membuatnya. Padahal menurut Pannen (Prastowo, 2011: 17) menyatakan bahwa “bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran”. Itu artinya bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang direncanakan, disusun, dan digunakan untuk memaksimalkan metode pembelajaran yang digunakan guru di kelas. Hal ini pada akhirnya berpengaruh kurang baik terhadap hasil belajar siswa.

Pada abad ini perkembangan teknologi sangat pesat khususnya dalam dunia komputer. Saat ini komputer tidak hanya mampu untuk mengolah angka

atau kata saja. Munadi (2008: 149) menyatakan bahwa “komputer bisa dikatakan sebagai sumber belajar yang menyediakan berbagai macam bentuk media yang memungkinkan peserta didik membuat desain dan konsep dan ilmu pengetahuan, tidak hanya sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata saja”.

Selain itu Herlanti (Munadi, 2008: 149) menyatakan bahwa:

Layar komputer mampu menyajikan sebuah tampilan berupa teks nonsekuensial, nonlinear, dan multidimensional dengan percabangan tautan dan simpul secara interaktif. Tampilan tersebut akan membuat pengguna lebih leluasa memilih, mensintesis, dan mengelaborasi pengetahuan-pengetahuan yang ingin dipahaminya.

Perkembangan teknologi ini membuat ketertarikan siswa pun berubah. Siswa lebih menyukai hal-hal bersifat digital dibandingkan dengan yang sifatnya teks. Seperti yang ditulis Mardianto dalam artikel berjudul "*Generasi Digital*", *Siapkah Kita Menghadapinya?* (Edukasi.kompas.com, 2009) bahwa “mereka (siswa) cenderung menyukai komputer, gambar, animasi, video, dan terakhir barulah dokumen berbentuk teks”.

Dalam rangka memaksimalkan pemanfaatannya untuk pembelajaran, komputer dapat digunakan untuk membuat berbagai bahan ajar yang mampu menarik perhatian siswa untuk belajar. Bahan ajar tersebut dikemas secara menarik dengan tampilan serta gaya bahasa yang tidak kaku dengan tujuan siswa tertarik untuk mempelajarinya.

Salah satu bahan ajar yang dapat dibuat dan dikembangkan secara digital adalah bahan ajar berprogram Tipe *Branching* (bercabang). Bahan ajar ini merupakan bagian dari bentuk bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran terprogram. Asril (yefriasril.smk6-padang.sch.id, 2012) menyatakan bahwa

“pengembangan dari program cabang yang diciptakan oleh S.L. Pressey dilakukan oleh N.A. Crowder. Sebagai sebuah program, siswa mengembangkan urutan kerangka dengan respon masing-masing atas beberapa pilihan pertanyaan”. Responnya menentukan urutannya melalui program.

Materi yang terprogram dirancang secara khusus untuk beberapa jenis pembelajaran dalam bentuk teks yang terprogram atau program-program khusus yang digunakan dalam mesin-mesin mengajar. Materi ini direncanakan dalam unit-unit yang disebut dengan kerangka-kerangka. Setiap kerangka menyediakan sejumlah kecil informasi bagi siswa. Informasi yang disajikan melalui serangkaian kerangka tadi berada dalam sebuah urutan logika yang memandu siswa dari apa yang telah diketahuinya kepada pengetahuan yang baru. Pada saat siswa yang sedang mempelajari materi yang terprogram, mereka diharuskan berpartisipasi melalui pemberian respon secara aktif pada setiap kerangka.

Saat ini banyak perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar dan media pembelajaran, salah satunya adalah *Adobe Flash*. *Adobe Flash* yang dulu bernama *Macromedia Flash* adalah aplikasi yang diperuntukkan bagi pengguna profesional, yang dapat dengan mudah membuat demonstrasi interaktif serta simulasi dalam berbagai format, termasuk *Flash* (SWF) dan EXE” (Prastowo, 2011: 335).

Format animasi *Flash* merupakan format animasi yang paling populer saat ini karena banyak kelebihan yang dimiliki salah satunya adalah kebutuhan *hardware* yang tidak tinggi. Ini penting karena tidak semua sekolah memiliki

fasilitas komputer yang canggih sehingga format animasi *Flash* cenderung lebih efisien digunakan. Selain itu jika animasi *Flash* tersebut dibangun menjadi format **.exe (executable file)* maka ia dapat berjalan di komputer dengan sistem operasi *Windows* manapun walau di komputer tersebut tidak terpasang *Flash player plug-in*.

Melihat dari bahan ajar berprogram Tipe *Branching* dan kemampuan *Adobe Flash* menciptakan bahan ajar melalui aplikasi *Flash* yang memenuhi kriteria pemilihan media, maka dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan bahan ajar berprogram Tipe *Branching* melalui aplikasi *Flash*.

Dalam proses pembelajaran, seorang guru dituntut untuk selalu meningkatkan kualitas pengajarannya. Hal ini dapat dilakukan jika ia terus berinovasi dalam mengembangkan metode, bahan ajar, serta media yang digunakan.

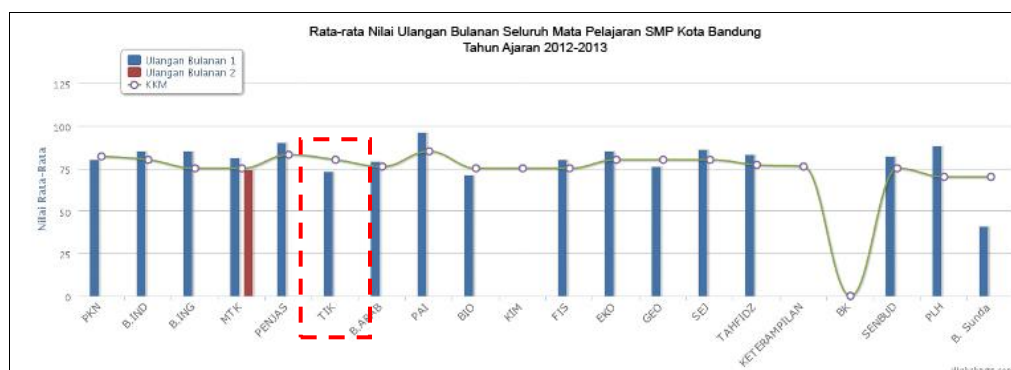
Begitu pula dengan pembelajaran TIK. Mata Pelajaran ini membutuhkan bahan ajar yang mampu memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa. Materi-materi yang dipelajari disusun dari yang sifatnya teori hingga praktik, sehingga pada akhirnya siswa dapat mengorelasikan kedua pemahamannya tersebut. Karena sifat Mata Pelajaran ini hafalan, pemahaman, dan penerapan, salah satu cara yang dapat ditempuh oleh guru yaitu dengan memberi visualisasi terhadap materi yang dianggap membutuhkan penjelasan lebih dari sekedar kata-kata saja. Hal ini sangat diperlukan agar siswa tidak hanya dapat berangan-angan dan membayangkan apa yang dijelaskan oleh

guru, namun mereka dapat merasakan sendiri pengalaman belajar yang lebih nyata dan maksimal.

Saat ini guru Mata Pelajaran TIK sudah banyak yang menggunakan bahan ajar dengan pengantar berupa media komputer untuk menunjang kegiatan belajar mengajarnya. Sebagian guru memanfaatkan *slide* presentasi yang ia buat dengan menggunakan perangkat lunak seperti *Microsoft PowerPoint* untuk membantunya menyampaikan materi pelajaran. Namun ternyata masih banyak kekurangan dalam pengembangan bahan ajar tersebut, misalnya saja bahasa yang digunakan terkesan sangat kaku dan terlalu *text book*. Selain itu tampilan *slide* presentasi yang dibuat kurang variatif sehingga siswa merasa jenuh dan kurang tertarik.

Seperti yang terjadi di SMP Yayasan Atikan Sunda Bandung, bahan ajar yang digunakan untuk pembelajaran TIK adalah *slide* presentasi atau buku LKS, padahal dilihat dari fasilitas yang dimiliki seharusnya pengajar dapat memaksimalkan fasilitas yang ada untuk membuat bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hal ini berakibat pembelajaran yang dilakukan terkesan monoton dan siswa pun merasa jenuh sehingga mereka kurang memperhatikan penjelasan guru. Hal ini tentu saja berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sendiri. Misalnya saja saat ulangan tengah semester Mata Pelajaran TIK semester genap tahun ajaran 2011-2012, dari seluruh siswa kelas VII dan VIII hanya 30% dari jumlah siswa tersebut yang lulus KKM yaitu 73 untuk kelas VII dan 74 untuk kelas VIII. Tentu saja hal ini sangat jauh dari yang diharapkan. Sejalan dengan hal tersebut, dari Gambar

1.1 di bawah ini dapat terlihat bahwa rata-rata nilai ulangan bulanan TIK di Kota Bandung masih berada di bawah KKM jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya.



Gambar 1.1
Rata-rata Nilai Ulangan Bulanan Seluruh Mata Pelajaran SMP Kota Bandung (Openthinklabs.com: 2012)

Hal ini seharusnya menjadi perhatian bersama, sebab jika kita melihat ke depan, Mata Pelajaran TIK ini sangat dibutuhkan dalam mempersiapkan siswa agar mampu menerima perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dengan sebijaksana mungkin.

Pada Mata Pelajaran TIK jenjang Sekolah Menengah Pertama terdapat pokok bahasan menu dan ikon pada program pengolah kata (*Microsoft Word*). Pada pokok bahasan ini jumlah materi teori terbilang banyak. Ragam menu dan ikon yang harus dipelajari akan sulit dipahami oleh siswa jika guru kurang mampu dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai untuk menunjang proses pembelajaran.

Melihat peluang dan permasalahan diatas, pada penelitian kali ini penulis tertarik untuk mengaplikasikan penggunaan bahan ajar berprogram Tipe *Branching* ini dalam pembelajaran. Kemudahan penggunaan, tampilan isi yang

Rahmat Imaduddin, 2012

Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Berprogram Tipe Branching Melalui Aplikasi Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu

menarik, dan bahasa yang tidak kaku diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam proses pembelajaran sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada Mata Pelajaran TIK. Oleh karena itu pada penelitian ini penulis memberi judul: “Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Berprogram Tipe *Branching* melalui Aplikasi *Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi”.

B. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar domain kognitif, antara siswa yang menggunakan bahan ajar berprogram Tipe *Branching* melalui aplikasi *Flash* dengan siswa yang menggunakan bahan ajar *slide* presentasi pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?”

Secara lebih rinci permasalahan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar domain kognitif aspek mengingat, antara siswa yang menggunakan bahan ajar berprogram Tipe *Branching* melalui aplikasi *Flash* dengan siswa yang menggunakan bahan ajar *slide* presentasi pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar domain kognitif aspek memahami, antara siswa yang menggunakan bahan ajar berprogram Tipe *Branching* melalui aplikasi *Flash* dengan siswa yang menggunakan bahan ajar *slide* presentasi pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?

3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar domain kognitif aspek menerapkan, antara siswa yang menggunakan bahan ajar berprogram Tipe *Branching* melalui aplikasi *Flash* dengan siswa yang menggunakan bahan ajar *slide* presentasi pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan hasil belajar domain kognitif, antara siswa yang menggunakan bahan ajar berprogram Tipe *Branching* melalui aplikasi *Flash* dengan siswa yang menggunakan bahan ajar *slide* presentasi dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Secara khusus tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar domain kognitif aspek mengingat, antara siswa yang menggunakan bahan ajar berprogram Tipe *Branching* melalui aplikasi *Flash* dengan siswa yang menggunakan bahan ajar *slide* presentasi pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ranah domain kognitif aspek memahami, antara siswa yang menggunakan bahan ajar berprogram Tipe *Branching* melalui aplikasi *Flash* dengan siswa yang menggunakan bahan ajar *slide* presentasi pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar domain kognitif aspek menerapkan, antara siswa yang menggunakan bahan ajar berprogram Tipe *Branching* melalui aplikasi *Flash* dengan siswa yang menggunakan bahan ajar *slide* presentasi pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran TIK.

Penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Berprogram Tipe *Branching* melalui Aplikasi *Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat.

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan khususnya bagi mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
- b. Memberikan gambaran kepada peneliti lain yang akan melakukan penelitian mengenai penggunaan bahan ajar berprogram tipe *branching*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa
 1. Mempermudah siswa dalam memahami materi teori dalam Mata Pelajaran TIK yang sering dianggap sulit.

2. Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.
3. Memberikan pandangan kepada siswa bahwa belajar Mata Pelajaran TIK itu menarik dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

1. Membantu guru Mata Pelajaran TIK dalam menyampaikan materi pelajarannya.
2. Memberikan inspirasi dan motivasi kepada guru agar lebih kreatif dalam menciptakan variasi bahan ajar yang sesuai dan menyenangkan untuk pembelajaran.
3. Memberikan alternatif bahan ajar lain kepada guru.

c. Bagi Pihak Sekolah

1. Memberikan inspirasi dan motivasi agar lebih kreatif dan inovatif dalam memilih bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa khususnya dalam proses belajar mengajar di sekolah.

d. Bagi Peneliti

1. Memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam mengaplikasikan penggunaan bahan ajar berprogram tipe *branching* melalui aplikasi *Flash* dan mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.
2. Memperdalam pemahaman peneliti mengenai pengembangan bahan ajar dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada Mata Pelajaran TIK.

3. Memberikan motivasi kepada peneliti sendiri untuk terus berinovasi dalam pengembangan bahan ajar khususnya yang berbasis elektronik.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Memberikan motivasi untuk penelitian selanjutnya.
2. Memberikan gambaran secara umum mengenai penggunaan bahan ajar berprogram tipe *branching* melalui aplikasi *Flash* dalam proses pembelajaran.
3. Memberikan motivasi agar lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan bahan ajar untuk penelitian.

E. Definisi Operasional

1. Bahan Ajar Berprogram Tipe *Branching*

Bahan ajar berprogram Tipe *Branching* adalah bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran terprogram. Bahan ajar ini berisi materi yang disertai latihan serta respon secara langsung. Alur belajar siswa diprogram secara bercabang, artinya dalam setiap latihan jika siswa memberikan respon dengan tepat maka ia dapat lanjut ke materi selanjutnya, namun jika responnya kurang tepat maka ia harus kembali mempelajari materi sebelumnya.

2. Aplikasi *Flash*

Aplikasi *Flash* yang dimaksud dalam penelitian ini merujuk pada aplikasi pengolah animasi yang dikembangkan oleh perusahaan

Macromedia / Adobe bernama *Flash*. Aplikasi ini mampu menciptakan berbagai macam animasi interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan. Aplikasi *Flash* ini dapat dikombinasikan dengan aplikasi-aplikasi lainnya yang mendukung dalam pembuatan animasi, seperti Adobe Photoshop, PhotoScape, Corel Draw, dan lain sebagainya. Aplikasi *Flash* menghasilkan *output* berupa *file* SWF (*Shock Wave Flash*) dan EXE (*Executable file*) yang mampu dijalankan pada berbagai sistem operasi populer seperti Microsoft Windows, Apple Macintosh, dan Linux.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar domain kognitif yang dapat diukur setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Pada penelitian ini hasil belajar domain kognitif yang diukur adalah aspek mengingat (C1), aspek memahami (C2), dan aspek menerapkan (C3) siswa dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

4. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah salah satu bidang studi yang ada di sekolah dasar dan menengah yang dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan : 1) memahami teknologi informasi dan komunikasi ; 2) mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi ; 3) Mengembangkan

sikap kritis, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi ; dan 4) Menghargai karya cipta di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Pada penelitian ini pokok bahasan yang akan diberikan yaitu menu dan ikon pada perangkat lunak pengolah kata untuk kelas VIII semester 1.

5. *Slide Presentasi*

Pada penelitian ini yang dimaksud dengan *slide* presentasi adalah bahan ajar elektronik yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak pengolah presentasi yaitu *Microsoft PowerPoint* 2007 dengan memiliki format ekstensi file **.pptx*. Bahan ajar ini berisi materi-materi yang dirancang untuk dapat digunakan oleh siswa secara mandiri dan ditampilkan dengan bantuan perangkat komputer.