

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Belajar dan Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Belajar merupakan serangkaian upaya untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan dan sikap serta nilai siswa, baik kemampuan intelektual, sosial, afektif, maupun psikomotor (Ibrahim R; S. Syaodih, N., 1996: 35).

Di kalangan para ahli psikologi terdapat keragaman dalam cara menjelaskan dan mendefinisikan makna belajar. Namun, baik secara *eksplisit* maupun *implisit* pada akhirnya terdapat kesamaan maknanya, ialah bahwa dengan definisi manapun konsep belajar itu selalu menunjukan kepada “suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu” (Makmun, 2001: 157).

Menurut Handayani (2009: 11) Untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah: (1) kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, analisis, sintesis dan evaluasi; (2) afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian/penentuan sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup; dan (3) psikomotor yaitu kemampuan yang

mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan dan kreatifitas.

Aktifitas belajar, mengajar, tujuan pembelajaran dan evaluasi merupakan bagian dari proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Ibrahim (Sandi F. R, 2009: 27) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Penggunaan strategi pembelajaran dan penggunaan metode belajar yang tepat dapat menghasilkan pembelajaran yang efisien. Dengan demikian guru harus mampu mencari metode pembelajaran yang dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

B. Hasil Belajar

Benyamin Bloom (Handayani, 2009: 13), mengklasifikasikan kemampuan hasil belajar ke dalam tiga kategori, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

- 1) Ranah kognitif meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual, terdiri dari :
 - a. Hafalan (C1): Kemampuan menyatakan kembali fakta, konsep, prinsip dan prosedur atau istilah yang telah dipelajari tanpa harus memahami atau dapat menggunakannya,

- b. Pemahaman (C2): Kemampuan mengetahui tentang suatu hal dan dapat melihatnya dari beberapa segi,
 - c. Penerapan (C3): Kemampuan menggunakan prinsip, teori hukum, aturan, maupun metode yang dipelajari pada situasi baru atau pada situasi nyata,
 - d. Analisis (C4): Kemampuan untuk menjabarkan suatu konsep,
 - e. Sintesis (C5): Kemampuan untuk mengintegrasikan bagian-bagian konsep menjadi konsep yang utuh, dan
 - f. Evaluasi (C6): Pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dapat dilihat dari segi tujuan, cara bekerja, pemecahan, metode, materi berdasarkan kriteria tertentu.
- 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- Kompetensi pada ranah afektif meliputi kegiatan kerjasama dalam diskusi dan percobaan (*responding and valuing*), ketelitian dalam pengambilan data percobaan (*receiving*), kejujuran dalam pengambilan data (*receiving*), menjaga kerapihan dan keberhasilan tempat duduk (*responding and valuing*) dan tanggung jawab terhadap keutuhan alat (*organization*).
- 3) Ranah psikomotorik, mencakup kemampuan yang berupa keterampilan fisik (motorik).

Kompetensi pada ranah psikomotorik berdasarkan Dave (1970) dibatasi pada kegiatan menyiapkan dan menyusun alat dan bahan yang

diperlukan (peniruan), menggunakan alat dan bahan dalam percobaan (manipulasi), mencatat dan mendiskusikan hasil percobaan (manipulasi), menyimpulkan percobaan (ketepatan).

C. Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim (Isjoni, 2007 : 15). Istilah *cooperative learning* dalam bahasa Indonesia dikenal dengan pembelajaran kooperatif, istilah ini lebih bermakna sekedar belajar kelompok dalam pengertian tradisional yaitu membentuk kelompok kerja dengan lingkungan yang positif dan meniadakan persaingan individu dalam kelompok.

Slavin (dalam Hariyanto, 2000: 17) mengungkapkan bahwa;

pembelajaran kooperatif adalah suatu metode pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang heterogen.

Falsafah yang mendasari *cooperative learning* (gotong royong) dalam pembelajaran adalah falsafah *homo homoni socius*. Falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Kerja sama merupakan kebutuhan penting untuk kelangsungan kehidupan. Tanpa kerja sama tidak akan ada

individu, keluarga, organisasi, atau sekolah. Tanpa kerja sama kehidupan sudah punah (Lie, 2002: 28).

Menurut Slavin (dalam Mabroer, 2006: 18) terdapat beberapa tipe pembelajaran kooperatif yang biasa digunakan, yaitu :

1. *Student Team Achievement Divisions (STAD)*

Guru menyajikan suatu materi melalui metode ceramah, demonstrasi, eksperimen, atau membahas buku teks. Guru membagi kelompok belajar, menyimpulkan, merenungkan kembali apa yang baru diajarkan guru untuk menyiapkan tes individu. Siswa melaksanakan kuis/tes individu. Nilai tes diperoleh atas dasar jawaban benar setelah diperiksa semua nilai individu dalam kelompok digabungkan menjadi nilai kelompok. Selanjutnya nilai kelompok terbesar diberikan penghargaan untuk tiga kelompok terbesar, misalnya: *good team*, *great team* dan *super team*.

2. *Team-Geams-Tournament (TGT)*

Pada dasarnya langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *team-geams-tournament (TGT)* sama dengan pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement divisions (STAD)*. Tetapi yang membedakan adalah pada langkah ketiga yaitu pada strategi *team-geams-tournament (TGT)* adanya turnamen kelompok dan pada strategi *student team achievement (STAD)* adanya kuis.

3. *Jigsaw*

Siswa dikelompokkan menjadi kelompok kecil (1-4) sebagai *home group* dan *expert group*. Setiap *home group* diberi bacaan atau tugas yang berbeda. Anggota kelompok bergabung dengan anggota kelompok lain membentuk *expert group* untuk memecahkan yang sama. *Expert group* membubarkan diri setelah mendapatkan jawaban. Siswa bergabung kembali di *home group* untuk saling menukarkan jawaban, menjelaskan/mengkomunikasikan semua temuannya di *expert group*. Tahap selanjutnya evaluasi terhadap materi yang diperolehnya secara individu.

2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Karakteristik merupakan perilaku yang tampak dan menjadi tabiat atau karakter dari kegiatan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Slavin (dalam Kadir, 2000: 13) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki sejumlah karakteristik tertentu yang membedakan dengan pembelajaran lain dan karakteristik tersebut antara lain :

- a. Mengacu kepada keberhasilan kelompok : keberhasilan kelompok adalah kemenangan kelompok dalam berkompetisi pada suatu kegiatan pembelajaran, keberhasilan kelompok dicapai bersama oleh semua anggota kelompok.
- b. Menekankan pada peranan anggota: setiap anggota mempunyai tugas dan fungsinya dengan jelas.

- c. Mengandalkan sumber atau bahan: sumber atau bahan yang akan dibahas dan dipelajari dibagi secara merata untuk setiap anggota kelompok, bisa berupa LKS atau bahan bacaan yang berkenaan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.
- d. Menekankan interaksi: setiap anggota kelompok berinteraksi dengan bertatap muka secara terarah.
- e. Mengutamakan tanggung jawab individu: kemenangan kelompok bergantung kepada hasil belajar tiap individu terhadap pemahaman materi pelajaran, dimana setiap anggota kelompok membimbing satu sama lain terhadap bahan pelajaran yang belum dipahami. Jika semua anggota dapat memahami bahan pelajaran, maka anggota kelompok siap untuk melaksanakan tes atau kuis pada setiap akhir pertemuan.
- f. Menciptakan peluang untuk kemenangan bersama: untuk memperoleh nilai terbaik bagi kelompoknya, setiap siswa memberikan sumbangan kepada kelompoknya berupa nilai hasil belajarnya.
- g. Mengutamakan hubungan pribadi: setiap anggota kelompok harus saling tolong menolong dalam belajar berkelompok dan saling bergaul antara satu dan yang lainnya.
- h. Menitik beratkan pada kepemimpinan bersama: setiap anggota kelompok memiliki tugas masing-masing dan semua berhak untuk mengemukakan pendapatnya atau berbicara. Tugas guru disini hanya sebagai pembimbing atau tutor pada setiap pembelajaran berlangsung.

- i. Menekankan penilaian atau penghargaan kelompok: penilaian kelompok diberikan pada usaha bersama dengan anggota kelompoknya dan penghargaan kelompok biasanya diberikan apabila suatu kelompok menang atau menjuarai permainan antar kelompok.

Johnson & Johnson (dalam Lie, 2002: 30) mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif untuk mencapai hasil yang maksimal. Lima unsure metode pembelajaran gotong royong harus diterapkan. Kelima unsur tersebut adalah :

1. Saling ketergantungan positif

Keberhasilan kelompok dalam mengerjakan tugas bergantung kepada setiap anggotanya. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif guru harus merancang tugas kelompok sedemikian hingga, sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikannya agar semua anggota kelompok bisa mencapai tujuan mereka.

2. Tanggung jawab perorangan

Unsur ini merupakan akibat langsung dari unsur yang pertama. Dimana setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk melakukan hal yang terbaik agar seluruh anggota kelompok bisa mendapatkan hal yang terbaik pula.

3. Tatap muka

Seluruh anggota kelompok harus diberi kesempatan untuk saling bertatap muka dan berdiskusi sehingga pembelajaran yang terjadi menjadi lebih berpusat pada kelompok. Hasil pemikiran beberapa orang akan lebih

kaya dibandingkan dengan hasil pemikiran satu orang saja. Sehingga tugas yang dikerjakan secara berkelompok jauh akan lebih baik dibandingkan dengan tugas yang dikerjakan perseorangan.

4. Komunikasi antar anggota

Unsur ini mengharuskan siswa memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik. Sebelum menugaskan siswa dalam kelompok guru perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi yang baik. Kemampuan mendengarkan dan berbicara perlu dimiliki siswa. Sehingga pembelajaran yang terjadi menjadi lebih memancing ide-ide cemerlang dari siswa.

5. Evaluasi proses kelompok

Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

D. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD)

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD pertama kali dikembangkan oleh Robert E. Slavin dan merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang sederhana. Sehingga tipe ini dapat digunakan oleh guru-guru yang baru mulai menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran ini menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal, baik

secara individu maupun secara berkelompok (Isjoni, 2007: 51). Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan kelompok, setiap anggota kelompok harus membantu teman kelompoknya dengan cara apa saja yang dapat mendorong kelompok itu mencapai tujuannya secara maksimal. Sehingga pembelajaran ini memungkinkan siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran dan dapat memberikan yang positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi di antara siswa.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD merujuk pada konsep Robert E. Slavin (dalam Abdul Kadir, 2000: 24) yang terdiri dari lima langkah kegiatan pembelajaran, yakni: (1) penyajian materi, (2) kegiatan kelompok, (3) kuis/tes, (4) perhitungan skor perkembangan individu, (5) pemberian penghargaan kelompok. Adapun penjelasan kelima langkah tersebut sebagai berikut:

Langkah 1: Penyajian Materi

Kegiatan penyajian materi dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada awalnya diperkenankan melalui penyajian materi dalam kelas yang dilakukan oleh guru dengan ceramah, demonstrasi, atau diskusi.

Langkah 2: Kegiatan Kelompok/Interaksi Kelompok

Dalam kerja kelompok, guru membagikan LKS kepada setiap siswa sebagai bahan yang akan dipelajari. Setiap siswa dalam kelompoknya membagi tugas untuk mengerjakan soal dan selanjutnya saling memberikan

informasi hasil pekerjaannya. Jika ada siswa yang belum memahami, maka teman sekelompoknya bertanggung jawab untuk menjelaskan.

Langkah 3: Tes Kemampuan Individu (kuis)

Untuk memantau hasil belajar siswa setelah berkelompok, dilakukan tes kemampuan individu. Dimana siswa mengerjakan soal tes secara individu dan tidak boleh bekerja sama yang nantinya nilai tes/kuis tersebut akan memberikan sumbangan nilai terhadap nilai kelompoknya.

Langkah 4: Perhitungan Skor Perkembangan Individu

Untuk menghitung skor perkembangan individu adalah member kesempatan kepada setiap siswa untuk meraih prestasi yang maksimal, agar siswa dapat melakukan yang terbaik bagi dirinya berdasarkan prestasi sebelumnya (skor awal atau skor dasar). Berdasarkan skor awal, setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk member sumbangan skor maksimal terhadap kelompoknya berdasarkan skor tes yang diperolehnya. Cara perhitungan skor perkembangan individu (sumbangan untuk skor kelompok) disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2.1
Nilai Perkembangan Individu

No	Skor Tes Siswa	Nilai Perkembangan
1	Lebih dari 10 poin dibawah skor dasar	5
2	10 poin hingga 1 poin dibawah skor dasar	10
3	Skor dasar sampai 10 poin diatasnya	20

No	Skor Tes Siswa	Nilai Perkembangan
4	Lebih dari 10 poin diatas skor dasar	30
5	Nilai sempurna (tidak berdasarkan skor dasar)	40

(Robert E. Slavin, 2009: 159)

Contoh sumbangan nilai terhadap kelompok, misal siswa A mendapat nilai ulangan sebelumnya adalah 85 (yang dijadikan skor dasar/skor awal) dan kuisnya bernilai 80 maka siswa tersebut memberikan sumbangan nilai terhadap kelompoknya sebesar 10 poin karena nilai yang diraih berada pada 10 poin hingga 1 poin dibawah skor dasar. Nilai kuis yang didapat akan menjadi skor dasar untuk perhitungan skor perkembangan individu selanjutnya, begitu seterusnya.

Langkah 5: Tahap Penghargaan kelompok

Tahap ini merupakan tahap yang mampu mendorong para siswa untuk lebih kompak. Pada tahap ini rata-rata peningkatan kelompok dilaporkan cara penghargaan mingguan. Guru dapat menggunakan kata khusus untuk memuji kinerja kelompok semacam *Super Team*, *Good Team* atau sebutan lainnya.

Untuk menentukan tingkat penghargaan yang diberikan kepada siswa dalam prestasi kelompoknya di adaptasi dari Slavin (dalam Kadir, 2000: 28), sebagai berikut:

Tabel 2.2
Kriteria Penghargaan Kelompok

Rata-rata kelompok	Penghargaan
25 poin	Good Team

Rata-rata kelompok	Penghargaan
30 poin	Great Team
35 poin	Super Team

E. Multimedia Dalam Pembelajaran Berbasis Komputer

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multimedia berarti banyak media (berbagai macam media), dengan kata lain multimedia dapat diartikan sebagai seperangkat media yang merupakan kombinasi dari beberapa media yang relevan dalam hubungannya dengan tujuan-tujuan instruksional.

Supriyatna (2008: 22-23) mengemukakan bahwa “Multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi, dan video) untuk menyampaikan informasi. Multimedia interaktif menambahkan elemen yang keenam, yaitu aspek interaktif”. Supriyatna (2008: 22-23) pun menjelaskan bahwa elemen-elemen dalam sebuah multimedia interaktif, diantaranya yaitu:

1. Elemen visual diam (foto dan gambar),

Elemen ini pada multimedia dapat digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas.

2. Elemen visual bergerak (video dan animasi),

Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu aksi, sedangkan animasi digunakan untuk menjelaskan atau mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.

3. Elemen Suara

Penggunaan suara pada multimedia dapat berbentuk narasi, lagu, dan *sound effect*. Umumnya narasi ditampilkan bersama-sama dengan foto atau teks untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan. Selain itu suara juga dapat digunakan untuk mengalihkan perhatian.

4. Elemen teks,

Teks dapat digunakan untuk menjelaskan foto atau gambar. Teks ini pada penggunaannya, perlu diperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf dan *style* hurufnya (warna, *bold*, *italic*).

5. Elemen interaktif.

Elemen ini sebenarnya yang paling penting dalam multimedia interaktif. Elemen lain seperti suara, teks, video dan foto dapat disampaikan di media lain seperti TV dengan *VCD player*. Sedangkan elemen interaktif hanya dapat ditampilkan di komputer. Elemen ini benar-benar memanfaatkan kemampuan komputer sepenuhnya. Penambahan elemen ini juga menambahkan efektivitas multimedia. Pada multimedia biasa, penggunaanya hanya menyaksikan secara pasif dan runtun suatu penyampaian informasi.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa (Angkowo & Kosasih, 2007: 34).

Sesuatu dapat dikatakan sebagai media pendidikan atau media pembelajaran, apabila media tersebut digunakan untuk menyalurkan/menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pembelajaran yang diharapkan seperti dikemukakan Brigs (1970) yang dikutip oleh Arief S.Sadiman (1996: 50) bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”.

Sudjana dan Rivai (2003: 87) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

F. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Menurut Munir (2008: 16), teknologi informasi menekankan pada pelaksanaan dan pemrosesan data seperti menangkap, mentransmisikan, menyimpan, mengambil, memanipulasi, atau menampilkan data menggunakan perangkat-perangkat teknologi elektronik terutama komputer. Makna teknologi informasi tersebut belum menggambarkan secara langsung keterkaitannya dengan sistem komunikasi, namun lebih pada pengolahan data dan informasi. Teknologi komunikasi menekankan pada penggunaan perangkat teknologi elektronika dan lebih menekankan pada aspek ketercapaian tujuan pada proses komunikasi, sehingga data dan informasi yang diolah dengan teknologi informasi harus memenuhi kriteria komunikasi yang efektif.

Secara ringkas, Martin (dalam Munir, 2008: 16), mengemukakan adanya keterkaitan erat antara Teknologi Informasi dan Komunikasi, bahwa teknologi informasi lebih pada sistem pengolahan informasi sedangkan teknologi komunikasi berfungsi untuk pengiriman informasi (*information delivery*).

Dengan masuknya materi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam kurikulum baru, maka peranan komputer sebagai salah satu komponen utama dalam TIK mempunyai posisi yang sangat penting sebagai salah satu media pembelajaran.

Pada hakekatnya (Erik, 2009: 27), kurikulum Teknologi Informasi dan Komunikasi menyiapkan siswa agar dapat terlibat pada perubahan yang pesat dalam dunia kerja maupun kegiatan lainnya yang mengalami penambahan dan perubahan dalam variasi penggunaan teknologi. Siswa menggunakan

perangkat TIK untuk mencari, mengeksplorasi, menganalisis, dan saling tukar informasi secara kreatif namun bertanggung jawab. Siswa belajar bagaimana menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi agar dengan cepat mendapatkan ide dan pengalaman dari berbagai kalangan masyarakat, komunitas, dan budaya. Penambahan kemampuan karena penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi akan mengembangkan sikap inisiatif dan kemampuan belajar mandiri, sehingga siswa dapat memutuskan dan mempertimbangkan sendiri kapan dan dimana penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal, termasuk apa implikasinya saat ini dan di masa yang akan datang.

Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut Wahidin (dalam Tineka, 2009: 24) mencakup dua aspek, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi, meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengolahan informasi. Teknologi Komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Karena itu, Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengolahan, dan transfer/pemindahan informasi antar media. Secara khusus, tujuan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah:

- 1) Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat,
- 2) Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktifitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri,
- 3) Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktifitas dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Mengembangkan kemampuan belajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong siswa tampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerja sama,
- 5) Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari.