P-ISSN 2656-4262 | E-ISSN 2807-6109
JURNAL ILMIAH NIZAMIA
Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama
Volume 04, No. 1, Januari 2022

EFEKTIVITAS PENDEKATAN PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI REALISTIK DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA

THE EFFECTIVENESS OF REALISTIC INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY LEARNING APPROACHES IN INCREASING STUDENT LEARNING ACHIEVEMENT

Harianto
harianto.ahmad10@gmail.com
Guru MTsN 7 Tulungagung
Desa Pulerejo, Ngantru
Tulungagung

Diterima : 07 Desember 2021
Direvisi : 02 Januari 2022
Disetujui : 08 Januari 2022

ABSTRACT

There are a lot of madrasas in the Tulungagung district, but the ones located between the coasts of the Kediri, Blitar and Tulungagung areas are only Madrasah Tsanawiyah Negeri 7, therefore the majority of the inputs are students who are located in remote areas of the three districts. some of the students still think that the progress of this technology is not evenly distributed when the researcher writes, in which the students are still foreign and argue that information and communication technology material is such a difficult material, because so far they are not familiar with it because at the basic level this material has not been studied. there are both in elementary schools and in madrasah ibtidaiyah, therefore we took the initiative to conduct research to find out the effectiveness of the realistic information and communication technology learning approach in improving the learning achievement of class VIII madrasah tsanawiyah Negeri 7 students. Based on the theoretical study and framework of thinking as the authors have done in the research, the researcher proposes the formulation of an action hypothesis, namely: "By using a realistic approach in learning Information and Communication Technology in class VIII.A MTs Negeri 7 Tulungagung", the learning achievement will increase". This is because there is a realistic approach that all students every day always come into direct contact with a tool called information and communication technology, it's just that they don't really understand the various kinds of information and communication technology equipment that they already have with their families and the surrounding community, so that by doing With this realistic approach, they can understand and can make good use of information and communication technology equipment so that their learning achievement can be better.

Keyword: Effectiveness, Learning Achievement, ICT

ABSTRAKSI

Madrasah di wilayah kabupaten tulungagung sebanranya banyak sekalia akan tetapi yang lokasinya berada diantara pesisir wilayah Kediri, blitar dan tulungagung hanyalah Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 ini, oleh karena itu mayoritas inputnya adalah siswa siswi yang lokasinya berada di pelosok tiga kabupaten tersebut, untuk itu sudah sewajarnya jika sebagian siswanya masih beranggapan bahwa kemajuan tehnologi ini belum beditu merata saat peneliti menulis , yang mana siswa siswi masih asing dan berargumen bahwa materi tehnologi informasi dan komunikasi adalah materi yang begitu sulit, karena selama ini mereka belum tahun dan kenal dikarenakan di jenjang dasar materi ini belum ada baik di sekolah dasar maupun di madrasah ibtidaiyah, maka dari itu kami berinisiatif melakukan

penelitian untuk mengetahu sejauh mana efektifitas pendekatan pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi realistic dalam meningkatkan prestasi belajar siswa siswi kelas VIII madrasah tsanawiyah negeri 7 ini. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir seperti yang telah penulis lakukan dalam penelitian mengajukan rumusan hipotesis tindakan yaitu: "Dengan menggunakan pendekatan realistik dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VIII.A MTs Negeri 7 Tulungagung"., maka prestasi belajarnya akan meningkat". Hal ini dikarenakan adanya pendekatan yang realistis bahwasanya semua siswa setiap hari selalu bersinggungan langsung dengan alat yang namanya teknologi informasi dan komunikasi hanya saja ternyata mereka belum begitu faham berbagai macam peralatan teknologi informasi dan komunikasi yang telah mereka miliki bersama keluarga dan masyarakat sekitar, sehingga dengan melakukan pendekatan realistis ini mereka bisa faham dan dapat memanfaatkan dengan baik poeralatan teknologi informasi dan komunikasi sehingga prestasi belajar mereka bisa menjadi lebih baik.

Kata Kunci: Efektivitas, Prestasi Belajar, TIK

PENDAHULUAN

Tujuan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di jenjang Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah adalah untuk mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan zama bersama keadaan dalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efisien, dan efektif (Puskur, 2002).

Di samping itu, siswa diharapkan dapat menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi dan pola pikir Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan yang penekanannya pada penataan nalar dan pembentukan sikap siswa serta keterampilan dalam penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Selama ini kita mungkin menerima begitu saja pengajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di sekolah, tanpa mempertanyakan mengapa atau untuk apa Teknologi Informasi dan Komunikasi harus diajarkan.

Tidak jarang muncul keluhan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi cuma bikin pusing siswa (dan juga orang tuanya) bahkan dianggap sebagai momok yang menakutkan oleh sebagian siswa. Begitu beratnya gelar yang disandang Teknologi Informasi dan Komunikasi yang membuat kekawatiran pada prestasi belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa. Faktor lain yang juga ikut mempengaruhi rasa bosan pada Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah faktor penyampaian materi atau metode pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang monoton dan itu-itu saja. Cooper dan Harries (2002) melaporkan hasil penelitian terhadap 121 anak-anak usia 13-16 tahun pada akhir tahun pertama mereka masuk di sekolah menengah yang berasal dari dua sekolah menengah di Inggris Utara.

Hasilnya menunjukkan ketidak mampuan mereka menggunakan pertimbangan-pertimbangan realistis ketika memecahkan masalah-masalah realistik. Sementara itu, tidak sedikit siswa yang memandang Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai suatu mata pelajaran yang sangat membosankan, menyeramkan, bahkan menakutkan. Banyak siswa yang berusaha menghindari mata pelajaran tersebut.

Hal ini jelas sangat berakibat buruk bagi perkembangan pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi ke depan. Oleh karena itu, perubahan proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang menyenangkan harus menjadi prioritas utama. Hasil empiris di atas jelas merupakan suatu permasalahan yang merupakan faktor penting dalam mewujudkan tujuan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sesuai yang diamanatkan dalam kurikulum pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Berdasarkan seting dan lokasi, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang biasanya dilaksanakan oleh guru di kelas atau sekolah tempat ia mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran. (Depdikbud, 2002:3).

Zainal Aqib (2007 : 18) mengemukakan bahwa Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk memperbaiki layanan pendidikan yang diselenggarakan di kelas dan meningkatkan kualitas program sekolah secara keseluruhan. Dengan penelitian tindakan kelas guru akan lebih terampil dalam menanggulangi masalah–masalah yang dihadapinya di kelas sekaligus memperbaiki dan meningkatkan kualitas unjuk kerjanya. Hal–hal yang kurang memuaskan dalam pembelajaran dapat disempurnakan untuk menuju keadaan yang lebih memuaskan tanpa mengganggu atau meninggalkan tugas pokoknya. Zainal Aqib (2007: 18) mengemukakan bahwa Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk memperbaiki layanan pendidikan yang diselenggarakan di kelas dan meningkatkan kualitas program sekolah secara keseluruhan.

HASIL PENELITIAN

Akhir-akhir ini keluhan banyak muncul bahwa tidak sedikit siswa yang memandang Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai suatu mata pelajaran yang sangat membosankan, menyeramkan, menakutkan bahkan menjengkelkan. Banyak siswa yang berusaha menghindari mata pelajaran tersebut. Hal ini jelas sangat berakibat buruk bagi perkembangan pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi ke depan. Oleh karena itu, perubahan proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang menyenangkan harus menjadi prioritas utama. Hasil empiris di atas jelas merupakan suatu permasalahan yang merupakan faktor penting dalam mewujudkan tujuan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sesuai yang diamanatkan dalam kurikulum pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Untuk mengatasi permasalahan di atas perlu dicari suatu pendekatan yang dapat mendukung proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang menyenangkan dan bukan menyeramkan sehingga dapat meningkatkan motivasi sekaligus mempermudah pemahaman siswa dalam belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Pada dasarnya, Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah pemecahan masalah,pemberiang gambaran dalam lingkungan keluarga berbagai alat yang tergolong pada tenologi informasi dan komunikasi oleh karena itu Teknologi Informasi dan Komunikasi sebaiknya diajarkan melalui berbagai masalah, contoh alat , cara praktek atau fungsi yang ada disekitar siswa dengan memperhatikan usia dan pengalaman yang mungkin dimiliki siswa.

Konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan konsep yang banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu pembelajarannya di sekolah harus relevan dengan dunia riil siswa sehari-hari serta perkembangan digital dunia ini karena. Teknologi Informasi dan Komunikasi diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah, pemanfaatan alat sehingga lebih mudah dalam mewujudkan tujuan yang dapat di wujudkan oleh generasi penerus bangsa yang terus berkembang dan berkedudukan .

Melalui Pendekatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Realistik yang pengajarannya berangkat dari persoalan dalam dunia nyata, diharapkan pelajaran tersebut menjadi bermakna bagi siswa, dengan demikian mereka termotivasi untuk terlibat dalam pelajaran, dan pada akhirnya berimbas pada prestasi belajaar mereka. Untuk mendukung proses pembelajaran yang mengaktifkan siswa diperlukan suatu pengembangan materi pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang difokuskan kepada aplikasi dalam kehidupan sehari-hari (kontekstual) dan disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa, serta penggunaan metode evaluasi yang terintegrasi pada proses pembelajaran, pengenalan dan penggunaan alat teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan masalah-masalah di atas, maka peneliti mengambil judul "Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Teknologi Informasi

dan Komunikasi Realistik Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa Kelas VIII.A MTs Negeri 7 Tulungagung"

PEMBAHASAN

Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Realistik (PTIKR) dikembangkan berdasarkan pemikiran Hans Freudenthal (1905 – 1990) seorang penulis, pendidik, dan Teknologi Informasi dan Komunikasiwan berkebangsaan Jerman/Belanda yang berpendapat bahwa "Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan aktivitas insani (*human activit*ies) dan harus dikaitkan dengan realitas". Berdasarkan pemikiran tersebut, PTIKR mempunyai ciri antara lain, bahwa dalam proses pembelajaran siswa harus diberikan kesempatan untuk menemukan kembali (*to reinvent*) Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui bimbingan guru (Gravemeijer, 1994), dan bahwa penemuan kembali (*reinvention*) ide dan konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi tersebut harus dimulai dari penjelajahan berbagai situasi dan persoalan "dunia riil" (de Lange, 1995).

Dunia riil adalah segala sesuatu di luar Teknologi Informasi dan Komunikasi. Ia bisa berupa *mata pelajaran* lain selain Teknologi Informasi dan Komunikasi, atau *bidang ilmu* yang berbeda dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi, ataupun *kehidupan sehari-hari* dan *lingkungan sekitar* kita (Blum & Niss, 1989). Dunia riil diperlukan untuk mengembangkan situasi kontekstual dalam menyusun materi kurikulum. Materi kurikulum yang berisi rangkaian soal-soal kontekstual akan membantu proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Dalam PTIKR, proses belajar mempunyai peranan penting. Rute belajar (*learning route*) di mana siswa mampu menemukan sendiri konsep dan ide Teknologi Informasi dan Komunikasi, harus dipetakan (Gravemeijer, 1997). Sebagai konsekuensinya, guru harus mampu mengembangkan pengajaran yang interaktif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan kontribusi terhadap proses belajar mereka.

Teori PTIKR sejalan dengan teori belajar yang berkembang saat ini, seperti konstruktivisme dan pembelajaran kontekstual (*cotextual teaching and learning*, disingkat *CTL*) . Namun, baik pendekatan konstruktivis maupun CTL mewakili teori belajar secara umum, PTIKR adalah suatu teori pembelajaran yang dikembangkan khusus untuk Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Hasil studi di Puerto Rico menyebutkan bahwa prestasi siswa yang mengikuti program pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan pendekatan Teknologi Informasi dan Komunikasi realistik berada pada persentil ke-90 ke atas (Turmudi, 2004; Haji, 2005), suatu prestasi yang sangat fantastis untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang banyak dipandang siswa sebagai mata pelajaran yang sangat menakutkan dan membosankan.

Di Indonesia, beberapa hasil penelitian, antara lain yang dilakukan Fauzan (2002), menemukan bahwa hasil pembelajaran geometri siswa kelas VII dan VIII. MTs dengan pendekatan Teknologi Informasi dan Komunikasi realistik pada tes akhir lebih tinggi daripada pembelajaran secara tradisional. Demikian juga hasil penelitian Armanto (2002) yang menemukan bahwa hasil pembelajaran perkalian dan pembagian bilangan besar siswa kelas VII MTs dengan pendekatan Teknologi Informasi dan Komunikasi realistik lebih baik daripada pembelajaran secara tradisional.

Menurut Turmudi (2004), pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan pendekatan Teknologi Informasi dan Komunikasi realistik sekurang-kurangnya telah mengubah minat siswa menjadi lebih positif dalam belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi. Hal ini berarti bahwa pendekatan Teknologi Informasi dan Komunikasi realistik dapat mengakibatkan adanya perubahan pandangan siswa terhadap Teknologi Informasi dan Komunikasi dari Teknologi Informasi dan Komunikasi yang menakutkan dan membosankan ke Teknologi Informasi dan Komunikasi yang menyenangkan sehingga keinginan untuk mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi semakin besar.

Ruseffendi (2001) berpendapat bahwa untuk membudayakan berpikir ilmiah serta bersikap kritis dan kreatif proses pembelajaran dapat dilakukan dengan pendekatan realistik. Selanjutnya dikatakan, jika kita (guru) rajin memperhatikan lingkungan dan mengaitkan pembelajaran dengan lingkungan maka besar kemungkinan berpikir ilmiah siswa itu akan tumbuh. Oleh karena itu, materi harus dipilih

dan disesuaikan dengan lingkungan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual) dan tingkat kognitif siswa, dimulai dengan cara-cara informal melalui pemodelan sebelum dengan cara formal. Hal ini sesuai dengan karakteristik pendekatan pembelajaran realistik.

Ide utama dari pendekatan Teknologi Informasi dan Komunikasi realistik adalah bahwa siswa harus diberi kesempatan untuk menemukan kembali (*reinvent*) ide dan konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan bimbingan orang dewasa melalui penjelajahan berbagai situasi dan persoalan-persoalan dunia nyata atau *real world* (Gravemeijer, 1994).

Teknologi Informasi dan Komunikasi tidak disajikan dalam bentuk hasil jadi (*a ready-made product*), tetapi siswa harus belajar menemukan kembali konsep-konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi. Siswa membentuk sendiri konsep dan prosedur Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui penyelesaian soal yang realistik dan kontekstual. Hal ini sesuai dengan pandangan teori *constructivism* yang menyatakan bahwa pengetahuan Teknologi Informasi dan Komunikasi tidak dapat diajarkan oleh guru, melainkan harus dibangun sendiri oleh siswa (Cobb dalam Armanto, 2001).

Soal kontekstual (*context problem*) dimaksudkan untuk menopang terlaksananya suatu proses penemuan kembali (*reinvention*) yang memberi peluang bagi siswa untuk secara formal memahami Teknologi Informasi dan Komunikasi (Gravemeijer,1994, Subandar, 2001). Oleh karena itu, Teknologi Informasi dan Komunikasi harus dekat dengan siswa dan relevan dengan situasi kehidupan sehari-hari.

Jadi, Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi realistik pada dasarnya adalah pemanfaatan realitas dan lingkungan yang dipahami peserta didik untuk memperlancar proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga mencapai tujuan pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara lebih baik dari pada yang lalu. Yang dimaksud dengan realita yaitu hal-hal yang nyata atau kongret yang dapat diamati atau dipahami peserta didik lewat membayangkan, sedangkan yang dimaksud dengan lingkungan adalah lingkungan tempat peserta didik berada baik lingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat yang dapat dipahami peserta didik. Lingkungan dalam hal ini disebut juga kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi realistik menggunakan masalah kontekstual (contextual problems) sebagai titik tolak dalam belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi. Perlu dicermati bahwa suatu hal yang bersifat kontekstual dalam lingkungan siswa di suatu daerah, belum tentu bersifat konteks bagi siswa di daerah lain. Contoh berbicara tentang kereta api, merupakan hal yang konteks bagi siswa yang ada di pulau Jawa, namun belum tentu bersifat konteks bagi siswa di luar Jawa. Oleh karena itu pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan pendekatan realistik harus disesuaikan dengan keadaan daerah tempat siswa berada.

Masalah dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan suatu "keharusan" dalam menghadapi dunia yang tidak menentu. Siswa perlu dipersiapkan bagaimana mendapatkan dan menyelesaikan masalah. Masalah yang disajikan ke siswa adalah masalah kontekstual yakni masalah yang memang semestinya dapat diselesaikan siswa sesuai dengan pengalaman siswa dalam kehidupannya.

Menurut Gravemeijer (1994) dan Armanto (2002), terdapat tiga prinsip utama dalam PTIKR, yaitu:

a) penemuan terbimbing Teknologi Informasi dan Komunikasi secara progresif;
b) fenomena pembelajaran (*didactical phenomenology*); dan
c) model pengembangan mandiri (*self-developed model*).

Prinsip penemuan terbimbing berarti bahwa siswa diberi kesempatan untuk menemukan sendiri konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan menyelesaikan berbagai soal kontekstual. Soal kontekstual mengarahkan siswa membentuk konsep, menyusun model, menerapkan konsep yang telah diketahui, dan menyelesaikannya berdasarkan kaidah Teknologi Informasi dan Komunikasi yang berlaku.

Prinsip fenomena pembelajaran menekankan pada pentingnya soal kontekstual untuk memperkenalkan konsep-konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi kepada siswa. Menurut Treffers dan Goffree (Subandar, 2001), konteks memainkan peranan

utama dalam semua aspek pendidikan, pembentukan konsep, pembentukan model, aplikasi, dan dalam mempraktekkan keterampilan-keterampilan tertentu. Dalam konteks perlu mempertimbangkan dua aspek, yaitu:

(1) kesesuaian aplikasi konteks dalam pengajaran dan
(2) kesesuaian dampak dalam proses penemuan kembali bentuk dan model Teknologi Informasi dan Komunikasi dari soal kontekstual tersebut. Aktivitas pembelajaran berlangsung secara progresif dan kental dengan diskusi interaktif antara siswa-siswa dan siswa-guru serta lingkungan.

Prinsip pengembangan model mandiri (*self-developed model*) berfungsi untuk menjembatani jurang antara pengetahuan Teknologi Informasi dan Komunikasi tidak formal dan Teknologi Informasi dan Komunikasi formal dari siswa. Siswa mengembangkan model tersebut dengan menggunakan model-model Teknologi Informasi dan Komunikasi (formal dan tidak formal) yang telah diketahuinya dengan menyelesaikan soal kontekstual dari situasi nyata (*real*) yang sudah dikenal siswa, kemudian ditemukan "model dari" (*model of*) dalam bentuk informal kemudian diikuti dengan menemukan model dalam bentuk formal sehingga akhirnya mendapatkan penyelesaian masalah dalam bentuk pengetahuan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang standar.

Dari prinsip di atas diperoleh kesimpulan bahwa Pendekatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Realistik (PTIKR) secara garis besar memiliki lima karakteristik (De Lange, 1996; Treffers, 1991; Gravemeijer, 1994; Darhim, 2004), yaitu:

- menggunakan masalah kontekstual sebagai peluang bagi aplikasi dan sebagai titik tolak dari mana suatu konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi yang diinginkan dapat muncul;
- menggunakan model atau jembatan dengan instrumen vertikal dengan perhatian diarahkan pada pengenalan model, skema, dan simbolisasi daripada mentransfer rumus atau Teknologi Informasi dan Komunikasi formal secara langsung;
- menggunakan kontribusi siswa dengan kontribusi yang besar pada proses pembelajaran datang dari siswa sendiri di mana mereka dituntut dari cara-cara informal ke arah yang formal;
- terjadinya interaktivitas dalam proses pembelajaran di mana negosiasi secara eksplisit, intervensi kooperasi, dan evaluasi sesama siswa dan guru adalah faktor penting dalam proses pembelajaran secara konstruktif dengan menggunakan strategi informal sebagai jantung untuk mencapai formal; dan
- menggunakan berbagai teori belajar yang relevan, saling terkait, dan terintegrasi dengan topik pembelajaran lainnya. Pendekatan holistik menunjukkan bahwa unit-unit belajar tidak akan dapat dicapai secara terpisah, tetapi keterkaitan dan keterintegrasian harus diwujudkan dalam pemecahan masalah.

PENUTUP

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir seperti yang telah teruraikan serta pengalaman dalam pembelajaran , maka dalam penelitian menyimpulkan bahwasanya : "Dengan menggunakan pendekatan realistik dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas VIII.A MTs Negeri 7 Tulungagung"., maka prestasi belajarnya akan meningkat".

Dikarenakan adanya pendekatan dan pemahaman terhadap berbagi peralatan yang selalu bersinggungan dengan mereka sehingga dapat lebih faham serta dapat menggunakan dengan baik wal hasil tujuan mereka lebih mudah di wujudkan berdampingan dengan perkembangan kemajuan zaman yang semakin hari semakin luar biasa, sehingga perlu sekali terus diadakan pendekatan-pendekatan pada siswa agar mereka tidak salah arah dalam memanfaatkan peralatan teknologi informasi dan komunikasi guna menghapus kemalasan dan kebodohan yang di sebabkan seringnya bermain dan melihat hal yang kuran bermanfaat tanpa adanya bimbingan dan arahan.

DAFTAR PUSTAKA

Sutarto Hadi, 2003. *PTIKR: Menjadikan Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Lebih Bermakna Bagi Siswa.* (http://pmri.or.id/paper/index.php?main=1, Diakses 10 Juni 2009).

Yuniati, Asri. 2008. *Keefektifan Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) dan Creative Problem Solving (CPS) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas* VIII.A*I SMP Negeri 11 Semarang*. Skripsi, Jurusan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Semarang. (http://one.indoskripsi.com/ node/9335, Diakses 18 Februari 2009).

Undang-Undang Guru dan Dosen. 2007. Pustaka Pelajar : Yogyakarta

Hernowo. 2006. *Menjadi Guru Yang Mau Dan Mampu Mengajar Secara Kreatif*. Bandung : MLC.

Moh. Uzer Usman. 1995. *Menjadi Guru Professional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suharsimi Arikunto. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.