

Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial dan jalur Pendidikan Ilmu-ilmu Alam (Eksakta). Jalur pendidikan Ilmu-ilmu Alam dirancang agar lulusannya memiliki keahlian dalam pelayanan jasa memproduksi sesuatu berbentuk barang yang cenderung melibatkan teknologi mesin.

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) merupakan Jalur Pendidikan Ilmu-ilmu Alam (Eksakta), yang lulusannya diharapkan menjadi perancang dan pencipta piranti lunak (software) dan piranti keras (hardware) yang berkaitan dengan komputer. Matakuliah Sistem Informasi Manajemen merupakan matakuliah yang mengarahkan mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Jurusan Sistem Informatika dalam mengikuti matakuliah lainnya, apalagi matakuliah ini memiliki Bobot Kredit sejumlah empat (4) Satuan Kredit Semester (SKS) dan merupakan Matakuliah Dasar Keahlian. Karena matakuliah ini merupakan Teoretis dari bidang ilmu eksakta yang cenderung memiliki persentasi yang tinggi dalam Praktek dan melibatkan perangkat komputer, maka sebagian besar mahasiswa cenderung tidak mau mengikuti dan mengambil matakuliah ini sehingga menyulitkan mahasiswa itu sendiri dalam mengikuti matakuliah lainnya maupun untuk menyelesaikan Praktek Kerja Lapangan (PKL) dan tugas akhir dalam mendapatkan gelar kesarjanaan mahasiswa tersebut. Jadi untuk meningkatkan minat mahasiswa untuk mengikuti matakuliah Sistem Informasi Manajemen ini tidaklah terlepas dari kemampuan dosen dalam menentukan pola pendekatan yang dipakai dalam perkuliahan. Oleh karena itu peranan Dosen sebagai desainer tidak dapat diabaikan dalam memilih model dan media pengajaran yang sesuai untuk maksud tersebut di atas.

Sebagai seorang dosen yang dituntut mampu mendesain pembelajaran sangatlah berperan dalam menentukan pencapaian tujuan pengajaran. Secara fakta meskipun tujuan pengajaran dalam perkuliahan sudah ditetapkan dengan tegas dan jelas dalam silabus, namun pelaksanaan pengajaran sering menemui kegagalan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan tersebut. Menurut Burhan (1971 : 23), dinyatakan bahwa: "Pada umumnya sebab-sebab yang menimbulkan kegagalan itu terletak pada bidang-bidang berikut : 1) Kondisi kelas kurang baik, 2) Teks-book yang digunakan kurang memenuhi syarat, 3) Metode yang dipakai kurang serasi, 4) Dosen yang mengajar kurang terlatih dan belum mempersiapkan diri dengan baik, 5) Strategi yang dipakai tidak tepat". Jadi menurut kesimpulan penulis, jika tujuan yang telah ditetapkan tidak memenuhi sasaran, maka akan sangat berpengaruh kepada hasil lulusan dan berakibat pada rendahnya kualitas lulusan. Indikator itu terlihat pada rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia, suasana perkuliahan yang masih belum menggairahkan dan menyenangkan bagi mahasiswa maupun dosen, semangat kerja yang masih relatif rendah, tingkat kepercayaan yang belum tinggi terhadap kemampuan lulusan dari berbagai pihak yang membutuhkan tenaga kerja, penggunaan waktu, tenaga, dan fasilitas yang belum efektif dan efisien.

Dari hasil pengamatan Penulis pada beberapa perguruan tinggi, diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan mahasiswa lulusan dalam bidang komputer belum memenuhi standarisasi dari kebutuhan tenaga kerja di masyarakat maupun perkembangan dan peningkatan dari hardware (perangkat keras Komputer) dan software (perangkat Lunak Komputer) yang berkembang, Hal ini dapat disebabkan (di antaranya) karena kurangnya pemanfaatan media dalam perkuliahan.

Di Indonesia dan luar negeri telah dikembangkan berbagai Strategi Pembelajaran dan Media untuk perkuliahan Sistem Informasi Manajemen, baik berupa Multi media maupun Program komputer dengan Power Point. Media yang terkenal dan sering dipergunakan di kalangan dosen dan presenter Motivasi mengenai Sistem Informasi Manajemen adalah program Komputer Power Point. Teknik operasional dari program ini adalah mudah, memiliki banyak fitur ilustrasi gambar latar, dan juga dapat digabungkan dengan memasukkan musik dan gambar-gambar dari luar. Keunggulan inilah yang menyebabkannya sering dipergunakan dalam penyampaian data, informasi dan materi perkuliahan. Hasil penggunaan program ini menunjukkan bahwa di kalangan pengguna program komputer power point yang secara rutin menyampaikan data dan informasi dalam perkuliahan, dapat meningkatkan hasil secara memuaskan dan di kalangan penerima, misalnya mahasiswa, mampu menunjukkan peningkatan pada kemampuan belajar.

Di beberapa Perguruan Tinggi yang ada di Sumatera Utara telah menggunakan Program Power Point sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk matakuliah Sistem Informasi Manajemen (SIM), tetapi belum banyak dikembangkan. Dalam kegiatan perkuliahan SIM, beberapa dosen hanya menggunakan Program Power Point tanpa menggabungkan strategi pembelajaran secara bertahap (dimulai dengan membaca materi (B), menguraikan (U), dan diakhiri dengan melihat tayangan bagian – bagian penting materi dengan multi media (T), serta memasukkan musik natural (musik aliran alam), atau sebaliknya dengan strategi pembelajaran model Tonton (T), Uraian (U) dan diakhiri dengan Baca (B). Untuk itu Penulis mengangkat permasalahan perkuliahan berdasarkan program power point dengan strategi

pembelajaran model (B-U-T) dan model (T-U-B) untuk kegiatan perkuliahan Sistem Informasi Manajemen. Perkuliahan ini menekankan pada pemanfaatan media perkuliahan Program power point dengan strategi pembelajaran model (B-U-T) dan model (T-U-B) yang menunjukkan materi kuliah Sistem Informasi Manajemen pada Bab Jaringan Komputer.

Indikator yang lainnya ditinjau dari aspek non akademik adalah banyaknya kritikan terhadap masalah kemampuan, kedisiplinan, etika, kreativitas, kemandirian, sikap dosen matakuliah praktek dan pandangan mahasiswa terhadap dosen-dosen pengasuh matakuliah teoritis di program-program eksakta atau sains, yang bersikap “merendahkan”. Dan dalam era globalisasi dan kebijakan pemerintah yang mengarah pada pemberdayaan pembangunan kepada teknologi merupakan tantangan yang tidak kalah pentingnya bagi dosen Sistem Informasi Manajemen karena pada era ini perkembangan arus teknologi komunikasi dan teknologi dalam Pendidikan yang begitu pesat khususnya Komputer. Alat-alat Teknologi ini setiap detik terus mempengaruhi dunia pendidikan serta sendi-sendi kehidupan di kalangan mahasiswa khususnya dan masyarakat umumnya sehingga menanamkan sikap keterikatan biologis dan psikologis terhadap intelektualitas dan moralitas di lingkungan perguruan tinggi (Paul Suparno dkk, 2000 : 108), karena hal-hal ini pulalah yang menjadikan banyak dosen menjadi apatis dan frustrasi serta menolak dalam hal mengasuh matakuliah teoritis di lingkungan perguruan tinggi yang membuka program atau jurusan ilmu-ilmu komputer dan teknologi komunikasi. Mengapa? Karena kalangan mahasiswa bersikap merendahkan dan bahkan mengejek terhadap dosen-dosen tersebut (Paul Suparno dkk, 2002 : 104). Untuk itulah dosen-dosen yang

mengasuh matakuliah teoretis perlu menggunakan strategi pembelajaran dengan media yang berkaitan dengan teknologi dalam memotivasi mahasiswa untuk mencapai hasil perkuliahan dan menghilangkan pandangan-pandangan yang tidak baik tersebut.

Memperhatikan latar belakang di atas, maka perlu diadakan pengkajian dan pembaharuan (inovasi) dalam strategi perkuliahan dengan menggunakan program multi media dengan strategi pembelajaran model (B-U-T) dan model (T-U-B). Hal ini dilakukan untuk memotivasi mahasiswa dalam peningkatan prestasi belajar agar hasil perkuliahan dapat meningkat. Bandura dalam Gredler (1994 : 417) menyatakan sumber utama motivasi dilandasi kognisi. Motivasi yang dasarnya kognisi bisa disebut motivasi diri, sebab mengandung penetapan standar dan mekanisme penilaian diri sendiri dari mahasiswa. Motivasi ini sangat berpengaruh kepada pencapaian hasil perkuliahan. Yang menjadi titik tolak persoalan mengenai kaitan motivasi dengan pencapaian hasil perkuliahan adalah bagaimana mengatur motivasi dengan teknik perkuliahan yang berorientasi pada potensi psikologis mahasiswa, sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Untuk itu diperlukan strategi perkuliahan yang dapat meningkatkan kondisi-kondisi psikologis mahasiswa dengan cara menggali berbagai potensi motivasi yang terdapat dalam diri mahasiswa, sehingga dapat dimanfaatkan untuk mengendalikan stimulus dalam usaha memahami fakta, konsep dan nilai-nilai yang terkandung dalam matakuliah Sistem Informasi Manajemen. Berkaitan dengan hal ini motivasi yang dimaksud adalah motivasi untuk belajar, yakni motivasi yang dapat meningkatkan gairah mahasiswa untuk belajar dan meningkatkan prestasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka menjadi penting untuk melakukan penelitian ini guna mengetahui pengaruh Strategi Pembelajaran model (B-U-T), model (T-U-B), dan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil perkuliahan Sistem Informasi Manajemen (SIM) pada pokok bahasan Sistem Jaringan Komputer di STMIK TIME - Medan, Pertengahan Semester ganjil Tahun 2005. Dengan pengaruh Strategi pembelajaran model (B-U-T) dan model (T-U-B), serta Motivasi Belajar mahasiswa, diharapkan adanya peningkatan hasil belajar dalam matakuliah Sistem Informasi Manajemen (SIM).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diajukan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut : Faktor-faktor apakah yang dapat mempengaruhi hasil belajar Sistem Informasi Manajemen (SIM) mahasiswa STMIK TIME ? Bagaimana tingkat hasil belajar SIM mahasiswa STMIK TIME ? Bagaimana tingkat pengaruh Strategi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa STMIK TIME ? Bagaimana kecenderungan motivasi belajar mahasiswa STMIK TIME ? Apakah pembelajaran Sistem Informasi Manajemen (SIM) dengan menggunakan Strategi Pembelajaran model (B-U-T) dan model (T-U-B) memberikan hasil yang sesuai dengan kompetensi dasar yang ada? Apakah perbedaan Strategi Pembelajaran SIM memberikan hasil yang berbeda untuk pokok-pokok bahasan tertentu? Apakah motivasi belajar mendukung pencapaian hasil pembelajaran SIM? Apakah perkuliahan dengan menggunakan Strategi Pembelajaran model (B-U-T) dan model (T-U-B) memberikan hasil pembelajaran Sistem Informasi Manajemen yang lebih

baik bagi mahasiswa ? Apakah mahasiswa yang memiliki motivasi belajar akan mendapatkan hasil pembelajaran SIM lebih baik setelah menggunakan Strategi Pembelajaran model (B-U-T) dan model (T-U-B) ? Apakah mahasiswa mengalami perubahan tingkah-laku dengan perlakuan strategi pembelajaran yang berbeda dalam hasil pembelajaran SIM ?

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah diajukan di atas, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada strategi pembelajaran model (B-U-T) dan model (T-U-B), dengan karakteristik belajar mahasiswa dibatasi hanya pada motivasi belajar mahasiswa.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah yang diajukan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dinyatakan sebagai berikut :

1. Adakah terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran model (B-U-T) dan yang menggunakan strategi pembelajaran model (T-U-B)?
2. Apakah mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi memperoleh hasil belajar yang berbeda dibandingkan dengan mahasiswa yang memiliki motivasi belajar rendah ?
3. Apakah terdapat interaksi yang signifikan antara strategi pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah di atas, maka Penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Matakuliah Sistem Informasi Manajemen mahasiswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran model (B-U-T) dan yang diajarkan dengan strategi pembelajaran model (T-U-B).
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Matakuliah Sistem Informasi Manajemen mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan mahasiswa yang memiliki motivasi belajar rendah.
3. Untuk mengetahui interaksi strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap Hasil Belajar Matakuliah Sistem Informasi Manajemen.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi dosen agar memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Hasil ini dapat digunakan sebagai bahan bimbingan belajar supaya mahasiswa termotivasi dalam mengikuti perkuliahan SIM. Hal ini sangat bermanfaat dalam mengikuti perkuliahan komputer dan dalam meniti karier di masyarakat setelah mereka menyelesaikan studinya.

Di samping itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada lembaga STMIK TIME Medan untuk mengembangkan program dan strategi pembelajaran. Lebih lanjut hasil penelitian diharapkan dapat menambah khasanah

ilmu pendidikan khususnya dalam bidang Teknologi Pendidikan. Juga hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan kerangka acuan bagi penelitian selanjutnya yang sejenis dengan penelitian ini.

