

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi sampai kapanpun, manusia tanpa pendidikan mustahil dapat hidup berkembang sejalan dengan perkembangan jaman. Untuk mencapai cita-cita yang lebih tinggi manusia dituntut untuk menempuh pendidikan karena pendidikan merupakan sarana dalam mencapai cita-cita tersebut.

Faktor pendidikan juga menentukan kualitas suatu bangsa, karena pendidikan merupakan peran untuk menciptakan kehidupan yang damai, demokratis, dan cerdas. Pendidikan (UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003) adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan Negara.

Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 pemerintah menetapkan Standar Nasional Pendidikan (SNP) sebagai kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum NKRI (Negera Kesatuan Republik Indonesia) yang meliputi, Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Standar Isi (SI), Standar Proses, Standar Pendidikan dan Tenaga Kependidikan, Standar Sarana dan Prasarana, Standar Pengelolaan, Standar Pembiayaan, dan juga Standar Penilaian

Pendidikan. Dalam PP No.19 tahun 2005 diterangkan tentang harapan dan upaya pemerintah mengenai tujuan pendidikan di Indonesia yang telah ditetapkan dalam Standar Nasional Pendidikan (SNP) yang merupakan dasar dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan pendidikan untuk mewujudkan pendidikan nasional yang bermutu. Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, menetapkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di SMA cakupannya agar siswa memperoleh kompetensi lanjut ilmu pengetahuan dan teknologi serta membudayakan berpikir ilmiah secara kritis, kreatif dan mandiri kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi dimaksudkan untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi, membentuk kompetensi kecakapan, dan kemandirian kerja. selanjutnya Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 23 Tahun 2006 telah menetapkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) untuk Satuan Mata pelajaran untuk tingkat Pendidikan Dasar dan Menengah. Standar Kompetensi Lulusan untuk satuan pendidikan dasar dan menengah digunakan sebagai pedoman penilaian dalam menentukan kelulusan peserta didik. Melalui Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Standar Nasional Pendidikan (SNP) tahun 2006 dengan jelas menyatakan tujuan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yaitu : (1) Memahami fungsi dan proses kerja berbagai peralatan teknologi informasi dan komunikasi yang ditopang oleh sikap cermat dan menghargai Kekayaan Intelektual, (2) Menggunakan perangkat pengolah kata, pengolah angka, pembuat grafis dan pembuat presentasi dengan variasi tabel, grafik, gambar dan diagram untuk menghasilkan informasi, (3) Memahami prinsip dasar Internet/intranet dan

menggunakannya untuk memperoleh informasi, berkomunikasi dan bertukar informasi.

Tercapainya tujuan pendidikan nasional merupakan keberhasilan bangsa Indonesia dalam menghasilkan SDM yang berkualitas. Untuk menuju kemakmuran bangsa Indonesia maka perlu untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM), tetapi sumber daya manusia sering sekali masih belum sejalan dengan kenyataannya. Sumber Daya Manusia menjadi unsur utama dalam setiap aktivitas yang dilakukan. Untuk mengoperasikan peralatan modern dan canggih maka memerlukan Sumber Daya Manusia yang handal.

Peningkatan mutu merupakan hal yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berorientasi pada peningkatan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kemampuan professional dan produktivitas kerja sesuai dengan kebutuhan pembangunan bangsa serta menghasilkan lulusan-lulusan yang berkualitas dan mampu bersaing dalam era globalisasi.

Dalam proses pembelajaran komponen yang paling utama adalah guru dan peserta didik. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan berhasil, guru harus membimbing peserta didik sedemikian rupa sehingga mereka dapat mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan struktur pengetahuan bidang yang dipelajarinya. Untuk mencapai keberhasilan tersebut guru disamping harus memahami sepenuhnya materi yang diajarkan, guru dituntut mengetahui secara tepat posisi pengetahuan peserta didik pada awal (sebelumnya) mengikuti

pelajaran tersebut. Selanjutnya berdasarkan strategi yang dipilihnya guru diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan secara efektif.

Untuk mewujudkan proses dan hasil belajar siswa yang berkualitas sesuai dengan harapan masyarakat serta tuntutan kurikulum, maka peranan guru sangat penting. Tugas guru sebagai profesi meliputi mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik juga berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup. Mengajar pun berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Adapun melatih, berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan pada siswa. Semua tugas tersebut dilaksanakan dalam upaya membantu membelajarkan siswa untuk mendapatkan pengetahuan, kemahiran, dan keterampilan, serta nilai dan sikap tertentu. Selain itu, guru juga perlu memahami strategi, metode pembelajaran atau pendekatan-pendekatan pembelajaran serta memilih media pembelajaran yang lebih kreatif guna mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Dalam proses belajar-mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan (Roestiyah 2008:41). Strategi pembelajaran ini berkaitan dengan keberhasilan proses belajar mengajar yang hasilnya akan menentukan prestasi yang akan dicapai siswa. Guru sebagai pengajar, pendidik, dan melatih diharapkan mampu memanfaatkan dan melibatkan kemajuan teknologi media dan informasi dalam proses pembelajaran, baik dalam mendesain pembelajaran, rencana pembelajaran, media pembelajaran bahkan strategi pembelajaran siswa juga diharapkan dapat menggunakan atau memanfaatkan media teknologi dan informasi sesuai dengan

tuntutan dunia kerja. Reigeluth (1983) mengemukakan ada tiga perihal pembelajaran yakni variabel kondisi pembelajaran, variabel strategi pembelajaran dan variabel hasil pembelajaran. Dari ketiga variabel ini hanya strategi pembelajaran yang berpeluang besar untuk dapat dilaksanakan. Strategi pembelajaran yang dipilih sebaiknya sesuai dengan kondisi belajar, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar untuk mengembangkan kemampuannya seperti : mental, emosional dan sosial serta keterampilan atau kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan demikian pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai dapat membangkitkan dan mendorong timbulnya aktivitas siswa untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa terhadap pelajaran tertentu.

Oleh karena itu pelajaran TIK harus mampu menghasilkan siswa yang terampil dalam TIK dan berhasil dalam menumbuhkan kemampuan berfikir logis, kreatif, inisiatif dan adaptif terhadap perubahan yang terjadi di masyarakat sesuai dengan KKM yang harus dicapai oleh siswa untuk mata pelajaran TIK 75,00.

Namun pada kenyataannya berdasarkan pengamatan hasil belajar selama tiga tahun terakhir pada mata pelajaran TIK materi "Microsoft Excel" belum memuaskan, dari 40 siswa hanya 25% siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Adapun data perolehan nilai siswa SMA Negeri 1 Tanah Jawa dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Nilai Rata-rata Ujian Akhir Semester TIK

Tahun pelajaran	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
2011/2012	90,00	65,00	65,00
2012/2013	95,00	68,00	65,00
2013/2014	95,00	65,00	65,00

Sumber data: Guru TIK SMA Negeri 1 Tanah Jawa

Dari data Tabel 1.1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata masih kurang memuaskan karena nilai yang diperoleh masih berkisar nilai standar ketuntasan belajar yang telah ditentukan yakni 75,00. Berdasarkan data ini perlu adanya perhatian untuk mencari proses pembelajaran yang lebih baik, agar mencapai nilai di atas standar ketuntasan belajar, hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih terpusat kepada guru, sehingga siswa tidak dididik menjadi seorang individu berbudaya dalam belajar dan menjadi pembelajar dalam kelompoknya.

Berdasarkan fenomena sebagaimana yang telah diuraikan di atas, dibutuhkan peran aktif dan perubahan yang serius terutama oleh guru dan pihak-pihak yang terkait untuk dapat meningkatkan hasil belajar TIK. Untuk itu dalam meningkatkan hasil belajar TIK tersebut penulis berpendapat bahwa penelitian media pembelajaran video interaktif perlu diterapkan agar sesuai dengan kompetensi yang diharapkan berdasarkan kurikulum.

Rendahnya hasil belajar TIK dipengaruhi banyak faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar Program Pengolah Angka adalah minat belajar Program Pengolah Angka yang masih rendah, perbedaan intelegensi, keterbatasan daya indera, hambatan jarak geografis, waktu dan lain-lain.

Selain faktor internal, faktor eksternal juga mempengaruhi hasil belajar TIK. Adapaun faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar TIK adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran. Pemilihan salah satu metode pembelajaran tentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan. Selama ini guru kurang memperhatikan faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar TIK dalam memilih media yang digunakan dalam pembelajaran TIK.

Dalam pembelajaran TIK, pemikiran pendidik tidak dapat dipindahkan langsung kepada siswa, melainkan mereka sendiri yang harus aktif untuk mencari masalah tersebut. Pendidik harus mampu mencipta kebermanaknaan proses pembelajaran yang memungkinkan keterlibatan aktif siswa dengan segala aktivitas kreatifnya untuk menemukan suatu pengetahuan tentang berbagai kreatifnya untuk menemukan suatu pengetahuan tentang menyelesaikan pekerjaan pada lembar kerja (*worksheet*).

Pembelajaran TIK seharusnya lebih pada kegiatan interaktif, sehingga peran pendidik sebatas mengelola pembelajaran dan memfasilitasi terjadinya interaksi aktif siswa dengan aneka sumber belajar serta lebih menekankan pada efektivitas belajar mandiri dan kelompok. Dengan sistem pembelajaran interaktif, pendidik harus mampu menggunakan berbagai cara dan sumber yang dapat merangsang daya pikir dan kreativitas siswa untuk menyelesaikan berbagai kesulitan dan permasalahan belajar secara bersama-sama.

Kreativitas merupakan suatu potensi yang dimiliki oleh masing-masing siswa yang belum menjadi perhatian pendidik dalam upaya meningkatkan hasil

belajar. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan yang baru. Hasil karya atau ide-ide baru sebelumnya tidak dikenal oleh pembuatannya maupun orang lain. Dengan kreativitas yang dimiliki oleh siswa, mereka dapat meningkatkan pencapaian hasil belajarnya. Siswa yang kreatif dapat menunjukkan hasil belajar yang sama bahkan lebih baik dari siswa yang memiliki kecerdasan intelektual.

Pada umumnya, siswa yang memiliki kreativitas tinggi memiliki ketertarikan terhadap pelajaran komputer. Pelajaran Komputer pada sebagian siswa dianggap sulit, terutama bagi siswa yang belum memiliki sarananya. Tetapi bagi siswa kreatif dapat menyelesaikan masalah tersebut dan bagi mereka justru mengasyikan karena menantang pemikiran dan keingintahuan mereka. Mereka dengan antusias terlibat aktif dalam upaya mencari tahu tentang perkembangan teknologi informasi secara sistematis yang bukan hanya kumpulan pengetahuan, tetapi juga suatu proses penemuan. Mereka tertantang melakukan berbagai percobaan sesuai dengan materi yang disajikan bahkan mereka mencoba bereksperimen mengikuti imajinasi berpikirnya.

Tetapi karena selama ini pembelajaran TIK hanya sebatas penyampaian informasi dengan menggunakan papan tulis, spidol dan infokus yang sangat monoton membuat mereka kurang memahami dan menyerah dengan ketidaktahuan mereka. Mereka terkesan keluar dari batasan, tidak disiplin, acuh tak acuh, malas, bahkan mengganggu teman-temannya selama pembelajaran. Hal ini sering terjadi pada saat pembelajaran dilakukan didalam kelas (teori) karena

terjadi gangguan seperti listrik padam atau beberapa komputer mengalami kerusakan.

Rendahnya kemampuan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran dan mengelola kebermaknaan proses pembelajaran, mencakup kemampuan untuk memilih dan memanfaatkan media pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran yang berlangsung lebih sering dilakukan dengan menulis dan menggambar di papan tulis yang terkesan monoton dan kurang jelas. Dalam memanfaatkan media pembelajaran, pendidik cenderung memilih dan menggunakan media yang dikuasainya dan umumnya masih sangat konvensional. Penggunaan media masih sebatas alat bantu pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dan belum mempertimbangkan kesesuaiannya dengan karakteristik siswa.

Keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran TIK selama ini menjadi kendala kurang optimalnya proses pembelajaran. Ketersediaan sarana dan prasarana, seperti modul, buku pelajaran, alat peraga, media pembelajaran dan sumber-sumber belajar yang ada seharusnya dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar.

Berbagai macam instruksi atau perintah yang tersusun dalam pelajaran TIK umumnya berupa materi atau gambar-gambar diupayakan untuk dapat disajikan dengan lebih kongkrit. Penyampaian materi TIK yang mungkin tidak efektif atau tidak mampu dilakukan sendiri oleh pendidik diupayakan dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran.

Dengan memanfaatkan media, siswa dihadapkan pada obyek yang lebih nyata dan memberikan rangsangan pada aktivitas daya indera secara bervariasi sehingga memungkinkan materi yang disajikan lebih mudah dipahami, dipraktikkan dan dipertahankan dalam ingatan pemanfaatan media dapat memberikan berbagai pengalaman yang memungkinkan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat menumbuhkembangkan daya pikir dan kreativitas siswa serta memungkinkan terjadinya belajar sendiri. Pada akhirnya, pemanfaatan memungkinkan tercapainya efektivitas pembelajaran mandiri dan peningkatan hasil belajar TIK.

Berbagai permasalahan di atas perlu dicari pemecahannya yang lebih dititikberatkan pada perbaikan kualitas proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan pencapaian hasil belajar TIK siswa SMA Negeri 1 Tanah Jawa, yaitu coba diupayakan dengan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perbedaan tingkat kreativitas yang dimiliki siswa, yaitu strategi pembelajaran (a) berbasis media interaktif latihan dan praktik dan (b) berbasis media interaktif tutorial.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yakni (1) Apakah hasil belajar di SMA Negeri 1 Tanah Jawa sudah sesuai dengan tuntutan kurikulum Sekolah Menengah Atas? (2) Bagaimana pembelajaran yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tanah

Jawa? (3) Apakah strategi pembelajaran berbasis media interaktif latihan dan praktik dengan media interaktif tutorial dengan pembelajaran konvensional dapat memberi pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar TIK? (4) Apakah strategi pembelajaran yang berbeda akan memberi pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar program pengolah angka? (5) Apakah ketersediaan fasilitas belajar dapat mempengaruhi hasil belajar program pengolah angka? (6) Apakah guru mempertimbangkan tingkat pengetahuan siswa dalam proses pembelajarannya? (7) Apakah dalam pembelajaran program pengolah angka guru memperhatikan kreativitas siswa? (8) Apakah terdapat interaksi antara penggunaan strategi pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar program pengolah angka?

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk dapat memberi ruang lingkup yang jelas dan memperdalam pembahasan, maka masalah dalam penelitian ini perlu dibatasi. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka batasan masalah dalam penelitian ini yakni:

1. Hasil belajar yang akan diteliti adalah pada ranah kognitif.
2. Strategi pembelajaran yang dipilih adalah strategi pembelajaran berbasis media interaktif latihan dan praktik
3. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran berbasis media interaktif berupa DVD Interaktif dan DVD Tutorial.
4. Kreativitas siswa dibatasi pada kreativitas siswa yang dibedakan atas tingkat kreativitas tinggi dan kreativitas rendah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah kelompok siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran berbasis media interaktif latihan dan praktik memperoleh hasil belajar TIK lebih tinggi dibanding kelompok siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran berbasis media interaktif tutorial?
2. Apakah hasil belajar TIK siswa kelas XI SMA yang memiliki kreativitas yang tinggi lebih tinggi daripada siswa yang memiliki kreativitas rendah?
3. Apakah terdapat interaksi antara strategi pembelajaran berbasis media interaktif latihan dan praktik dengan kreativitas siswa terhadap hasil belajar TIK siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kelompok siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran berbasis media interaktif latihan dan praktik memperoleh hasil belajar TIK lebih tinggi dibanding kelompok siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran berbasis media interaktif tutorial.
2. Mengetahui hasil belajar TIK siswa kelas XI SMA yang memiliki kreativitas tinggi lebih tinggi daripada siswa yang memiliki kreativitas rendah.

3. Mengetahui adanya interaksi antara strategi pembelajaran berbasis media interaktif dan kreativitas dalam mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoretis
 - a. Menambah khasanah pengetahuan tentang penggunaan strategi pembelajaran berbasis media interaktif, kreativitas terhadap hasil belajar.
 - b. Sebagai bahan rujukan untuk penelitian mengenai penggunaan strategi pembelajaran berbasis media interaktif dan kreativitas.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa, untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis media interaktif, kreativitas.
 - b. Bagi guru, sebagai bahan informasi dan masukan bahwa penggunaan strategi pembelajaran berbasis media interaktif, kreativitas dapat meningkatkan hasil belajar.
 - c. Bagi pengambil kebijakan memperhatikan kebutuhan guru dalam teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yaitu dengan mengadakan pelatihan cara membuat media interaktif latihan & praktik dan media interaktif tutorial yang tepat untuk pembelajaran TIK