

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi berkembang sangat pesat seiring penemuan dan pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang informasi dan komunikasi sehingga mampu menciptakan alat-alat yang mendukung perkembangan teknologi informasi mulai dari sistem komunikasi sampai alat komunikasi searah maupun dua arah.

Era globalisasi dewasa ini, yang tuntutan kemajuan teknologi telah mengarahkan masyarakat untuk meningkatkan kemampuan atau *life skill* di segala bidang. Di samping itu juga telah terjadi pergeseran kebutuhan ketrampilan baru yang diakibatkan perkembangan teknologi. Ketika kemajuan teknologi menyediakan cara yang semakin efisien untuk mengurangi tenaga kerja, pekerja akan jadi memerlukan belajar untuk mencapai ketrampilan baru. Ketrampilan sekarang menjadi usang dan menuntut untuk meningkatkan ketrampilan dengan spesialisasi yang baru. Walaupun perubahan ini ada di lingkungan pekerjaan, namun penerapan kurikulum belum banyak memperhatikan pada siswa yang lulus dari sekolah tanpa ketrampilan teknologi yang cukup untuk masuk lapangan pekerjaan. Hal ini menunjukkan *gap* kurikulum antara kebutuhan dan fakta lingkungan.

Untuk menghadapi masalah di atas, maka pekerja di abad 21 harus mampu menjadi pembelajar sepanjang hayat, sehingga memiliki kemampuan beradaptasi. Pekerja perlu menguasai ketrampilan kognitif dan perilaku yang memudahkan perpindahan ketrampilan baru di tempat kerja. Untuk itu mereka harus

mengadopsi karakteristik tersebut agar sukses, seperti dalam pencapaian tujuan, *manage* aktivitas mereka sendiri dan menyediakan panduan motivasi mereka sendiri.

Sangat menyedihkan, siswa yang lulus sekolah banyak yang tidak terserap oleh pasar kerja, disisi yang sama tidak ada jaminan siswa yang telah bekerja dapat terus bekerja. Untuk menjadi produktif dan sukses, pekerja perlu mengevaluasi kondisi lingkungan dengan teliti, penerapan tujuan yang realistis didasarkan hasil evaluasi, dan mulai bertindak yang memudahkan pencapaian tujuan tersebut. Keberhasilan mencapai tujuan tergantung kemampuan untuk gigih dalam menghadapi tantangan dan rintangan, menentukan aktivitas yang sesuai dengan tuntutan tugas, dan mengendalikan perilaku. Ketrampilan substansial ini dikenal sebagai strategi pengaturan diri (*self-regulating*). Kemampuan dan kebiasaan tersebut harus dilatihkan dan dimiliki siswa sedini mungkin.

Di sisi yang sama pada dasawarsa terakhir, bidang informasi dan telekomunikasi mengalami revolusi. Teknologi tersebut telah mengubah cara hidup masyarakat dan berpengaruh terhadap beberapa aspek kehidupan. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dipersiapkan untuk mengantisipasi dampak perkembangan teknologi khususnya bidang informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai oleh siswa sedini mungkin agar siswa memiliki bekal untuk menyesuaikan penerapan teknologi informasi dan komunikasi.

Dari hasil pengamatan di beberapa sekolah di kota Medan untuk tingkat SD beberapa sekolah sudah memiliki laboratorium komputer. Namun karena sumber daya belum mendukung, kebanyakan mereka mendatangkan guru yang hanya

menguasai ilmu murni, tapi tak memiliki ilmu untuk mengajar dan menguasai strategi pembelajaran materi yang diajarkan terfokus pada pengajaran komputer dengan perangkat lunak tertentu, sedangkan TIK sendiri menurut Kurikulum 2004 bukanlah komputer. Visi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menurut kurikulum TIK 2004 yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam kegiatan belajar, bekerja dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru. Berdasarkan visi Kurikulum TIK adalah untuk menciptakan siswa yang mampu mengatur diri dan berkreasi dalam belajarnya.

Dalam pelajaran TIK di sekolah umumnya menyediakan peralatan TIK yaitu komputer. Salah satu keunggulan komputer adalah dukungan multimedia di dalamnya. Aplikasi multimedia pembelajaran dapat menyajikan konsep dan ketrampilan tinggi dalam pembelajaran, yang memiliki keterkaitan antara satu unsur dan unsur lainnya yang sulit diajarkan dan dipelajari melalui buku semata. Kelebihan aplikasi multimedia interaktif pembelajaran dalam menjelaskan konsep dapat menuntut siswa untuk bereksplorasi dan menganalisis, mencoba dan menggali konsep dan prinsip yang termuat dalam suatu materi yang dihadapinya, sehingga dapat *relatif* lebih cepat membangun struktur pemahaman siswa, karena terintegrasinya komponen-komponen seperti suara, teks, animasi, gambar dan video berfungsi untuk mengoptimalkan peran indera dalam menerima informasi kedalam sistem memori. Kelebihan yang dimiliki oleh multimedia tersebut sangat bermanfaat dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Dalam mempersiapkan generasi pendidik yang handal dan mampu menghadapi dunia

global sekarang guru mestinya siap untuk merancang sistem pembelajaran (*Instructional system design*) baik pada tingkat mikro atau kelas maupun dalam konteks makro pendidikan dan pelatihan, serta mampu mengembangkan berbagai sumber belajar (*media utilization*), mampu mengelola berbagai proyek pengembangan proses dan sumber-sumber untuk keperluan belajar (*project management*), dan mampu melakukan evaluasi untuk menentukan keefektifan, efisiensi, hasil belajar dan kemenarikan berbagai sumber belajar (Badiran, 2008).

Hasil pengamatan yang dilakukan pada siswa SD Pertiwi Medan pada saat pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di dalam laboratorium, dijumpai adanya beberapa kesulitan dalam menyerap materi yang dipraktikkan. Pada saat proses belajar berlangsung, guru menyampaikan materi dengan metode konvensional, yaitu dengan menjelaskan materi siswa mendengarkan, kemudian apa yang diceramahkan guru, langsung dibawa praktek dengan menggunakan komputer. Selesai pembelajaran dan praktek, guru meminta siswa mencatat hal-hal yang penting dalam bentuk pertanyaan atau soal latihan. Dalam kondisi yang seperti ini siswa yang memiliki konsentrasi tinggi dan keinginan untuk belajar akan memperhatikan penjelasan dari guru, melaksanakan praktek dengan tekun, tetapi bagi siswa yang kurang memiliki minat belajar akan menjadi jenuh. Hal ini akan tercipta satu kelompok siswa yang berdiskusi di luar dari konteks pembelajaran TIK, atau bahkan ada siswa yang lebih suka menggunakan komputer di luar materi yang diajarkan guru. Keadaan ini harus segera ditanggulangi dengan menjadikan satu pembelajaran yang tidak hanya membuat siswa duduk diam mendengar, atau siswa yang lebih suka memainkan

komputernya di luar konteks materi yang diajarkan, tapi membuat mereka belajar mandiri dengan menggunakan komputer.

Situasi pembelajaran yang seperti dijelaskan di atas, tentunya akan mengurangi ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan oleh guru. Kompetensi yang diharapkan dalam materi ini tentunya juga tidak dapat terpenuhi dengan baik. Perlu adanya kreativitas dari guru untuk merancang metode pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pembelajaran pengolahan gambar . Pada umumnya guru lebih menyukai pendekatan pembelajaran klasikal dengan menggunakan metode ceramah. Metode ini memiliki keunggulan karena menghemat penggunaan waktu dan media, selain itu juga ekonomis dan praktis dalam menyampaikan isi pembelajaran. Namun guru sering mengeluh karena cepat bosan dan tidak memperhatikan materi yang diceramahkan. Siswa saling berbicara dengan temannya tanpa menghiraukan guru yang sedang berceramah menjelaskan materi pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran tidak terlepas dari 2 (dua) faktor, yaitu : faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Azhar ( 2005), banyak faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seorang siswa baik dari internal maupun eksternal, seperti : (1) Kecerdasan emosional; (2) Minat dan bakat; (3) Metode pembelajaran; (4) Sarana dan Prasarana; (5) Motivasi prestasi; (6) Cara belajar; (7) Kurikulum; (8) Kecerdasan intelektual.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan mengkaji tentang strategi pembelajaran modul sebagai salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dipakai oleh guru dengan kreativitas siswa untuk meningkatkan hasil belajar TIK

siswa. Adapun faktor-faktor *internal* adalah kreativitas siswa itu sendiri, dan faktor *external* untuk mendukung pembelajaran adalah strategi pembelajaran menggunakan modul, sarana dan prasarana serta kurikulum .

Pakar teknologi pendidikan, Gagne, Briggs, & Wayer (1993) menyatakan bahwa proses belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal peserta didik itu sendiri, yaitu pengaturan kondisi belajar.

TIK di tingkat Sekolah Dasar tergolong mata pelajaran muatan lokal yang baru beberapa tahun terakhir ini ada, tujuan dari mata pelajaran ini untuk tingkat Sekolah Dasar adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam penggunaan alat teknologi komputer yang akan menunjang proses pembelajaran yang lain, dan dapat menggunakan media TIK untuk mencari informasi pembelajaran yang diperlukan siswa dalam proses pembelajaran.

Guru merupakan seorang pendidik yang berinteraksi langsung dengan siswa. Seorang guru harus mampu melihat potensi yang ada dalam diri siswa dan berusaha menggali serta mengembangkan potensi itu melalui suatu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan potensi siswa. Di sisi lain guru juga merupakan fasilitator bagi siswa. Artinya seorang guru harus memberikan peluang bagi siswa untuk berbuat dalam mengembangkan potensi dirinya yang positif. Untuk itu dipilih strategi pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran TIK dan sesuai dengan karakteristik siswa tersebut . Proses pembelajaran di Laboratorium Komputer sebelumnya menggunakan dua orang pengajar, satu orang guru bertindak sebagai tutor, dan seorang lagi bertindak sebagai pendamping guru yang langsung membantu siswa dalam proses pembelajaran di Laboratorium Komputer. Seiring dengan peraturan yang muncul kemudian,

sekolah mengharuskan hanya seorang guru saja yang bertindak sebagai tutor sekaligus juga sebagai pendamping yang langsung mengawasi siswa dalam proses pembelajaran TIK di Laboratorium. Dalam penelitian ini dipilihlah strategi pembelajaran menggunakan modul, sehingga siswa diharapkan dapat belajar mandiri, dengan tetap diawasi oleh guru. Strategi pembelajaran menggunakan modul dipilih atas urutan penyajian. Pembelajaran modul dengan urutan penyajian “ Latihan, Uraian dan Contoh (LUC) adalah kegiatan pembelajaran yang dimulai dari pemberian latihan kemudian dilanjutkan dengan pemberian uraian dan diakhiri dengan pemberian contoh, sedangkan pembelajaran modul dengan urutan penyajian “ Uraian, Contoh dan Latihan (UCL) adalah kegiatan pembelajaran yang dimulai dengan penyampaian uraian, kemudian dilanjutkan dengan pemberian Contoh dan diakhiri dengan Latihan. Kedua strategi pembelajaran dipilih karena karakteristik modul yang disajikan dalam bentuk penyajian materi ajar, kemudian contoh-contoh dan dilengkapi dengan latihan

## **B. Identifikasi Masalah**

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi berbagai faktor baik internal maupun eksternal, dalam kajian penelitian ini faktor dari dalam diri siswa adalah kreativitas sedangkan faktor dari luar adalah strategi pembelajaran. Oleh karena itu, untuk memberhasilkah siswa dalam pembelajaran maka faktor-faktor yang dikemukakan di atas harus dikelola dengan baik.

Berdasarkan hal tersebut dan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah penelitian ini yaitu : (1) Apakah yang harus

diberikan terlebih dahulu dalam kegiatan pembelajaran TIK di laboratorium komputer?, (2) Bagaimana cara menyampaikan urutan materi pelajaran TIK di Laboratorium Komputer ? (3) Urutan yang bagaimanakah yang lebih tepat dan dapat membantu prose belajar siswa dalam pembelajaran TIK di laboratorium komputer?, (4) Apakah perbedaan strategi pembelajaran dengan menggunakan modul urutan TIK di Laboratorium Komputer memberikan hasil belajar yang berbeda ? (5) Apakah perbedaan karakteristik belajar siswa mempengaruhi hasil belajar siswa? (6) Apakah strategi pembelajaran dengan modul tertentu hanya layak untuk siswa yang memiliki karakteristik tertentu pula? (7) Apakah terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dengan modul dan kreativitas terhadap hasil belajar ?

### C. Pembatasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian dapat dijelaskan dengan lebih efektif dan efisien, maka masalah penelitian dalam penelitian ini diberi batasan, yaitu :

1. Hasil belajar siswa dibatasi pada ranah kognitif taksonomi Bloom, dengan menggunakan tes hasil belajar yang sudah divalidkan.
2. Subjek penelitian eksperimen dibatasi pada siswa kelas V (lima) SD Swasta Pertiwi Medan.
3. Materi yang diberikan dalam perlakuan mengandung konsep-konsep yang tergolong abstrak yaitu membuat text bergambar. Diharapkan dengan menggunakan startegi pembelajaran menggunakan modul, pembelajaran siswa mendapatkan pemahaman dan kejelasan.



4. Lokasi eksperimen dilakukan di SD Swasta Pertiwi Kota Medan yang memiliki sarana dan prasarana media pembelajaran komputer di sekolah serta guru TIK yang mampu mengelola pembelajaran.
5. Strategi Pembelajaran modul dibatasi pada urutan penyajian LUC dan urutan penyajian UCL, sedangkan karakteristik siswa dibatasi pada kreativitas, dalam hal ini dibedakan atas kreativitas tinggi dan kreativitas rendah.
6. Kreativitas siswa yang menjadi karakteristik siswa dibatasi pada kreativitas tinggi dan kreativitas rendah. Kedua sikap ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Tes kreativitas yang digunakan adalah kuesioner dengan menggunakan *Skala Linkert*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang diuraikan diatas dan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas masalah yang akan diteliti oleh peneliti, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah hasil belajar TIK di yang diajarkan dengan strategi pembelajaran menggunakan modul berdasarkan urutan LUC lebih tinggi dari pada hasil belajar TIK yang diajarkan dengan strategi pembelajaran menggunakan modul berdasarkan urutan penyajian UCL ?

2. Apakah hasil belajar TIK siswa dengan kreativitas tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar TIK di Laboratorium Komputer dengan kreativitas rendah ?
3. Apakah terdapat interaksi antara strategi pembelajaran menggunakan modul dan kreativitas terhadap hasil belajar TIK di Laboratorium Komputer ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Untuk menjawab permasalahan diatas, muncul beberapa pertanyaan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Hasil belajar TIK siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran menggunakan modul dengan urutan penyajian LUC dan hasil belajar TIK yang diajarkan dengan strategi pembelajaran menggunakan modul berdasarkan urutan penyajian UCL.
2. Hasil belajar TIK siswa dengan tingkat kreativitas tinggi dengan tingkat kreativitas rendah.
3. Interaksi antara strategi pembelajaran dengan menggunakan modul dan kreativitas terhadap hasil belajar.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan pada umumnya dan pada mata pelajaran TIK khususnya baik secara teoretis maupun praktis.

Manfaat penelitian secara teoretis diharapkan :

1. Hasil penelitian ini dapat melengkapi dan memperkaya referensi serta khasanah ilmu pengetahuan bagi peneliti berikutnya, serta sebagai referensi bagi yang ingin mengkaji lebih terperinci tentang strategi pembelajaran menggunakan modul serta kreativitas siswa.
2. Sebagai salah satu pertimbangan bagi guru untuk menentukan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien yang disesuaikan dengan kreativitas siswa.
3. Bagi pengambil keputusan dan penentu kebijakan di sekolah dapat menjadi masukan dalam pengadaan sarana dan prasarana serta pengembangan wawasan pendidikan.
4. Peningkatan kompetensi guru dalam upaya menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan hasil belajar yang optimal.

Sedangkan manfaat penelitian secara praktis diharapkan :

1. Sebagai bahan pertimbangan dan alternatif bagi guru tentang strategi pembelajaran menggunakan modul pada pelajaran TIK sehingga guru dapat merancang suatu rencana pembelajaran yang berorientasi pada belajar.
2. Meningkatkan kompetensi guru dalam upaya menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan hasil belajar yang optimal.