

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan pendidikan semakin pesat seiring dengan perkembangan masyarakat dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Prioritas pembangunan pendidikan dalam periode pembangunan jangka panjang pertama telah diarahkan pada peningkatan kesempatan dan mutu pendidikan, dengan salah satu rujukan yang telah ditetapkan adalah peningkatan pendidikan dasar yang sebelumnya Sekolah Dasar (SD) enam tahun menjadi sembilan tahun ditambah Sekolah Menengah Pertama (SMP) tiga tahun. Kebijakan ini didasarkan dengan anggapan bahwa peningkatan pendidikan secara otomatis akan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Usaha meningkatkan kualitas pendidikan merupakan suatu upaya sadar dan terencana secara sistematis dalam waktu yang cukup lama yang ditujukan pada peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang unggul dan siap menghadapi tantangan di era perdagangan bebas. Kebutuhan akan sumber daya manusia yang berkualitas sejalan dengan perkembangan zaman abad ke-21 yang berorientasi pada pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi .

Mason (1994) dalam Tim Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia berpendapat bahwa pendidikan mendatang akan lebih ditentukan oleh jaringan, bukannya gedung sekolah. Mason mengemukakan lima alasan mengapa digunakannya teknologi komunikasi, yaitu karena : (1) potensinya memperluas kesempatan akses pendidikan dan latihan bagi siswa pedesaan yang terpencil

tanpa harus mengikuti pendidikan tatap muka yang konvensional, (2) potensinya memperluas kesempatan pemerataan (*equity*) dengan cara memperluas manfaat pendidikan yang diraih daerah yang kaya ke daerah yang kurang beruntung dan perlu diingat bahwa penggunaan teknologi komunikasi tetap akan memperlebar jurang pemisah antara yang kaya dan yang miskin, (3) teknologi komunikasi merupakan satu-satunya alternatif penyelenggaraan pendidikan seumur hidup, (4) memungkinkan terjadinya pertukaran sumber daya yang langka, dan (5) memperluas kemungkinan untuk belajar secara interaktif dan kolaboratif antar siswa dari jarak jauh. Selanjutnya Betes (1995) dalam Tim Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia mengatakan bahwa teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan bila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan dan mempunyai arti yang sangat penting bagi kesejahteraan ekonomi.

Romiszowski dan Mason (1996) dalam Tim Ikatan Profesi Pendidikan Indonesia memprediksi penggunaan “ *Komputer Multimedia Communication (CMC)*” atau komunikasi multimedia dengan komputer dengan kemampuannya mengintegrasikan sumber informasi secara “ on-line” memiliki peluang untuk dimanfaatkan dalam pendidikan dan pelatihan mengingat bahwa *computer based multimedia communication* dapat menunjang penyampaian pendidikan baik yang bersifat sinkronis (dua arah) maupun yang asinkronis (searah). Meskipun *computer based multimedia communication* tidak secara otomatis akan dapat mengubah perilaku belajar, namun Mason berpendapat bahwa cepat atau lambat *komputerbased multimedia communication* akan menemukan generasi baru yang

dididik di alam komputer dan komunikasi internasional, sehingga penggunaannya bukan lagi merupakan pengecualian, melainkan standar keharusan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menurut Miarso (2004) menunjukkan ciri-ciri : (1) meningkatnya daya muat untuk mengumpulkan, menyimpan, memanipulasikan, dan menyajikan informasi, (2) kecepatan penyajian informasi yang meningkat, (3) miniaturisasi perangkat keras yang disertai dengan ketersediaannya yang melimpah, (4) keragaman pilihan informasi untuk melayani berbagai macam kebutuhan, (5) biaya perolehan informasi , terutama biaya untuk ditransmisi data yang cepat dalam jarak jauh, yang secara relative semakin menurun, (6) penggunaan perangkat lunaknya, (7) kemampuan distribusi informasi yang semakin meluas. Sebagai akibat perkembangan pengetahuan dan teknologi di segala bidang, maka perlu dilakukan penyempurnaan kurikulum yang mampu menjawab tuntutan perkembangan baik di bidang informasi, ilmu pengetahuan, teknologi, seni, desentralisasi, dan hak asasi manusia. Oleh sebab itu siswa harus dibekali bahan kajian kompetensi untuk menggali, menyeleksi, mengelola hal-hal yang berkaitan dengan tuntutan perkembangan tersebut. Salah satu fasilitas untuk menunjang kompetensi tersebut adalah dengan mengenalkan siswa pada teknologi informasi dan komunikasi atau *Information and Communication Technology (ICT)* yang berfungsi baik sebagai alat maupun bahan pelajaran berbasis komputer.

Menurut Panen, dkk (2003) teknologi informasi adalah solusi bagi beragam masalah pendidikan. Secara khusus pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran dipercaya akan : (a) meningkatkan kualitas pembelajaran, (b)

mengembangkan keterampilan teknologi informasi (*IT skill*) yang diperlukan oleh siswa ketika menyelesaikan tugas, (c) memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran, (d) menjawab “*the technological imperative*” (keharusan berpartisipasi dalam IT), (e) mengurangi biaya pendidikan, dan (f) meningkatkan rasio biaya-manfaat dalam pendidikan. (<http://www.depdiknas.go.id>, diakses 15 juli 2011)

Skinner dalam Sadiman (1984) menyampaikan bahwa teori tingkah laku (*behaviorism theory*) mulai mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Teori tingkah laku mendorong orang untuk lebih memperhatikan siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut teori ini, mendidik adalah mengubah tingkah laku siswa. Perubahan tingkah laku harus tertanam pada diri siswa sehingga menjadi kebiasaan, maka setiap perubahan tingkah laku positif ke arah tujuan yang dikehendaki harus diberi penguatan, berupa pemberitahuan bahwa tingkah laku tersebut adalah benar. Teori ini telah mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkah laku siswa sebagai hasil proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMK) 1 Air Joman Kabupaten Asahan adalah salah satu sekolah menengah kejuruan yang menjadi pilihan utama bagi sebahagian besar siswa SMP yang akan melanjutkan jenjang pendidikan menengah kejuruan di Kecamatan Air Joman Kabupaten Asahan. Indikasi ini terlihat dari banyaknya siswa lulusan SMP sederajat yang mendaftar ke sekolah ini dengan rata-rata pendaftar hampir sekitar 250 siswa setiap tahunnya dari seluruh Kecamatan Air joman. Namun dari hasil seleksi yang dilakukan oleh



pihak sekolah berdasarkan kriteria dan syarat yang harus dipenuhi calon siswa berdasarkan daya tampung sekolah, maka rata-rata tiap tahunnya hanya diterima sekitar 144 orang siswa 4 program keahlian yang ada di sekolah menengah kejuruan ini : adapun bidang program keahlian di SMK Negeri 1 Ari Joman , meliputi : (1) Teknik Mekanik Otomotif, (2) Teknik Sepeda Motor, (3) Teknik Pengelasan, (4) Rekayasa Perangkat Lunak (*sumber : data keadaan siswa SMK N Air Joman bulan Juli 2012*)

Sesuai dengan tuntutan kebutuhan kompetensi bidang keahlian yang harus dimiliki siswa sekolah menengah kejuruan, maka pada saat ini SMK N 1 Air Joman menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI). Mata pelajaran KKPI diberikan pada seluruh siswa untuk setiap tingkat kelas pada semua program keahlian yang terdapat di SMKN 1 Air Joman. Setelah mempelajari KKPI diharapkan siswa memiliki sejumlah kompetensi berupa pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan perangkat teknologi dan komunikasi, khususnya komputer serta mampu mengaplikasikan teknologi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Namun sangat disayangkan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran KKPI di SMK N 1 Air Joman ini belum tercapai hasil maksimal seperti yang diharapkan. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil belajar KKPI siswa berdasarkan penilaian yang dilakukan pada setiap akhir semester. Belum maksimalnya hasil hasil belajar siswa dalam mata pelajaran KKPI dikarenakan tidak variatifnya strategi pembelajaran yang digunakan serta terbatasnya pemanfaatan media yang

digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar KKPI. Strategi dan media pembelajaran yang digunakan selama ini diduga tidak mampu memotivasi dan merangsang siswa untuk dapat mengaktualisasikan sejumlah informasi berupa pesan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Faktor lain yang diduga mempengaruhi pembelajaran hasil belajar KKPI siswa sehingga tidak maksimal adalah jarangya praktek yang dilakukan di laboratorium komputer dengan berbagai alasan, termasuk karena alasan takut rusak komputer dan takut hilang komponen komputernya. Berikut ini pada tabel 1, hasil belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

**Tabel 1. Hasil Belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Ujian Akhir Semester SMK Negeri 1 Air Joman Jl. Perjuangan Desa Punggulan Air Joman Kabupaten Asahan.**

Tahun Pelajaran	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
<b>2009/2010</b>	80,00	65,00	65,00
<b>2010/2011</b>	82,00	65,00	65,00
<b>2011/2012</b>	85,00	65,00	65,00

*Sumber : Daftar Kumpulan Nilai (DKN) Tata Usaha SMK Negeri 1 Air Joman Kab. Asahan*

Rendahnya nilai rata-rata rapor pada mata pelajaran KKPI juga disebabkan metode pembelajaran yang digunakan selama ini bersifat monoton serta berpusat pada guru, selain itu media pembelajaran yang digunakan selama ini kurang mendukung dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa mata pelajaran KKPI. Hasil pengamatan yang telah dilakukan pada SMK Negeri 1 Air Joman pada saat pembelajaran keterampilan komputer dan pengelolaan informasi (KKPI) di dalam kelas, dijumpai adanya beberapa kesulitan dalam menyerap materi yang diceramahkan atau dijelaskan oleh guru. Kesulitan yang dialami adalah, pada saat proses pembelajaran berlangsung guru menyampaikan materi dengan metode

konvensional, yaitu dengan cara menjelaskan materi kemudian siswa akan mencatat hal-hal penting dan setelah materi diselesaikan pada pertemuan berikutnya guru akan membawa siswa ke ruang komputer (media) untuk mempraktekkan materi yang telah disampaikan minggu sebelumnya. Pada saat praktek, guru akan menjadi fasilitator untuk mengarahkan dan membimbing siswa pada saat pelaksanaan mengerjakan tugas-tugas latihan yang diberikan oleh guru. Dalam kondisi yang seperti ini, siswa yang memiliki konsentrasi dan keinginan untuk belajar akan memperhatikan penjelasan dari guru, tetapi siswa yang tidak memiliki minat belajar akan menjadi bosan. Hal ini akan tercipta suatu kelompok siswa yang berdiskusi di luar dari konteks pembelajaran KKPI, sehingga aspek kognitif siswa tidak berkembang, khususnya keterampilan untuk mengenal dan menggunakan perangkat komputer. Keadaan ini harus ditanggulangi dengan menjadikan satu pembelajaran yang tidak hanya membuat siswa duduk diam mendengar, tetapi membuat mereka belajar mandiri dengan menggunakan pembelajaran interaktif berbasis komputer. Keterbatasan guru dalam mendesain dan mengelola serta menerapkan strategi pembelajaran konvensional dan penggunaan media pembelajaran sehingga membuat siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam mempelajari KKPI, rendahnya kecerdasan emosional serta pengendalian diri siswa yang terlihat dari seringnya siswa tidak merawat sarana prasarana yang ada dan kurangnya minat, pengendalian diri dan disiplin diri siswa. Kondisi pembelajaran di atas tentunya akan menguragi ketercapaian tujuan dari pembelajaran yang direncanakan oleh guru, sehingga perlu adanya

kreatifitas dari guru untuk merancang metode pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pembelajaran.

Usaha untuk mengatasi kelemahan tersebut, dalam penelitian ini akan mengkaji tentang pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif latihan dan praktik dengan media pembelajaran interaktif tutorial yang dipakai oleh guru dengan kecerdasan emosional siswa untuk meningkatkan hasil belajar KKPI siswa terhadap materi mengoperasikan *PC stand alone*. Adapun faktor-faktor internal dalam penelitian ini adalah kecerdasan emosional siswa itu sendiri dan faktor eksternal untuk pembelajaran adalah metode pembelajaran, sarana prasarana, serta kurikulum yang dipakai. Adapun kurikulum yang dipakai adalah KTSP 2006.

Pakar teknologi pendidikan, Gagne, Briggs, & Wager (1993) (Prawiradilaga, 2007:24) menyatakan bahwa proses belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal peserta didik itu sendiri, yaitu pengaturan kondisi belajar. Berbagai perangkat elektronik berupa program komputer dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, yang dikenal dengan e-learning (*electronic-learning*) seperti : CAI (*computer assisted instruction*) atau CAL (*computer assisted learning*), belajar juga bisa lewat internet, SIG (*system information geografis*) pendidikan, dan lain-lain. Kesuksesan pembelajaran diperlukan media/alat-alat bantu pengajaran. Media tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan sistem belajar mengajar. Bahkan penggunaan media berdampak positif dengan memberikan pembelajaran yang bermakna, sebab dia menghadirkan pembelajaran secara kontekstual.



Media pembelajaran akan bermanfaat jika media tersebut merupakan bagian dari sistem pembelajaran. Jika media tersebut hanya sebagai alat saja meskipun canggih dan tidak ada kontribusinya dalam pembelajaran, maka media tersebut menjadi tidak bermanfaat bagi proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru dalam menjalankan proses pembelajaran, tetapi bukan menggeser peran guru sebagai pengajar. Betapa canggihnya suatu alat, tidak akan mengalihkan fungsi seorang guru, karena guru merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian menurut Gagne (1971) dalam (Munir, 2008:231) tidak ada satu mediaupun yang sempurna yang dapat memenuhi semua keperluan yang diinginkan .

Selain dari pemilihan media yang tepat, seorang guru juga harus mampu mengenal karakteristik siswanya karena merupakan pedoman dalam pemilihan dan mengembangkan proses belajar mengajar agar lebih sesuai dan memudahkan siswa untuk belajar. Salah satu karakteristik siswa adalah emosional. Keberhasilan belajar tergantung pada bagaimana siswa mengelola emosinya dan mengendalikan emosinya dalam belajar, sehingga apa yang dikerjakan dalam belajar selalu berdasarkan emosi yang terkendali. Kenyataannya, dalam proses belajar mengajar di sekolah sering ditemukan siswa yang tidak dapat meraih prestasi belajar yang setara dengan kemampuan inteligensinya. Ada siswa yang mempunyai kemampuan inteligensi tinggi tetapi memperoleh prestasi belajar yang relatif rendah, namun ada siswa yang walaupun kemampuan inteligensinya relatif rendah, dapat meraih prestasi belajar yang relatif tinggi. Itu sebabnya taraf inteligensi bukan merupakan satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan

seseorang, karena ada faktor lain yang mempengaruhi. Menurut Goleman (2006 : 44), kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan, sedangkan 80% adalah sumbangan faktor kekuatan-kekuatan lain, diantaranya adalah kecerdasan emosional atau *Emotional Quotient* (EQ) yakni kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustrasi, mengontrol desakan hati, mengatur suasana hati (mood), berempati serta kemampuan bekerja sama. Dalam proses belajar siswa, kedua inteligensi itu sangat diperlukan. IQ tidak dapat berfungsi dengan baik tanpa partisipasi penghayatan emosional terhadap mata pelajaran yang disampaikan di sekolah. Namun biasanya kedua inteligensi itu saling melengkapi. Keseimbangan antara IQ dan EQ merupakan kunci keberhasilan belajar siswa di sekolah (Goleman, 2006). Pendidikan di sekolah bukan hanya perlu mengembangkan *rational intelligence* yaitu model pemahaman yang lazimnya dipahami siswa saja, melainkan juga perlu mengembangkan *emotional intelligence* siswa .

Menurut Goleman (2002 : 512), kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupan emosinya dengan inteligensi (*to manage our emotional life with intelligence*); menjaga keselarasan emosi dan pengungkapannya (*the appropriateness of emotion and its expression*) melalui keterampilan kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati dan keterampilan sosial.

Kecerdasan emosional sangat penting dalam proses pembelajaran karena emosi dapat menarik dan mendorong perhatian serta dapat mengendalikan kondisi dalam diri seseorang. Oleh karena itu kecerdasan emosional dan pembelajaran

dengan menggunakan media perlu diperhatikan agar hasil belajar KKPI khusus pada materi mengoperasikan *PC stand alone* dengan sub pokok bahasan mengoperasikan sistem operasi berbasis teks dan grafik yang diharapkan dapat tercapai secara optimal.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah sebelumnya, dapat dikemukakan beberapa permasalahan yaitu : Apakah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi? Mana media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi? Apakah media pembelajaran interaktif latihan dan praktik berpengaruh terhadap hasil belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi? Bagaimana media pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi yang dilaksanakan oleh guru? Karakteristik siswa yang seperti apa yang sesuai dengan media pembelajaran tertentu? Apakah rendahnya hasil belajar siswa disebabkan kurangnya keterlibatan siswa? Apakah rendahnya hasil belajar siswa disebabkan kurangnya minat dan motivasi yang dimiliki siswa? Apakah hasil belajar KKPI yang diajarkan dengan media pembelajaran interaktif dan praktik lebih tinggi dari hasil belajar yang diajarkan dengan pembelajaran interaktif tutorial? Bagaimana hasil belajar KKPI yang diperoleh siswa kelas X (sepuluh) pada pokok bahasan Mengoperasikan *PC Stand Alone*? Apakah rendahnya hasil belajar karena rendahnya kecerdasan emosional yang dimiliki siswa? Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Keterampilan

Komputer dan Pengelolaan Informasi antar siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif latihan dan praktik dengan siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif tutorial? Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang mempunyai kecerdasan emosional tinggi dengan siswa yang mempunyai kecerdasan emosional rendah? Apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran interaktif dengan kecerdasan kecerdasan emosional dalam mempengaruhi hasil belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi?

### **C. Pembatasan Masalah**

Masalah penelitian ini dibatasi berkenaan dengan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan CD interaktif latihan & praktik dan tutorial. Kecerdasan emosional siswa dibatasi berkenaan dengan kecerdasan emosional tinggi dan rendah. Hasil belajar KKPI dibatasi pada ranah kognitif taksonomi Bloom, dengan menggunakan tes hasil belajar yang divalidkan dengan materi mengoperasikan operasi berbasis teks dan mengoperasikan operasi berbasis grafik.

### **D. Perumusan Masalah**

Dalam pelaksanaan suatu penelitian terhadap masalah berfokus dalam judul, maka pokok-pokok penelitian perlu terlebih dahulu dirumuskan secara jelas dan operasional tentang batasan masalahnya. Mengenai hal ini Sugiyono (2006:56) menyatakan bahwa rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang



akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Bertitik tolak dari uraian sebelumnya, maka masalah yang diteliti atau dibahas untuk mendapatkan data dalam penelitian tesis ini dirumuskan sebagai berikut :

- 1) Apakah kelompok siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran interaktif latihan & praktik memperoleh hasil belajar KKPI lebih tinggi dibanding kelompok siswa yang diajarkan media pembelajaran interaktif tutorial?
- 2) Apakah kelompok siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi memperoleh hasil belajar KKPI lebih tinggi dibanding dengan kelompok siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah?
- 3) Apakah ada interaksi antara media pembelajaran interaktif berbasis komputer dan kecerdasan emosional siswa dalam mempengaruhi hasil belajar KKPI?

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

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

- 1) Perbedaan hasil belajar KKPI kelompok siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran interaktif latihan & praktik dan kelompok siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran interaktif tutorial.
- 2) Perbedaan hasil belajar KKPI kelompok siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi dengan kelompok siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah.
- 3) Interaksi antara media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan kecerdasan emosional siswa dalam mempengaruhi hasil belajar KKPI.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada tenaga pendidik atau guru bidang studi keterampilan komputer dan pengelolaan informasi juga pembaca, baik yang bersifat teoretis maupun yang bersifat praktis.

(1) Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dan kecerdasan emosional terhadap hasil belajar keterampilan komputer dan pengelolaan informasi. Akhirnya merupakan sumbangan (kontribusi) peneliti dan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan media pembelajaran interaktif dan kecerdasan emosional, serta hasil belajar KKPI (2) Manfaat penelitian secara praktis adalah hasil penelitian ini diharapkan memberikan masukan bagi guru, khususnya guru bidang studi keterampilan komputer dan pengelolaan informasi dalam menetapkan media pembelajaran interaktif yang tepat bila diketahui kecerdasan emosional siswa dan pada akhirnya tercapai peningkatan hasil belajar keterampilan komputer dan pengelolaan informasi yang optimal. Untuk pengambil keputusan dan penentu kebijakan disekolah dapat menjadi masukan dalam pengadaan sarana dan prasarana serta pengembangan wawasan pendidikan. Penelitian ini juga dapat memberikan masukan bagi siswa tentang cara belajar yang baik, efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan komputer dan pengelolaan informasi.