

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dinamika perkembangan pendidikan di Indonesia sejalan dengan perkembangan pembangunan Indonesia. Pendidikan merupakan bagian untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana telah diamanatkan dalam UUD 1945, demikian juga di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang tertulis bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, untuk mengembangkan potensi peserta didik agar bisa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk itu, pemerintah telah berupaya membangun sektor pendidikan secara terencana, terarah, dan bertahap serta terpadu dengan keseluruhan pembangunan kehidupan bangsa, baik ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, sosial maupun budaya.

Teknologi telah menjadi bagian dari sekolah selama beberapa decade terakhir ini, tetapi teknologi masih dipakai secara sederhana dan bergerak dengan lamban. Namun sekarang ini teknologi telah berubah secara dramatis dan perkembangannya tidak bisa dipungkiri telah masuk ke setiap sendi kehidupan kita terutama di dunia pendidikan. Murid-murid dewasa ini tumbuh di dunia yang jauh berbeda dengan di masa ketika orang tua dan kakek mereka masih menjadi

murid. Jika murid ingin siap kerja, teknologi harus menjadi bagian integral dari sekolah dan pelajaran di kelas (Santrock, 2007:492)

Dalam mempersiapkan generasi pendidik yang handal dan mampu menghadapi dunia global sekarang ini guru semestinya siap untuk merancang sistem pembelajaran (*instructional system design*) baik pada tingkat mikro/kelas maupun dalam konteks pendidikan dan pelatihan, serta mampu mengembangkan berbagai sumber belajar, mampu menggunakan 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)

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 profesional, dan produktivitas kerja sesuai dengan kebutuhan pembangunan bangsa. Dengan karakteristik kualitas sumber daya manusia demikian, maka diharapkan bangsa Indonesia bisa mampu bersaing dalam era globalisasi dunia pada saat ini maupun dimasa yang akan datang. Sepintas kita bisa melihat bagaimana kualitas pendidikan Indonesia yang mana dianggap oleh banyak kalangan masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari peringkat Human Development Index (HDI) Indonesia yang masih rendah tahun 2004 peringkat 111 dari 117 negara dan tahun 2005 peringkat 110 di bawah Vietnam dengan peringkat 108 (Kunandar, 2007:1-2). Laporan *World Competitiveness*

Yearbook tahun 2000, daya saing SDM Indonesia berada pada posisi 46 dari 47 negara yang disurvei. Keteringgalan bangsa Indonesia dalam bidang IPTEK dibandingkan dengan Negara tetangga, seperti Malaysia, Singapura, dan Thailand. (Kunandar, 2007:2).

Rendahnya tingkat pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di sekolah/kampus disebabkan tidak semua sekolah mempunyai sarana TIK dan walaupun ada penggunaannya kurang optimal (utilitas rendah) www.scribd.com/doc/3582545/TIK-Untuk-Pembelajaran (diakses tanggal 30 September 2009). TIK telah berkembang seiring dengan globalisasi sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat. Dampak dari globalisasi ini dapat berdampak positif dan negatif pada suatu Negara. Teknologi informasi saat ini telah mematahkan jarak dalam berkomunikasi, hal ini dapat dilihat dengan adanya internet yang setiap saat, kapan, dan dimana saja dapat mengakses informasi dari belahan dunia manapun. Namun keadaan ini juga telah menimbulkan adanya perbedaan mencolok (*digital-divide*) antara yang mampu dan yang tidak mampu dalam akses penggunaan TIK. Dengan adanya globalisasi yang tidak terelakkan ini, mau tidak mau menimbulkan persaingan antarbangsa sehingga menuntut adanya pengembangan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah salah satu hal penting dalam pengembangan sumber daya manusia.

Menurut Gultom, Kekuatan TIK telah mendorong terjadinya perubahan dalam kurikulum, yang meliputi perubahan tujuan dan isi, aktivitas belajar, latihan dan penilaian, hasil akhir belajar, serta nilai tambah yang positif. Kemajuan TIK,

juga mendorong manusia untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pada setiap kegiatannya. "Kekuatan TIK telah mendorong para insan pendidikan untuk memanfaatkannya dalam bidang pendidikan," dan juga tujuan utama penggunaan teknologi adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas, transparansi, dan akuntabilitas pembelajaran. <http://www.diknas.go.id/headline.php?id=525> (tanggal 15 Juni 2009).

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan mata pelajaran yang baru dimasukkan dalam kurikulum sistem pendidikan nasional. Dengan pesatnya perkembangan teknologi diberbagai aspek kehidupan sekarang ini sudah semestinya mata pelajaran ini diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat cepat. Dalam hal menghadapi perubahan yang begitu cepat tersebut maka diperlukan kemampuan dan kemauan belajar sepanjang hayat dengan cepat dan cerdas. Hasil-hasil teknologi informasi dan komunikasi banyak membantu manusia untuk dapat belajar secara cepat. Oleh karena itu selain sebagai dari kehidupan sehari-hari, teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk proses belajar yang pada akhirnya dapat mengadaptasi peserta didik dengan lingkungan dan dunia kerja,

Fungsi Mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah untuk meningkatkan pengetahuan tentang sarana TIK, dan kemampuan menggunakan sarana TIK secara optimal. Aspek Pengetahuan, mencakup pengetahuan tentang sarana (*hardware*) dan program (*software*) yang diperlukan

dalam penggunaan TIK pada kehidupan sehari-hari, dan kemampuan menggali dan mengelola informasi serta melakukan komunikasi. Aspek Praktik, mencakup kemampuan menggunakan dan memelihara sarana TIK. Aspek praktik yang terkait dalam mata pelajaran ini mencakup kemampuan belajar mandiri, memecahkan masalah, dan meningkatkan rasa percaya diri.

Hasil pengamatan yang telah dilakukan pada siswa SMA Methodist Tanjung Morawa pada saat pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) didalam 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 pada minggu yang lalu. Pada saat praktik, 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 bagi siswa yang tidak memiliki minat belajar akan menjadi bosan. Hal ini tentu akan tercipta satu kelompok siswa yang berdiskusi diluar dari konteks pembelajaran TIK. Keadaan ini harus segera ditanggulangi dengan menjadikan satu pembelajaran yang tidak hanya membuat siswa duduk diam mendengar, tetapi membuat mereka belajar mandiri dengan menggunakan pembelajaran interaktif berbasis komputer.

Situasai pembelajaran yang seperti dijelaskan diatas, tentunya akan mengurangi ketercapaian tujuan dari pembelajaran yang telah direncanakan oleh guru. Kompetensi yang diharapkan dalam materi ini tentunya juga tidak dapat terpenuhi dengan baik. Dan perlu adanya kreatifitas dari guru untuk merancang metode pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pembelajaran pembuatan presentasi menggunakan powerpoint tersebut. Pada umumnya guru lebih menyukai pendekatan pembelajaran klasikal dengan menggunakan metode ceramah. Metode ini memiliki keunggulan karena menghemat penggunaan waktu dan media, di samping itu juga ekonomis dan praktis dalam menyampaikan isi pembelajaran. Namun guru sering mengeluh karena siswa cepat bosan dan tidak memperhatikan materi yang diceramahkan. Siswa saling berbicara dengan temannya tanpa menghiraukan guru yang sedang berceramah menjelaskan materi pembelajaran. Disebabkan karena pembelajaran yang menggunakan guru sebagai sumber belajar, maka perlu adanya usaha untuk mengatasi kelemahan tersebut.

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 prasaran; (5) Motivasi prestasi; (6) Cara belajar; (7) Kurikulum; dan (8) Kecerdasan intelektual.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan mengkaji tentang pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif latihan dan praktik dengan media pembelajaran interaktif tutorial yang dipakai oleh guru dengan sikap inovasi siswa

untuk meningkatkan hasil belajar TIK siswa terhadap materi pembuatan presentasi menggunakan Powerpoint. Adapun faktor-faktor internal dalam penelitian ini adalah sikap inovasi siswa itu sendiri dan faktor eksternal untuk mendukung pembelajaran adalah metode pembelajaran, sarana dan prasarana serta kurikulum yang dipakai. Adapun kurikulum yang dipakai pada penelitian ini 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, yang berupa program-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 informasi geografis*) pendidikan, *web-site* sekolah, dll. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), fungsi pembelajaran bukan hanya fungsi guru, melainkan juga fungsi pemanfaatan sumber-sumber belajar lain yang digunakan oleh pembelajar untuk belajar sendiri. 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 (*meaningful learning*), sebab dia menghadirkan pembelajaran secara kontekstual sehingga siswa pun lebih menghayati keseluruhan proses belajar mengajar.

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. Melalui gurulah media pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran tersebut. Meskipun demikian menurut Gagne (1971) dalam (Munir, 2008:231) tidak ada satu mediaupun yang sempurna yang dapat memenuhi semua keperluan yang diinginkan. Usaha yang maksimal untuk menjadikan produk TIK ini menjadi media yang dapat mengoptimalkan manusia, kiranya perlu terus diupayakan dan dikembangkan.

Selain dari pemilihan media pembelajaran yang tepat, keberhasilan suatu pembelajaran juga tidak dapat dipengaruhi oleh kemampuan guru mengenal dan memahami karakteristik siswanya. Karakteristik siswa tidak dapat dimanipulasi, tetapi merupakan kondisi pembelajaran yang harus dijadikan pedoman dalam pemilihan dan mengembangkan proses belajar mengajar agar lebih sesuai dan memudahkan siswa untuk belajar (Dick dan Reiser, 1989). Salah satu karakteristik siswa adalah sikap inovasi. Sikap inovasi bisa dikatakan sebagai kemampuan individu secara psikologis untuk bersikap memiliki kompetensi dan mampu bersaing dengan cepat serta menangkap peluang-peluang baru dalam bertindak atau bereaksi terhadap kebutuhan.

Sikap inovatif merupakan salah satu dari karakteristik siswa yang bisa melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang sebelumnya telah ada. Sikap inovatif siswa juga merupakan informasi yang penting bagi guru untuk memberikan pembelajaran, karena dengan mengetahui sikap inovatif dari siswa inilah guru dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat. Pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sikap inovatif siswa sangat penting untuk mencapai keberhasilan pembelajaran si siswa serta untuk mengukur sejauh mana siswa dapat menampung pembelajaran dan mengaktualisasikan dengan mempraktekkan dan menghasilkan satu karya yang diharapkan pada tujuan pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah penelitian ini yaitu : Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar TIK siswa SMA Methodist Tanjung Morawa? Bagaimana hasil belajar TIK yang diperoleh dengan menggunakan Media pembelajaran interaktif? Apakah media pembelajaran interaktif latihan dan praktik berpengaruh terhadap hasil belajar TIK? Bagaimana media pembelajaran TIK yang dilaksanakan oleh guru? Apakah hasil belajar TIK yang diajarkan dengan media pembelajaran interaktif latihan dan praktik lebih tinggi daripada hasil belajar yang diajarkan dengan pembelajaran interaktif tutorial? Bagaimana hasil belajar TIK yang diperoleh siswa kelas XI (sebelas) IPA pada pokok pembahasan pembuatan presentasi menggunakan powerpoint? Apakah terdapat perbedaan hasil belajar

antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif latihan dan praktik dengan siswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran interaktif tutorial? Apakah hasil belajar TIK siswa dapat dipengaruhi oleh sikap inovatif siswa pada mata pelajaran? Apakah siswa yang memiliki sikap inovatif positif akan memberikan hasil belajar TIK yang lebih baik jika dibandingkan siswa yang memiliki sikap inovatif negatif? Apakah ada interaksi antara media pembelajaran interaktif model tutorial dan pembelajaran interaktif model latihan dan praktik dengan sikap inovatif siswa dalam mempengaruhi hasil belajar TIK? Apakah terdapat pengaruh sikap inovatif dengan hasil belajar TIK? Mana media pembelajaran interaktif yang paling baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar TIK? Apakah media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar TIK?

C. Pembatasan Masalah

Agar ruang lingkup dari penelitian dapat dijelaskan dengan lebih efektif dan efisien, maka masalah 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 XI (sebelas) IPA SMA yang belum menerima materi TIK di jenjang pendidikan sebelumnya.
3. Materi yang diberikan dalam perlakuan mengandung konsep-konsep yang tergolong abstrak yaitu membuat presentasi menggunakan powerpoint.

Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif siswa dapat lebih mendapatkan pemahaman dan kejelasan.

4. Lokasi eksperimen dilakukan di SMA Methodist Tanjung Morawa yang memiliki sarana dan prasarana media pembelajaran komputer disekolah serta guru TIK yang mampu mengelola pembelajaran.
5. Pembelajaran menggunakan media interaktif dibatasi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif tutorial dengan menggunakan CD tutorial interaktif dan pada latihan & praktik dengan melakukan latihan melalui presentasi PowerPoint dalam bentuk soal-soal pertanyaan dan latihan praktik dengan cara setiap satu orang siswa menggunakan satu unit perangkat komputer yang terdiri dari monitor, keyboard CPU dan headphone.
6. Media pembelajaran interaktif yang digunakan adalah model tutorial dan model latihan & praktik.
7. Sikap inovatif siswa yang menjadi karakteristik siswa dibatasi pada sikap inovatif positif dan sikap inovatif negatif. Kedua sikap ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Tes sikap inovatif yang digunakan adalah kuisioner 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 siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran interaktif latihan dan praktik lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran interaktif tutorial.
2. Apakah hasil belajar TIK siswa yang memiliki sikap inovatif positif lebih tinggi dibandingkan siswa yang memiliki sikap inovatif negatif ?
3. Apakah terdapat interaksi antara metode pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dengan sikap inovatif siswa dalam mempengaruhi hasil belajar TIK?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui keunggulan penggunaan media pembelajaran interaktif latihan dan praktik dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif tutorial dalam mempengaruhi hasil belajar.
2. Untuk mengetahui hasil keunggulan TIK siswa yang memiliki sikap inovatif positif lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki sikap inovatif negatif.
3. Interaksi antara metode pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dengan sikap inovatif siswa dalam hasil belajar TIK.

F. Manfaat Penelitian

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

Manfaat penelitian secara teoritis diharapkan :

1. Hasil penelitian ini dapat melengkapi dan memperkaya referensi serta kasanah ilmu pengetahuan bagi peneliti berikutnya, serta sebagai referensi bagi yang ingin mengkaji lebih terperinci tentang media pembelajaran interaktif latihan & praktik dan tutorial serta sikap inovatif siswa.

Manfaat penelitian secara praktis :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang positif bagi dunia pendidikan serta memberikan manfaat sebagai salah satu bagian dalam usaha peningkatan proses pembelajaran.
2. Sebagai salah satu pertimbangan bagi guru untuk menentukan media pembelajaran yang efektif dan efisien yang disesuaikan dengan sikap inovatif 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.