

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bidang informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang begitu pesat, namun seiring hal itu belakangan ini kita sering mendengar mengenai merosotnya mutu pendidikan. Dilain pihak banyak orang mengusulkan pembaharuan pendidikan dan pengajaran, tetapi sedikit sekali orang berbicara tentang konsep pemecahan masalah pendidikan dan pengajaran.

Salah satu masalah yang muncul dalam proses belajar mengajar adalah ketika guru mengajarkan materi atau konsep, yang mengakibatkan siswa kurang mengerti karena tidak dihadapkan langsung dengan fenomena yang sedang dipelajari dan belum optimalnya pemanfaatan komputer dalam pembelajaran. Untuk hal itu, media pembelajaran menjadi alternatif dalam proses belajar mengajar.

Salah satu solusi untuk menangani masalah tersebut adalah dengan menggunakan *Computer Based Instruction* (CBI) dengan model tutorial. CBI model Tutorial ini akan menuntun siswa belajar dengan menyenangkan dan mendapatkan informasi baru serta mengajarkan konsep dan prinsip.. CBI merupakan program awal perkembangan komputer dalam pemanfaatannya untuk mengembangkan model belajar. Penggunaan komputer dalam pembelajaran yang dikenal dengan CBI (*Computer Based Instruction*) terdiri dari beberapa model antara lain *drill-and-practice*, *tutorial*, *simulation* dan *games* (Nancy Robert dkk 1988:20).

McDonough (1994) mengemukakan beberapa keuntungan pembelajaran dengan menggunakan komputer seperti memberikan rangsangan dan motivasi untuk belajar, menciptakan efek audio dan visual, adanya pemanggilan kembali konsep yang sudah tercatat, dan mendorong siswa untuk belajar aktif. Penggunaan media komputer di dalam proses pembelajaran dikenal dalam bentuk *Computer Based Instruction* (CBI) yang selanjutnya disebut Pembelajaran Berbasis Komputer, dimana komponen *hardware* dan *software* saling menunjang satu sama lainnya untuk menghasilkan paket program pembelajaran yang berbasis komputer.

Pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan, Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk memperluas wawasan dan kompetensi para siswa dalam menjalankan perangkat komputer dan memanfaatkannya sebagaimana mestinya. Penyampaian materi komputer disekolah menuntut penggunaan media untuk mendekati keadaan yang aktual.

Beberapa sekolah belum memiliki komputer yang memadai. Oleh karena itu peneliti mencoba untuk melakukan penelitian disekolah ini dengan menggunakan *Computer Based Instruction* model Tutorial. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi alternatif proses belajar mengajar bila sarana dan prasana pembelajaran komputer disekolah masih belum memadai.

Berdasarkan hal tersebut diatas maka penulis mencoba melakukan penelitian mengenai ” Penggunaan *Computer Based Instruction* (CBI) model Tutorial dalam

Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi pada siswa kelas X di SMKN 2 Baleendah”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “ Bagaimana Studi Efektivitas penggunaan *Computer Based Instruction* (CBI) model Tutorial untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam Pembelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi pada kelas X di SMKN 2 Baleendah ?”

Agar penelitian ini terarah, permasalahan dalam penelitian ini dijabarkan dalam pertanyaan penelitian yaitu :

1. Bagaimana desain *Computer Based Instruction* model tutorial untuk pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi ?
2. Bagaimana pemahaman siswa dalam pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi pada materi konsep penggunaan Perangkat Lunak Pengolah kata sebelum dan setelah dilaksanakan Pembelajaran dengan *Computer Based Instruction* model tutorial ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan *Computer Based instruction* Model Tutorial yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas X dalam mata pelajaran Keterampilan

Komputer dan Pengelolaan Informasi, pada materi Penggunaan Perangkat Lunak pengolah kata.

Tujuan Khusus dari penelitian ini adalah untuk :

1. Menggunakan *Computer Based Instruction* model tutorial dalam pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi pada materi Penggunaan perangkat Lunak Pengolah Kata.
2. Mengukur keberhasilan penggunaan *Computer Based Instruction* model tutorial untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas X SMK pada mata pelajaran keterampilan komputer dan pengelolaan informasi pada materi Penggunaan Perangkat lunak pengolah Kata sebelum dan sesudah pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti antara lain :

1. Memberi manfaat bagi para pengajar keterampilan komputer dan pengelolaan informasi di SMK, serbagai alternatif metode mengajar pada materi penggunaan perangkat lunak pengolah kata untuk meningkatkan pemahaman konsep para siswa

2. Bagi para siswa supaya lebih mudah memahami mata pelajaran keterampilan komputer dan pengelolaan informasi
3. Sebagai salah satu referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai penggunaan *Computer Based Intruction* model tutorial dalam menyampaikan materi pelajaran pada siswa.

E. Definisi Operasional

Untuk memperjelas variable – variable yang terdapat pada penelitian ini maka penulis memberikan batasan dalam bentuk penjelasan istilah yang digunakan :

1. Studi efektivitas adalah usaha untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan sesuai dengan rencana baik dalam penggunaan data sarana maupun waktunya.
2. *Computer Based Instruction* adalah salah satu bentuk pembelajaran dengan menggunakan media komputer untuk menyampaikan seluruh atau sebagian dari isi kandungan materi pelajaran dan untuk menampilkan informasi baru, mengajarkan konsep dan prinsip, dan menyediakan instruksi remedial
3. Model Tutorial adalah pembelajaran khusus dengan instruktur yang terqualifikasi. Penggunaan model tutorial dalam pembelajaran Berbasis komputer dilaksanakan dengan memberikan paket program kepada siswa. Pada pengoperasiannya komputer memberikan materi tertentu, dan siswa

memberikan respon terhadap komputer sesuai dengan intruksi yang diterimanya. Dalam hal ini materi pembelajaran dirancang dengan menggunakan perangkat lunak (Software) yang salah satunya adalah Marcomedia Flash dan beberapa software pendukung lainnya.

4. Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi adalah mata pelajaran yang mencakup dua aspek, yaitu keterampilan komputer dan pengelolaan informasi. Keterampilan Komputer adalah keahlian dalam mengoperasikan komputer dan pengelolaan informasi adalah mampu menggunakan teknologi komputer untuk mengolah data, keperluan sehari-hari serta keperluan yang terkait dengan kebutuhan dunia kerja.
5. Hasil belajar adalah kemampuan - kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor melalui suatu tes.

F. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen, yakni suatu bentuk eksperimen dengan pengendalian sesuai dengan kondisi yang ada (situasional). (Nana Sudjana, 2001:43).

Penelitian ini dilakukan pada dua kelompok siswa yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan *Computer Based Instruction* model tutorial dalam pembelajaran dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran dengan menggunakan modul.

G. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian. Melalui penelitian ilmiah, hipotesis akan dinyatakan ditolak atau diterima.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a = "Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest kelas eksperimen".

H_0 = "Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest kelas eksperimen".