

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi internet yang sangat pesat dan merambah ke seluruh penjuru dunia telah dimanfaatkan oleh berbagai negara, institusi, dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk di dalamnya untuk pendidikan. Berbagai percobaan untuk mengembangkan perangkat lunak (program aplikasi) yang dapat menunjang upaya peningkatan mutu pendidikan terus dilakukan.

Seiring dengan pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), akan membawa perubahan bergesernya peranan guru, termasuk guru PKn sebagai penyampai pesan/informasi. Ia tidak bisa lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi bagi kegiatan pembelajaran para siswanya. Siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber terutama dari media massa, apakah dari siaran televisi dan radio (media elektronik), surat kabar dan majalah (media cetak), komputer pribadi, dan internet.

Dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi merupakan bagian dari teknologi pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan yang sudah dikenal dalam dunia pendidikan antara lain penggunaan alat-alat bantu belajar seperti slide, OHP, LCD Proyektor, penggunaan komputer (*computer assisted*) dan penggunaan alat-alat laboratorium. Sejalan dengan

berkembangnya inovasi bidang teknologi komputer yang terakses ke internet pada awal dekade 90-an, sumber-sumber belajar atau pengetahuan menjadi sangat mudah diperoleh.

Hasil pengamatan penulis ke beberapa sekolah yang ada di Kota Cimahi, hampir setiap sekolah memiliki sarana komputer, bahkan ada sebagian sekolah telah menyambungkan dengan *internet*. Seperti halnya SMKN 1 Cimahi telah memiliki laboratorium komputer yang sudah tersambungkan dengan internet. Di sekolah tersebut komputer merupakan pelajaran wajib yang harus diikuti oleh setiap siswa.

Hasil studi pendahuluan penulis di SMK Negeri 1 Cimahi ditemukan permasalahan bahwa para siswa hanya menggunakan komputer pada waktu pelajaran komputer dan pelajaran Bahasa Inggris. Kemudian diperoleh informasi bahwa pada waktu kegiatan belajar mengajar sumber untuk pelajaran PKn khususnya tentang demokrasi masih terbatas.

Realitas empirik selama ini di tingkat persekolahan memperlihatkan, dalam proses pembelajaran PKn, guru kurang optimal baik di dalam memanfaatkan maupun memberdayakan sumber pembelajaran, karena dalam proses pembelajaran PKn cenderung masih berpusat pada guru (*teacher centered*), *textbook centered*, dan monomedia. Tidak dapat dipersalahkan apabila banyak siswa menganggap proses pembelajaran PKn sebagai sesuatu yang membosankan, monoton, kurang menyenangkan, terlalu banyak hafalan, kurang variatif, dan pelbagai keluhan lainnya.

Internet merupakan solusi untuk mengurangi sulitnya sumber bagi

pelajaran PKn. Melalui internet dapat dengan mudah mencari sumber-sumber pembelajaran PKn. Di internet terdapat beribu-ribu bahkan berjuta-juta situs yang dapat diakses oleh setiap orang sebagai sarana informasi dan komunikasi sebagai sumber pembelajaran.

“*Electronic Learning (E-learning)* adalah kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat elektronik komputer yang tersambungkan ke internet dimana peserta belajar berupaya memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya.” (Dong, dalam Hanny Kamarga, 2002:53)

Lebih jauh Kamarga, (2002:53-54) menjelaskan bahwa :

*E-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara online; *E-Learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi; *E-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan.

Dalam posisi ini, *E-learning* adalah menggunakan teknologi internet sebagai sumber informasi, sehingga siswa akan dengan mudah mendapatkan informasi untuk mendukung mata pelajaran yang sedang dipelajarinya, dengan cara mengakses situs-situs yang diinginkan.

Pemanfaatan internet sebagai sumber pembelajaran demokrasi mengkondisikan siswa untuk belajar secara mandiri. Para siswa dapat mengakses secara *online* dari berbagai perpustakaan, museum, dan mendapatkan sumber primer tentang berbagai peristiwa sejarah, biografi,

rekaman, laporan, data statistik, atau kutipan yang berkaitan dengan PKn Informasi yang diberikan *server-computers* itu dapat berasal dari *commercial businesses* (.com), *government services* (.gov), *nonprofit organizations* (.org), *educational institutions* (.edu), atau *artistic and cultural groups* (.arts).

Internet dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran dalam mengajarkan PKn khususnya di bidang pembelajaran demokrasi, sehingga siswa dapat dengan mudah untuk mencari sumber dari internet ketimbang dari buku-buku atau majalah.

Berdasarkan uraian di atas, dapatlah ditarik problematika penelitian sebagai berikut : Bagaimana menggunakan internet sebagai sumber pembelajaran di SMKN 1 Cimahi khususnya untuk pembelajaran demokrasi sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai demokrasi. Adapun pokok bahasan yang akan menjadi fokus penelitian adalah Pengembangan Nilai-nilai Demokrasi.

#### **B. Rumusan dan Fokus Masalah Penelitian**

Permasalahan dalam penelitian ini secara umum dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaiman mengimplementasikan internet sebagai sumber pembelajaran demokrasi ?

Dari masalah tersebut penulis akan memfokuskan penelitian pada hal-hal berikut ini :

1. Bagaimana perencanaan yang dilakukan guru PKn untuk mengimplementasikan internet sebagai sumber pembelajaran demokrasi?

2. Bagaimana proses belajar mengajar demokrasi dengan mengimplementasikan internet sebagai sumber pembelajarannya ?
3. Bagaimana kendala dan persoalan yang ditemukan dalam mengimplementasikan internet sebagai sumber pembelajaran demokrasi?
4. Upaya apa saja yang dilakukan untuk mengimplementasikan internet dalam pembelajaran demokrasi ?
5. Bagaimana implikasi yang dapat dianalisis dari pelaksanaan pembelajaran demokrasi dengan menerapkan internet sebagai sumber pembelajarannya ?

### **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang implementasi internet sebagai sumber pembelajaran demokrasi sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran demokrasi. Tujuan akhir ialah berupa optimalisasi dan efektivitas sumber pembelajaran elektronik yaitu internet dalam proses pembelajaran demokrasi di SMK. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui perencanaan yang dilakukan guru PKn untuk mengimplementasikan internet sebagai sumber pembelajaran demokrasi.
2. Mengetahui proses belajar mengajar demokrasi dengan mengimplementasikan internet sebagai sumber pembelajarannya.
3. Mengetahui kendala yang ditemukan dalam mengimplementasikan

internet sebagai sumber pembelajaran demokrasi.

4. Mengetahui upaya yang dilakukan untuk mengimplementasikan internet sebagai sumber pembelajaran demokrasi.
5. Mengetahui implikasi pembelajaran demokrasi dengan menerapkan internet sebagai sumber pembelajarannya.

Kegunaan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut :

- a. Memberikan pengetahuan tentang tingkat ketergantungan informasi terhadap internet di kalangan siswa.
- b. Memberikan wawasan tentang pengaruh terapan internet bagi perkembangan kognitif siswa.
- c. Mengetahui efektivitas internet sebagai sumber pembelajaran demokrasi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai demokrasi.
- d. Mengetahui jenis-jenis situs apa saja yang paling banyak dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran demokrasi.
- e. Memberikan kontribusi solusi alternatif dalam proses pembelajaran PKn, khususnya dalam pemberdayaan sumber pembelajarannya.
- f. memberikan kontribusi model penggunaan internet sebagai sumber pembelajaran demokrasi.

#### **D. Verifikasi Konsep**

Guna menghindari kesalahtafsiran terhadap pokok-pokok masalah yang diteliti, di bawah ini akan diterangkan secara operasional beberapa istilah teknis yang dipandang penting untuk diketahui kejelasannya.



## 1. Internet

Pengertian internet dapat dirumuskan sebagai *"a large collection of computers in networks that are tied together so that many users can share their vast resources"* (Williams, 1999 dalam Siahaan, 2001). Tampaklah bahwa pengertian internet tidak hanya terbatas pada aspek perangkat keras (infrastruktur) berupa seperangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa teks, pesan, grafis, maupun suara. Dengan kemampuan yang demikian ini, maka dapat dikatakan bahwa internet merupakan suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya ke seluruh penjuru dunia.

Menurut Prebian, (2003:3) menyatakan bahwa:

Internet singkatan dari *Interconnection Networking* bisa diartikan sebagai *global network of computer networks* atau jaringan komputer dalam skala global/mendunia. Jaringan komputer ini berskala internasional yang dapat membuat masing-masing komputer saling berkomunikasi. Network ini membentuk jaringan inter-koneksi (*inter-connected network*) yang terhubung melalui protokol TCP/IP. Dikembangkan dan diuji coba pertama kali pada tahun 1969 oleh US Departemen of Defense dalam proyek ARPAnet. ARPAnet adalah merupakan singkatan dari Advanced Research Projects Agency Network. Jaringan yang menjadi cikal bakal terbentuknya internet.

Internet sebenarnya mengacu kepada istilah untuk menyebut sebuah jaringan, bukannya suatu aplikasi tertentu. Karenanya, internet tidaklah memiliki manfaat apa-apa tanpa adanya aplikasi yang sesuai. Internet menyediakan beragam aplikasi yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Setiap aplikasi berjalan diatas sebuah protokol tertentu. Istilah

"protokol" di internet mengacu pada satu set aturan yang mengatur bagaimana sebuah aplikasi berkomunikasi dalam suatu jaringan. Sedangkan software aplikasi yang berjalan diatas sebuah protokol disebut sebagai aplikasi *client*.

Pemanfaatan internet artinya penggunaan *software* aplikasi dalam sebuah jaringan *network* sebagai sumber pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan khususnya tentang demokrasi. Seperti halnya diungkapkan oleh Simon (2003:76) yang menyatakan bahwa: "internet membantu mengembangkan kemampuan demokrasi dan institusi demokrasi. Bahkan dikatakan pengembangan sambungan internet adalah arena yang sempurna untuk membangun koalisi pro-pembangunan antar negara, perusahaan secara multilateral." Oleh karena itu penggunaan internet kini sudah mulai merambah ke negara-negara yang sedang berkembang bahkan negara miskin sekalipun.

Internet dalam perkembangannya kini sudah mulai merambah ke sekolah-sekolah baik sebagai media belajar maupun sebagai sumber belajar. Lebih jauh Simon (2003) menjelaskan bahwa :

Internet kini sudah dikembangkan lewat komunitas lokal dan organisasi non pemerintah (NGO) melalui proyek-proyek seperti pengembangan program pelatihan komputer untuk guru, murid dan komunitas pemimpin. Pelatihan guru tak bisa ditawarkan karena salah satu halangan penggunaan internet di sekolah adalah para guru itu sendiri kurang melek-komputer, dan karena itu tidak bisa menjadi pemrakarsa penggunaan komputer.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka penulis ingin mengetahui lebih



jauh bagaimana penggunaan internet di sekolah baik sebagai media belajar maupun sebagai sumber belajar.

## 2. Pembelajaran Demokrasi

Demokrasi dipandang sebagai kerangka berpikir dalam melakukan pengaturan urusan umum atas dasar prinsip dari, oleh dan untuk rakyat diterima baik sebagai ide, norma, sistem sosial, maupun sebagai wawasan, sikap, perilaku individual yang secara kontekstual diwujudkan, dipelihara dan dikembangkan. Menurut Gaffar, A. (2004:3-4) menjelaskan bahwa :

Dalam ilmu politik dikenal dua pemahaman tentang demokrasi yaitu pemahaman secara normatif dan pemahaman secara empirik (*procedural democracy*). Dalam Pemahaman secara normatif, demokrasi merupakan sesuatu yang secara idiil hendak dilakukan atau diselenggarakan oleh sebuah negara, seperti ungkapan pemerintahan dari rakyat, oleh rakyat dan untuk rakyat. Ungkapan normative tersebut biasanya diterjemahkan dalam konstitusi pada masing-masing Negara. Sedangkan pemahaman secara empirik melihat bagaimana demokrasi dalam perwujudannya dalam kehidupan politik praktis.

Melihat pernyataan tersebut maka penulis berusaha mengungkapkan pemahaman demokrasi secara normatif, kemudian nilai-nilai normatif tersebut dapat diwujudkan dalam kehidupan politik praktis, yang dalam hal ini bukan diwujudkan dalam tatanan pemerintahan akan tetapi diwujudkan dalam kegiatan belajar siswa di sekolah.

Pembelajaran PKn dituntut untuk mengembangkan sikap demokrasi yang bertujuan membentuk sikap dan perilaku siswa yang demokratis, sehingga suasana kelas menjadi semakin hidup tidak hanya guru yang

berkreasi, tetapi siswapun terlibat didalamnya, dengan demikian Guru PKn harus menampilkan kepribadian yang demokratis yaitu bersikap ramah, kekeluargaan tidak memaksakan kehendaknya kepada anak didiknya serta setiap siswa diperhatikan akan hak dan kewajibannya, menghargai pribadinya serta selalu menyatakan musyawarah untuk mufakat dalam penyelesaian suatu masalah.

Pembelajaran digambarkan sebagai aktivitas yang terjadi di kelas yang mencakup material atau sumber. Sumber pembelajaran adalah segala sesuatu atau daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk kepentingan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisien tujuan pembelajaran.

Sumber pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu: sumber pembelajaran yang sengaja direncanakan (*learning resources by design*), yakni semua sumber yang secara khusus telah dikembangkan sebagai komponen sistem intruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal; dan sumber pembelajaran yang karena dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), yakni sumber belajar yang tidak secara khusus didesain untuk keperluan pembelajaran namun dapat ditemukan, diaplikasikan dan dimanfaatkan untuk keperluan belajar.

Dengan demikian yang dimaksud sumber pembelajaran demokrasi adalah sumber belajar yang mendukung terhadap pelaksanaan pembelajaran demokrasi dalam hal ini peneliti lebih memfokuskan kepada sumber pembelajaran yang berasal dari internet.

### 3. Elektronik Learning (*E-learning*)

*Electronic Learning (E-learning)* merupakan suatu teknologi informasi yang relatif baru di Indonesia. *E-learning* terdiri dari dua kata yaitu 'e' yang merupakan singkatan dari elektronikal dan 'learning' yang berarti pembelajaran. Jadi e-learning berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Teknologi elektronik yang dapat digunakan diantaranya : internet, intranet, CD, VCD, kaset audio, kaset video, dll. Karena itu, e-learning sering disebut pula dengan *on line course*.

Menurut berbagai literatur, e-learning didefinisikan sebagai berikut :  
"we define e-learning as the delivery content via all electronic media, including the internet, intranets, extranets, satellite broadcast, audio/video tape, interactive tv, and CD-ROM" (e learnframe, 2000). Berdasarkan uraian tersebut menyatakan bahwa *E-learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan media elektronik, mencakup internet, intranets, extranets, siaran satelite, audio/video tape, interactive teve, dan CD-ROM. Sedangkan menurut (Dong, dalam Kamarga, 2002:53) menyatakan bahwa "*E-learning* adalah kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat elektronik komputer yang tersambungkan ke internet dimana peserta belajar berupaya memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya". Lebih jauh Kamarga (2002:53-54) menjelaskan bahwa:

*E-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara online; *E-Learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab

tantangan perkembangan globalisasi; *E-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan.

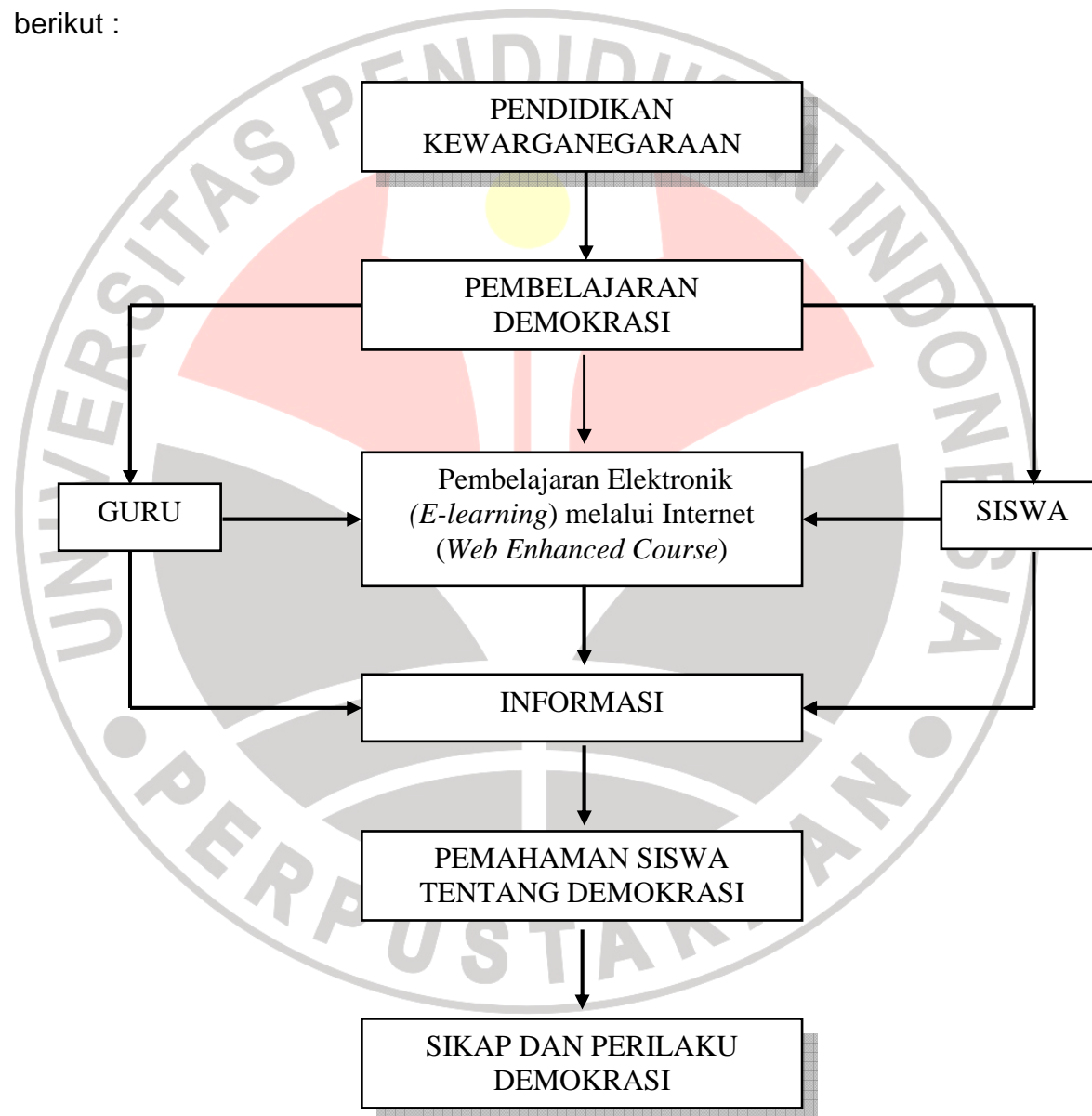
Dalam posisi ini, *E-learning* adalah menggunakan teknologi internet sebagai sumber informasi, sehingga siswa akan dengan mudah mendapatkan informasi untuk mendukung mata pelajaran yang sedang dipelajarinya, dengan cara mengakses situs-situs yang diinginkan.

#### **E. Paradigma Penelitian**

Penelitian ini berangkat dari semakin maraknya penggunaan teknologi di bidang elektronik, terutama komputer yang tersambungkan ke internet. Di setiap sekolah SMK dan SMA di Kota Cimahi hampir seluruhnya memiliki komputer baik untuk keperluan administrasi maupun sebagai sumber pembelajaran. Namun demikian sekolah yang memiliki Lab. Komputer dari 32 sekolah SMK dan SMA baik negeri maupun swasta yang ada di Cimahi hanya 12 sekolah yang memilikinya, sedangkan yang memiliki jaringan internet hanya 6 sekolah saja. Dengan tersedianya sarana komputer dan internet di sekolah-sekolah yang ada di Cimahi, pada umumnya hanya dipakai untuk pelajaran komputer saja. Padahal kalau internet digunakan sebagai sumber pembelajaran mata pelajaran yang lainnya akan mengefektifkan penggunaan internet.

Kurangnya sumber pembelajaran khususnya tentang demokrasi di sekolah diharapkan dapat diatasi dengan pemanfaatan internet sebagai

sarana dan sumber pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis mencoba untuk menetapkan paradigma penelitian tentang pemanfaatan internet sebagai sumber pembelajaran demokrasi. Paradigma penelitian digambarkan dalam bagan berikut :



**Bagan 1.1**  
**Paradigma Penelitian**  
**Implementasi Internet sebagai Sumber Pembelajaran Demokrasi**



**F. Pertanyaan Penelitian :**

Guna lebih mengarahkan penelitian ini, maka penulis perlu untuk menentukan pertanyaan penelitian sesuai dengan permasalahan yang telah ditetapkan. Fokus masalah dan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan yang dilakukan guru PKn untuk menggunakan internet sebagai sumber pembelajaran demokrasi ?

Dari fokus masalah tersebut dikembangkan ke dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut :

a. Bagaimana perencanaan pembelajaran demokrasi yang dilakukan oleh guru PKn dengan menggunakan internet sebagai sumber pembelajarannya ?

b. Bagaimana mengalokasikan waktu untuk pembelajaran demokrasi dengan mengambil sumber dari internet ?

c. Bagaimana menyusun silabus/skenario pembelajaran untuk pembelajaran demokrasi dengan menggunakan internet sebagai sumber pembelajarannya ?

2. Bagaimana proses belajar mengajar demokrasi dengan menggunakan internet sebagai sumber pembelajarannya ?

Dari fokus masalah tersebut dikembangkan ke dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

a. Bagaimana guru dalam memilih materi untuk pembelajaran demokrasi dengan menggunakan internet sebagai sumber pembelajarannya?

b. Bagaimana pendekatan/metode yang cocok untuk kegiatan belajar

dengan menggunakan internet sebagai sumber pembelajaran demokrasi ?

- c. Bagaimana aktifitas guru dan siswa ketika pembelajaran demokrasi dengan menggunakan internet sebagai media dan sumber pembelajarannya ?
  - d. Bagaimana evaluasi yang dilakukan guru dalam pembelajaran demokrasi dengan menggunakan internet sebagai sumber pembelajarannya ?
3. Bagaimana kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan pemanfaatan internet dalam pembelajaran Demokrasi ?

Dari fokus masalah tersebut dikembangkan ke dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut :

- a. Apakah kendala yang dihadapi guru dalam melaksanakan pembelajaran demokrasi dengan menggunakan internet sebagai sumber pembelajaran ?
  - b. Kendala apa saja yang ditemukan dalam penyediaan internet sebagai sumber pembelajaran ?
  - c. Kendala apa saja yang ditemukan dalam mengadakan pelatihan internet untuk guru PKn dalam rangka melaksanakan pembelajaran elektronik ?
  - d. Bagaimana dampak negatif penggunaan internet sebagai media dan sumber pembelajaran ?
4. Upaya apa saja yang dilakukan untuk menggunakan internet sebagai

sumber pembelajaran demokrasi ?

Dari fokus masalah tersebut dikembangkan ke dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut :

- a. Upaya apa saja yang dilakukan kepala sekolah dalam rangka penyediaan internet sebagai sumber pembelajaran ?
  - b. Bagaimana upaya guru dalam melaksanakan pembelajaran elektronik dengan internet ?
  - c. Bagaimana upaya orang tua siswa dalam rangka memenuhi tuntutan dari pembelajaran elektronik ?
  - d. Bagaimana upaya masyarakat dalam rangka mendukung pelaksanaan pembelajaran elektronik terutama penggunaan internet sebagai sumber pembelajaran demokrasi ?
5. Bagaimana implikasi yang dapat dianalisis dari pelaksanaan pembelajaran demokrasi dengan menggunakan internet sebagai sumber pembelajarannya ?

Dari fokus masalah tersebut dikembangkan ke dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut :

- a. Bagaimana sikap dan perilaku siswa tentang nilai-nilai demokrasi setelah mengikuti pembelajaran elektronik melalui internet ?
- b. Apakah manfaat yang dirasakan guru setelah pembelajaran elektronik dilakukan ?
- c. Bagaimana implikasi pembelajaran elektronik melalui internet dalam hal mengatasi kesulitan sumber belajar ?

## **G. Lokasi dan Subjek Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini mengambil lokasi penelitian di SMK Negeri 1 Cimahi yang terletak di Jl. Leuwigajah No.48 PO. BOX 117 Cimahi 40533 Kota Cimahi. Alasan dipilihnya SMK Negeri 1 Cimahi sebagai tempat penelitian karena di sekolah tersebut telah memiliki laboratorium komputer yang telah tersambung dengan internet. Kemudian di sekolah tersebut juga memiliki program studi teknik komputer dan jaringan serta rekayasa piranti lunak. Oleh karena itu dirasa sangat tepat apabila peneliti memilih lokasi penelitian di sekolah tersebut sesuai dengan masalah yang akan diteliti yaitu implementasi internet dalam pembelajaran demokrasi.

### **2. Subjek Penelitian**

Menurut Nasution (1996:32), bahwa: "Subjek penelitian dalam penelitian kualitatif adalah sumber yang dapat memberikan informasi, dapat berupa hal, peristiwa, manusia, situasi yang diobservasi atau yang dapat diwawancarai". Lebih lanjut Nasution (1996:32) mengemukakan, bahwa: "Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara *purposive* (bertujuan), yaitu didasarkan pada tujuan tertentu, berupa kemampuan dalam memberikan informasi yang dibutuhkan, dan jumlahnya kecil".

Kemudian menurut Singarimbun (1989:86) menjelaskan bahwa : "*Purposive Sampling* adalah sampel yang diambil berdasarkan tujuan tertentu untuk mendapatkan informasi yang akurat dari orang yang mendapat

peran khusus atau orang yang terlibat”.

Atas dasar pertimbangan tersebut, maka subjek penelitiannya dikelompokkan sebagai berikut:

- a. Kelompok subjek penelitian dari lapangan terdiri dari guru PKn, guru komputer, dan siswa. Untuk siswa diambil dari siswa kelas II yang telah menempuh pelajaran komputer di kelas I. Hal ini dilakukan dengan harapan dapat memperoleh data yang lengkap, akurat, dan representatif.
- b. Kelompok subjek penelitian dari pimpinan sekolah yaitu Kepala Sekolah, dan Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum. Informasi yang diperoleh dari Kepala Sekolah, dan Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum ini diharapkan dapat melengkapi data yang diperoleh dari lapangan.

Jumlah subjek penelitian sebagai sumber data dan informasi dalam studi ini tidak dibatasi oleh ukuran-ukuran yang kaku, dalam arti disesuaikan dengan tuntutan kebutuhan bagi terkumpulnya informasi dan ketuntasan pemunculan makna realitas alamiah.