

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Proses pembelajaran dalam dunia pendidikan melibatkan empat buah komponen yaitu murid, guru, lingkungan belajar dan materi pelajaran. Keempat komponen ini mempengaruhi murid dalam mencapai tujuan belajarnya.

Sejalan dengan hal itu, Sudjana (2005:30) berpendapat bahwa terdapat komponen utama dalam pembelajaran yaitu: tujuan, bahan/metode, alat dan penilaian. Komponen tersebut saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Oleh sebab itu, disamping harus menguasai materi pelajaran, seorang guru harus memiliki keahlian dalam memilih bahan/metode pembelajaran, mengevaluasi dalam penilaian hingga merancang suatu inovasi pembelajaran berupa alat atau model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dalam era globalisasi saat ini, dunia pendidikan secara langsung maupun tidak langsung dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Semakin maraknya bermunculan berbagai produk teknologi yang dapat dipergunakan dalam dunia pendidikan yang memberikan peluang

kepada para pendidik dan praktisi pendidikan untuk berusaha meningkatkan kualitas pendidikan melalui peningkatan proses belajar mengajar serta penemuan salah satu komponen utama pembelajaran yaitu berupa alat dengan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi masa kini.

Semakin canggihnya dunia teknologi mikroelektronika saat ini, peran komputer tidak mungkin diabaikan begitu saja. Keuntungan yang dapat diperoleh dengan adanya komputer memberikan hasil yang positif. Sebagai contoh, komputer meliputi sumber informasi yang berlimpah dengan adanya fasilitas basis data (*data base*), perpustakaan elektronis, perpustakaan soal dan kisi-kisi, membantu penyampaian materi, membantu latihan soal dan pemahanan materi (*drill & tutorial*), simulasi hukum-hukum alam, membantu proses pengolahan data, analisis data, dll.

Hadirnya teknologi komputer yang semakin marak digunakan di segala bidang kehidupan terutama dalam bidang pendidikan mulai pada tingkat dasar sampai perguruan tinggi yang sangat membantu pelaksanaan pendidikan. Pembelajaran dengan menggunakan media komputer yang digunakan di berbagai jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP hingga SMA, terkesan hanya pada termin mata pelajaran teknologi ilmu komputer. Padahal, komputer dapat di gunakan sebagai alat bantu pada mata pelajaran yang lain.

Sejalan dengan hal tersebut, Oemar Hamalik (1989:24) menjelaskan bahwa:

Penggunaan komputer bersifat ganda, di satu sisi komputer berguna sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, sedangkan di sisi lain komputer menciptakan proses belajar mengajar itu sendiri. Kendali komputer sudah barang tentu tidak dapat menggantikan proses tatap muka, namun antara subjek didik dan komputer dapat berkomunikasi dan terjadi interaksi edukatif secara mandiri dan dapat membuahkan hasil yang efektif.

Berdasarkan pemaparan diatas, Komputer memiliki berbagai kemampuan yang dapat membantu guru dalam proses transfer ilmu pengetahuan terhadap siswanya. Namun, kebanyakan dari guru mata pelajaran di sekolah belum memanfaatkan komputer secara maksimal dalam proses belajar mengajar.

Sebagai contoh, di SMA negeri 6 bandung para guru mata pelajaran cenderung menggunakan metode konvensional yang artinya kegiatan belajar mengajar hanya terpusat pada satu pihak yaitu guru. Padahal, guru bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar yang disebut orang.

● Untuk dapat mengerti, siswa tidak harus didoktrinasi terus-menerus oleh guru baru siswa mengerti, sebab hal ini akan mengakibatkan siswa menjadi pasif. Keadaan itu harus diubah. Pengajar tidak perlu mendominasi sepenuhnya di kelas tetapi ia hanya memberikan pengarahannya di kelas, bimbingan dan sebagai motivator. Untuk itu, perlu adanya inovasi dalam melakukan pembelajaran terhadap siswa yaitu dengan menggunakan berbagai macam media yang tersedia misalnya penggunaan media komputer.

Jumlah Guru tetap mata pelajaran geografi di SMA Negeri 6 Bandung sebanyak 2 orang ditambah 1 orang guru bantu. Mata pelajaran geografi diajarkan pada kelas X, XI IPS, dan XII IPS. Jumlah kelas X ada 8 kelas, kelas XI ada 2 kelas dan kelas XII ada 3 kelas dan masing-masing kelas terdiri dari ± 38 siswa.

Dari segi sarana dan prasarana sekolah, terdapat 2 buah OHP, 2 buah laptop, 2 buah infocus dan ± 23 perangkat komputer serta fasilitas internet yang siap digunakan kapan saja. Yang menjadi permasalahan di sekolah tersebut adalah kebanyakan dari siswa maupun guru mata pelajaran geografi tidak dapat memanfaatkan media tersebut. Oleh karena itu, pola pembelajaran di kelas lebih banyak menggunakan metode konvensional yang tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti mencoba melakukan penelitian dengan memanfaatkan komputer sebagai alat pembelajaran interaktif dalam menciptakan edukatif secara mandiri (*individual learning*) yaitu mencoba meneliti mengenai pengaruh penggunaan program pembelajaran berbasis komputer atau yang lebih dikenal dengan Computer Based Instruction (CBI) dengan membandingkan antara pembelajaran berbasis komputer model tutorial dan pembelajaran berbasis komputer model drill terhadap kemampuan kognitif siswa aspek pengetahuan, pemahaman dan aplikasi. kelas X di SMA Negeri 6 Bandung.

B. Rumusan Masalah

1. Seberapa besarkah tingkat perbedaan pretest pada kedua kelompok penelitian antara kelas X.1 dan X.2 sebelum diberi treatment?
2. Seberapa besarkah tingkat perbedaan posttest pada kedua kelompok penelitian setelah diberi treatment?
3. Seberapa besarkah hasil komparasi antara kedua kelompok penelitian yaitu antara kelas X.1 dan X.2?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengidentifikasi respon siswa terhadap pembelajaran berbasis komputer model tutorial dengan model drill.
2. Untuk menganalisis tingkat perbedaan antara pretest dan posttest kedua kelompok penelitian.
3. Untuk mengetahui perbedaan tingkat komparasi antara kedua kelompok penelitian.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian pendidikan mencakup 3 elemen penting yaitu guru, siswa dan sekolah.

1. Bagi guru: membantu guru dalam memberikan pemahaman dan materi pelajaran kepada siswa pada ranah kognitif dengan

- menggunakan pembelajaran berbasis komputer (*computer based instruction*) sebagai alat bantu untuk memudahkan guru.
2. Bagi siswa: memberikan pemahaman (*mastery learning*) kepada siswa mengenai materi pelajaran yang dipelajari, memberikan suasana belajar yang berbeda dan lebih menarik dengan menggunakan media komputer.
 3. Bagi sekolah: meningkatnya citra sekolah apabila siswa memiliki kemampuan kognitif yang diharapkan yaitu mampu menyelesaikan sejumlah test pada segmen ujian di sekolah maupun ujian nasional.

E. Definisi Operasional

a. Computer Based Instruction (CBI)

Computer Based Instruction (CBI) Yaitu pembelajaran berbasis komputer dengan sistem pembelajaran individual (*individual learning*). (Rusman, 2006).

Computer based instruction dibagi menjadi beberapa model pembelajaran, yaitu: model drill, model tutorial, model games, simulasi dan mind tools.

b. Komputer

Komputer adalah perangkat elektronik yang bekerja sebagai pengolah data, menerima masukan (input), memproses data dan menampilkan hasilnya (output). (Rusman, 2006).

c. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus desain unit-unit pelajaran dan pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, buku-buku kerja, program multimedia, dan bantuan belajar melalui program komputer. Sagala (2006:176).

d. Media Interaktif Model Tutorial

Media Interaktif Model Tutorial adalah pembelajaran khusus dengan menggunakan mikro komputer untuk tutorial pembelajaran. Pola model pembelajaran berprogram dengan tipe bercabang di mana informasi/mata pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil, lalu disusul dengan pertanyaan. (Rusman, 2006).

e. Media Interaktif Model *Drill*

Media Interaktif Model *Drill* Yaitu program yang menuntun siswa dengan serangkaian contoh untuk meningkatkan kemahiran menggunakan keterampilan. (Arsyad, 2008:98).

Selain itu, model *drill* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran interaktif berbasis komputer (CBI) yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penyediaan latihan-latihan soal untuk menguji penampilan siswa melalui soal-soal latihan yang diberikan program. (Rusman, 2006).

f. Belajar

Belajar merupakan perubahan perilaku dan pribadi secara keseluruhan (Gestalt).

Menurut Sudjana (1989:28) Belajar merupakan suatu proses yang ditandai adanya perubahan pada diri seseorang berupa proses dari belum tahu menjadi tahu yang terjadi selama jangka waktu tertentu. perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti adanya perubahan dalam ilmu pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku serta aspek-aspek lainnya ada pada individu.

g. Hasil Belajar

Menurut Gagne yang dikutip oleh Sudjana (1989: 45). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

h. Kemampuan Kognitif

Kemampuan Kognitif Yaitu kemampuan memiliki karakteristik *knowing, learning, understanding, dan acting*.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan/pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. (Sudjana, 2008: 22).

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Sugiyono (2007: 96). Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah:

1. a. Hipotesis nol (H_0)

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan pembelajaran interaktif model tutorial pada kelompok eksperimen.

b. Hipotesis alternatif (H_a)

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan pembelajaran interaktif model tutorial pada kelompok eksperimen.

2. a. Hipotesis nol (H_0)

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan model drill pada kelompok kontrol.

b. Hipotesis alternatif (H_a)

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan model drill pada kelompok kontrol.

3. a. Hipotesis nol (H_0)

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

b. Hipotesis alternatif (H_a)

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

