

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman tingkah laku. Pengalaman adalah segala kejadian (peristiwa) yang secara sengaja maupun tidak sengaja dialami setiap orang. Sedangkan latihan merupakan kejadian yang dengan sengaja dilakukan setiap orang secara berulang-ulang.

Sebagai proses untuk memperoleh pengalaman, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak. Proses belajar dapat terjadi karena interaksi individu dengan lingkungannya. Seseorang telah belajar kalau terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut hendaknya terjadi akibat interaksi dengan lingkungannya, bukan karena kelelahan, penyakit atau karena obat-obatan. Perubahan tersebut harus bersifat relatif permanen, tahan lama dan menetap, tidak berlangsung sesaat saja. Pudjiastuti (2000:22), menyatakan, "agar perubahan tersebut bersifat permanen, maka dalam kondisi tertentu memberikan pengalaman mengamati benda/objek/peristiwa sebenarnya ke siswa".

Pembelajaran adalah susunan informasi dan lingkungan yang memfasilitasi pembelajaran. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya tempat berlangsungnya pembelajaran, tetapi juga metode, komputer, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi dan membimbing siswa belajar.

Pembelajaran adalah pengembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru pada saat individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Pembelajaran terjadi di sepanjang waktu. Kita belajar saat bertamasya, menonton TV, berbicara dengan orang lain, atau hanya sekedar mengamati apa yang terjadi di sekitar kita.

Pudjiastuti (2000:15) mengemukakan, "pembelajaran seharusnya di mulai dari pengalaman langsung (*enactive*) menuju representasi ikonik (seperti penggunaan gambar dan film) dan baru kemudian menuju representasi simbolik (seperti penggunaan kata-kata atau persamaan-persamaan matematis)".

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dewasa ini, menuntut guru untuk mencari inovasi-inovasi yang tujuannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Inovasi yang diharapkan saat ini adalah inovasi dalam komputer pembelajaran. Salah satu bentuk komputer pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi komputer, gambar-gambar poster, CD pembelajaran sebagai komputer pembelajaran secara audio-visual, yang kemudian dikenal sebagai Multikomputer pembelajaran. LCD (*Liquid Crystal Display*) merupakan salah satu contoh perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai Multikomputer pembelajaran dengan menghubungkannya dengan unit komputer. Pengolahan data maupun grafis dalam komputer dapat ditampilkan dengan ukuran yang besar dan memungkinkan siswa dapat melihatnya dengan jelas.

Hubungan pembelajaran dengan komputer adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merancang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Salah

satu peran penting komputer yaitu menyediakan referensi konkrit dari suatu ide. Pembelajaran dengan komputer merupakan pengalaman menarik bagi siswa, sehingga mereka mudah mengaitkan materi pelajaran dengan ide-ide di otaknya. Komputer memotivasi siswa dengan mengarahkan perhatiannya, mempertahankan perhatian, dan menciptakan respon emosional. Selain itu komputer dapat menyederhanakan informasi yang sulit dipahami.

Kemampuan siswa dalam memahami sesuatu yang berbentuk gambar, foto, tayangan film, dan komputer lainnya sangatlah tinggi. Hal ini terbukti dalam pergaulan sehari-hari siswa di sekolah, mereka dapat dengan mudah dapat menjelaskan kembali gambar atau film-film yang telah ditontonnya. Informasi yang mereka terima melalui televisi dapat dengan mudah mereka paparkan dan tersusun baik sesuai dengan gambar dan urutan adegan sebuah film tanpa terlewatkan sedikitpun.

Kondisi seperti itulah yang telah dicoba untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Guru-guru membawa fenomena kebiasaan siswa tersebut ke dalam proses belajar mengajar. Sekarang ini, pembelajaran dengan komputer dilakukan pada hampir seluruh mata pelajaran. Cara yang dilakukan oleh guru berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti adalah dengan membawa siswa ke dalam laboratorium komputer. Di saat siswa menonton, guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya, diskusi, dan bahkan siswa diminta untuk mempraktikkan apa yang telah ditontonnya.

Mata pelajaran yang diajarkan di sekolah sangat memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berfikir siswa. Pelajaran Matematika, TIK

ataupun Agama misalnya, perlu diberikan kepada semua siswa dan membekali dengan kemampuan berfikir logis, analitis serta sistematis.

Pemerintah telah melakukan berbagai usaha untuk perbaikan dan pembaharuan sistem pendidikan seperti perbaikan buku paket, penyempurnaan kurikulum, dengan meningkatkan kemampuan guru melalui penataran. Meskipun demikian, kemampuan berfikir logis dan analitis siswa masih rendah. Hal ini merupakan masalah bagi guru untuk memilih metode mengajar yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga menimbulkan minat dan motivasi bagi siswa untuk berprestasi yang juga akan mendukung terhadap kemampuan berfikir logis dan analitis.

Berkaitan dengan kemampuan berfikir logis dan analitis, berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran Matematika Kelas VIII MTsN Negara tahun pelajaran 2007/2008 diperoleh informasi bahwa kemampuan berfikir logis dan analitis untuk mata pelajaran Matematika siswa pada semester genap 2007/ 2008 masih rendah khususnya pada materi pokok ruang dimensi tiga. Terbukti dari ketercapaian kompetensi masih di bawah KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 65.

Guru tersebut menyatakan penyebab rendahnya hasil pembelajaran Matematika siswa adalah kurangnya kemampuan siswa untuk memahami materi yang bersifat abstrak. Selain itu siswa kurang mampu mengaitkan pengetahuan-pengetahuan yang telah mereka miliki. Hal ini mengakibatkan siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlu adanya perubahan dan perbaikan dalam usaha meningkatkan kemampuan berfikir logis

dan analitis siswa yaitu dengan meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga siswa mampu meningkatkan kemampuan daya berfikir.

Guru mencoba untuk mengatasi dengan cara menerapkan penerapan model pembelajaran langsung dengan menggunakan komputer sebagai komputer pembelajaran. Komputer bisa menghadirkan benda-benda untuk dijadikan contoh dalam bentuk gambar atau animasi yang lebih menarik dan berkesan, sehingga pembelajaran bisa dirasakan siswa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu Penggunaan komputer sebagai komputer pembelajaran bisa memudahkan guru dalam menyampaikan materi, dan mempermudah siswa untuk menyerap apa yang disampaikan guru. Komputer pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang daya fikir, perasaan, perhatian, dan minat siswa.

Menurut Winataputra (1993:229) keuntungan pemanfaatan komputer dalam pembelajaran adalah :

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak. Dalam hal ini dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbal.
2. Mampu memanipulasi ukuran objek, objek yang terlalu besar dapat diperkecil dan objek yang mikro dapat diperbesar.
3. Mampu memanipulasi kecepatan/proses sesuatu: dapat memperlambat citra yang bergerak cepat dan mempercepat citra yang bergerak lambat.
4. Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi siswa.
5. dapat mengontrol dan mengatur tempo belajar siswa.
6. Dapat menampilkan manipulasi objek yang langka pada lingkungan siswa.
7. Dapat membangkitkan motivasi belajar dan daya fikir logis siswa.

Proses pembelajaran dengan menggunakan komputer khususnya di tingkat madrasah belum lama diterapkan, tetapi perkembangan teknologi informasi dan

tingkat persaingan kelulusan siswa dengan sekolah yang sederajat sangat mutlak di perlukan. Banyaknya keuntungan tersebut membuat MTsN Negeri Negara sebagai salah satu sekolah madrasah di kota Negara memanfaatkan komputer dalam pelaksanaan pembelajaran.

Sampai saat ini belum ada studi atau makalah yang mencoba memaparkan bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan komputer di madrasah oleh guru pada siswa dapat meningkatkan kemampuan berfikir logis dan analitis. Kenyataan inilah yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti pemanfaatan komputer dalam pembelajaran di MTsN Negeri Negara sekaligus untuk mencoba suatu inovasi baru yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan dan memanfaatkan perkembangan ilmu dan teknologi secara optimal.

B. Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka secara umum rumusan masalah yang akan dikaji dalam makalah ini adalah "Bagaimana pemanfaatan komputer dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berfikir logis dan analitis pada siswa ?".

Dari rumusan masalah tersebut dapat penulis jabarkan menjadi beberapa rumusan masalah secara khusus, yaitu :

1. Bagaimanakah pemanfaatan komputer dalam pembelajaran di MTsN Negara Bali ?
2. Apakah keuntungan dan kerugian yang diperoleh dalam pemanfaatan komputer dalam pembelajaran di MTsN Negara Bali ?

3. Bagaimana dampak pemanfaatan komputer dalam pembelajaran terhadap kemampuan berfikir logis dan analitis siswa di MTsN Negara Bali ?

C. Tujuan Penulisan.

Tujuan diadakannya penulisan makalah ini adalah untuk:

1. Mengetahui manfaat penerapan Komputer dalam pembelajaran Siswa pada MTsN Negara Bali.
2. Mengetahui keuntungan dan kerugian yang diperoleh guru maupun siswa dengan menggunakan komputer dalam pembelajaran di MTsN Negara Bali.
3. Mengetahui dampak pemanfaatan komputer dalam pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan berfikir logis dan analitis siswa di MTsN Negara Bali.

D. Manfaat Penulisan.

Penulis berharap dari observasi ini akan berguna bagi orang lain maupun penulis sendiri, baik secara umum maupun secara khusus.

1. Kegunaan Umum
 - a. Memperkaya khasanah keilmuan tentang pemanfaatan komputer untuk meningkatkan kemampuan berfikir logis dan analitis siswa.
 - b. Sumbangan pemikiran dalam upaya perbaikan pembelajaran yang ada di sekolah.
2. Kegunaan Khusus
 - a. Masukan yang positif bagi guru, yaitu sebagai dasar dalam memanfaatkan komputer dalam menyampaikan materi pelajaran

kepada siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik.

- b. Sebagai alternatif dalam pembelajaran siswa sehingga pemahaman prosedural dan konseptual menjadi seimbang.

E. Prosedur Pemecahan Masalah.

Prosedur pemecahan masalah yang digunakan dalam penyusunan makalah ini adalah menggunakan metode *Liberarian research* terhadap kasus dan konsep yang berhubungan dengan pembelajaran berbasis komputer dalam meningkatkan kemampuan berfikir logis dan analitis siswa dengan mengabungkan beberapa pendapat para ahli dan teori-teori yang relevan serta didukung dengan data-data penelitian langsung sebagai data sekunder yang menggunakan instrument observasi, dan wawancara. Hasil dari pengumpulan data kemudian dianalisis dengan menggunakan pendekatan deduktif induktif untuk menarik suatu kesimpulan.

F. Sistematika Penulisan.

Sistematika penulisan makalah ini terdiri atas empat bab yaitu bab pertama pendahuluan, bab dua kajian teoritis, bab tiga analisis data dan pembahasan dan bab empat berisi kesimpulan dan saran. Untuk Bab yang pertama dijelaskan tentang latar belakang masalah yang diimplementasikan dalam perumusan masalah. Selain itu juga tentang tujuan dan manfaat pelaksanaan penelitian ini. Sebagai akhir dari bab pertama dijelaskan tentang prosedur-prosedur didalam pemecahan masalah sebagai jawaban atas langkah-langkah yang akan diambil didalam menjawab atas pertanyaan didalam perumusan masalah.

Bab dua menjelaskan tentang kajian teoritis tentang tiga konsep dasar, pertama tentang konsep dasar pembelajaran yang meliputi pengertian pembelajaran, hakikat pembelajaran serta karakteristik pembelajaran. Konsep dasar yang kedua adalah penggunaan computer dalam pembelajaran yang meliputi pengertian komputer, komputer sebagai sumber belajar siswa dan kegunaan komputer dalam pembelajaran. Konsep yang ketiga yaitu berfikir logis dan analitis meliputi pengertian berfikir logis, berfikir analitis serta penggunaan computer untuk berfikir logis dan analitis.

Bab tiga dari makalah ini memaparkan tentang pembahasan isi makalah dalam menjawab perumusan masalah yang telah dikemukakan dalam bab pertama, yaitu meliputi deskripsi data empirik yang telah diperoleh dari hasil penelitian dan pembahasan atas hasil penelitian tersebut yang dihubungkan dengan kajian-kajian teoritis.

Bab empat sebagai penutup dalam makalah ini berisikan kesimpulan yang telah diperoleh dari hasil penelitian tentang pemanfaatan komputer dalam pembelajaran guna peningkatan berfikir logis dan analitis siswa kelas VIII MTsN Negara yang telah dilaksanakan dan saran-saran yang diberikan penulis terhadap pihak sekolah maupun pihak lain yang berkompeten terhadap permasalahan ini.



