

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini Abad 21 perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang dengan sangat pesat, hal tersebut dapat terlihat dari semakin mudahnya seseorang dalam berkomunikasi dan bertukar informasi, bahkan kini tidak lagi terbatas oleh jarak dan waktu. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi kini semakin banyak dikembangkan dan dimanfaatkan diberbagai bidang dan aspek kehidupan guna menciptakan kemudahan dan efisiensi dalam menyelesaikan tugas dan pekerjaan manusia. Salah satu bidang yang cukup banyak mendapatkan manfaat atas perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut ialah bidang pendidikan.

Pembelajaran merupakan proses yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Pembelajaran menjadi salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan sekarang ini. Hal ini disebabkan oleh lemahnya proses pembelajaran yang terjadi di sekolah yang disebabkan beberapa hal; sarana prasarana, guru yang terbatas ketrampilan mengoperasikan komputer dalam mengajar karena beberapa hal, terutama guru madrasah swasta.

Dalam proses pembelajaran, peserta didik harus didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas lebih banyak diarahkan kepada kemampuan untuk menghafal informasi, otak peserta didik dipaksa untuk mengingat dan menumpuk berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu dan menghubungkannya dengan

kehidupan sehari-hari. Akibatnya peserta didik akan kaya dengan teori tetapi sangat miskin dalam aplikasi. Banyak faktor yang mempengaruhi lemahnya proses pembelajaran. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran peserta didik baik secara eksternal maupun internal diidentifikasi sebagai berikut.

Faktor-faktor eksternal mencakup guru, materi, pola interaksi, media dan teknologi, situasi belajar, dan sistem. Masih ada guru yang kurang menguasai materi dan dalam mengevaluasi menuntut jawaban yang persis seperti yang guru jelaskan; dengan kata lain, peserta didik tidak diberi peluang untuk berfikir kreatif. Guru juga mempunyai keterbatasan dalam mengakses informasi baru yang memungkinkan ia mengetahui perkembangan terakhir di dan kemungkinan perkembangan yang lebih jauh dari yang sudah dicapai sekarang. Sementara itu materi pelajaran dipandang oleh peserta didik terlalu teoritis, kurang memberi contoh-contoh yang kontekstual. Metode penyampaian bersifat monoton, kurang memanfaatkan berbagai media secara optimal. Faktor-faktor yang bersifat internal, dari peserta didik itu sendiri, mencakup motivasi, kemampuan awal, kemampuan belajar mandiri, dan kesenjangan belajar.

Motivasi yang rendah ditandai dengan cepatnya mereka merasa bosan, berekspektasi instan, sukar berkonsentrasi, tidak dapat mengatur waktu, dan malas mengerjakan pekerjaan rumah. Kemampuan awal yang lemah ditandai dengan sulitnya mereka mencerna pelajaran (termasuk sulit memahami buku teks), sulit memahami tugas-tugas, dan tidak menguasai strategi belajar.

Kesenjangan belajar yang cukup besar terjadi antara: a) hafalan dengan pemahaman, b) pemahaman dengan kompetensi, c) kompetensi dengan kemauan

untuk melakukan, d) kemauan untuk melakukan dengan benar-benar melakukan, dan e) benar-benar melakukan dengan menghasilkan perubahan secara terus-menerus. (Dikti, 2009). Lemahnya kualitas pembelajaran sebenarnya berlaku untuk semua mata pelajaran. Begitupun dengan proses pembelajaran mata pelajaran TIK, terbatasnya fasilitas media pendukung yang merupakan komponen dalam system pembelajaran khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran TIK menjadi hal yang perlu diperhatikan. Dan masalah ini menjadi salah satu faktor lemahnya proses pembelajaran tersebut.

“Menurut Robiyanto (2009) dalam mata pelajaran TIK, peserta didik tidak dapat mengembangkan kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, inovatif dan sistematis, karena strategi dan media pembelajaran tidak digunakan secara baik dalam setiap proses pembelajaran di dalam kelas”.

Peserta didik hanya diajar bagaimana menghafal teori dalam konsep TIK, tidak diajar bagaimana peserta didik memahami konsep TIK dalam kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, agar mereka memiliki kemampuan memecahkan masalah hidup, berpikir kreatif, kritis, inovatif dan sistematis. Ketersediaan sarana TIK sangat berpengaruh kepada guru dalam hal memilih varian sumber pembelajaran yang dipilih.

Seperti yang dikemukakan oleh Mohammad Juri, M.Pd (Madura, 2008 dalam Dewanto S) yang mengatakan ketidak variatifan guru dalam memilih sumber belajar, diantaranya disebabkan oleh minimnya pengetahuan dan kemampuan menggunakan media pembelajaran yang maju seperti penggunaan komputer disertai bahan ajar panduannya. Seperti alasan-alasan yang umum disampaikan oleh para guru, misalnya tidak ada fasilitas komputer di sekolah, fasilitas yang tidak lengkap dikarenakan tidak ada dana untuk pengadaan, dan

terlebih-lebih sikap guru yang kurang pro aktif dalam menghadapi kemajuan TIK. Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi lemahnya pembelajaran adalah dengan membuat dan mengembangkan media penyampaian materi atau media pembelajaran baik itu media utama maupun media pendukung. Dengan alasan tersebut guru dituntut untuk bisa berpikir kreatif menumpahkan pemikirannya ke dalam sebuah bentuk media.

Media mempunyai peranan yang cukup besar dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran merupakan suatu sistem yang mengandung komponen-komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komponen-komponen tersebut meliputi : tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi.

Microsoft Word adalah salah satu materi pelajaran TIK untuk kelas X semester 2. Pada setiap pembelajaran di ruang komputer materi disampaikan dengan cara membagi dua kelompok peserta didik, hal ini dilakukan karena sarana komputer yang tidak cukup untuk seluruh peserta didik yang berjumlah 30 peserta didik sementara komputer yang ada berkisar 10 -13 unit dan itupun terkadang sering terjadi kemacetan saat sedang digunakan. Karena alasan tertentu juga pembelajaran komputer diberikan secara klasikal, artinya seluruh peserta didik dalam sekelas belajar sekaligus sehingga peserta didik menggunakan satu unit komputer bertiga bahkan kadang berempat.

Kondisi pembelajaran seperti itu menimbulkan beberapa permasalahan, pertama, peserta didik belajar hanya satu jam pelajaran untuk setiap kelompok sehingga pengerjaan latihan dibutuhkan beberapa kali pertemuan dan terbatasnya kesempatan untuk peserta didik mengembangkan kreatifitasnya, kedua karena

ruang menjadi sempit oleh meja dan komputer maka jika ada peserta didik yang bertanya terasa sulit untuk dihampiri terlebih jika satu kelas masuk secara bersamaan, ketiga hasil belajar pada setiap pengerjaan latihan tidak tercapai tepat waktu, keempat penyampaian materi dengan menggunakan *LCD* proyektor cukup membantu guru dalam menjelaskan materi tetapi itu juga belum maksimal karena sifat penyampaian yang berbentuk gambar-gambar perintah yang terbatas sehingga penyampaian materi kurang jelas, kelima peserta didik selalu lupa materi pelajaran (teori, perintah, gambar dan cara-cara melakukan), keenam karena peserta didik dibagi dalam dua kelompok maka menerangkan materi pelajaran menjadi dua kali juga dan itu secara psikologis memberikan pengaruh kepada pengajar, ketujuh hasil pembelajaran sangat kurang memuaskan karena dari pengamatan peserta didik yang benar-benar dapat mengerjakan soal-soal latihan dengan benar berkisar dibawah (9 orang) dari 30 peserta didik.

Atas dasar kenyataan inilah, maka perlu dicari alternatif lainnya dengan melakukan inovasi dan pendekatan, baik itu dalam penggunaan media ataupun metode penyampaian sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung aktif, efektif, dan menyenangkan.

Adanya keberanekaragaman kondisi peserta didik menuntut kita untuk memberikan suatu model pembelajaran yang tidak hanya monoton ceramah sebagaimana yang sering terjadi saat ini. Seiring dengan adanya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam dunia pendidikan maka model pembelajaran yang dilakukan juga harus lebih menarik dengan memanfaatkan perkembangan IPTEK tersebut khususnya perkembangan komputer untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kemunculan *Computer Based*

Instruction (CBI) atau pembelajaran berbasis komputer memberikan warna baru dalam dunia pendidikan. Penggunaan komputer dalam pembelajaran ini bisa sebagian atau secara keseluruhan. Keberadaan *CBI* ini mampu merubah suatu pembelajaran yang membosankan menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan. *CBI* itu sendiri bisa dibedakan menjadi 4 kelompok yakni 1) model Simulasi, 2) model Driil, 3) model Simulasi, 4) model Game. *CBI* merupakan suatu pembelajaran terprogram yang menggunakan komputer sebagai sarana atau alat bantu dalam mengkomunikasikan materi kepada peserta didik. Dalam hal ini materi pengajaran disusun secara sistematis dan dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman (*software*) yaitu salah satunya *Macromedia Director MX*. Pemrograman materi pembelajaran tersebut meliputi penyampaian informasi, pemberian materil, dan soal-soal latihan.

Media pembelajaran sangat beraneka ragam bentuk dan macamnya. Salah satu bentuk media pembelajaran adalah *Compact Disk (CD)* simulasi. Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu model *CBI* yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penciptaan simulasi-simulasi simbol visual. Selain itu *CD Interaktif Model Simulasi* merupakan salah satu inovasi dari pembelajaran berbasis komputer yang dapat digunakan untuk membantu memecahkan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh sistem pendidikan di Indonesia. *CD Interaktif Model Simulasi* ini cocok untuk semua usia. *CD Interaktif Model Simulasi* ini dapat dijalankan di *Compact Disc - Read Only Memory (CDROM)* pada komputer dengan spesifikasi minimal.

CD Interaktif Model Simulasi saat ini sudah menjadi keharusan bagi madrasah/sekolah yang menerapkan pembelajaran berbasis *komputer* atau bagi

madrasah/sekolah yang akan beralih dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran modern sudah selayaknya mencoba mempersiapkan materi secara interaktif atau digital dengan sebutan *Computer Based Instruction (CBI)* / Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK)

Bertolak dari hal-hal tersebut seorang guru sudah semestinya secara terus menerus mengembangkan berbagai strategi, teknik, dan metode pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal melalui suatu proses pembelajaran yang efektif. Untuk itu penyusun berfikir untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer berbentuk multimedia interaktif model simulasi untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar peserta didik MA. dalam pembelajaran TIK.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan secara umum dapat dirumuskan sebagai berikut: "Apakah penerapan *computer based instruction (CBI)* model simulasi dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi pokok bahasan membuat variasi tabel, grafik dan gambar dalam dokumen pengolah kata di kelas X semester 2 Madrasah Aliyah Multazam Bandung ?".

Secara lebih khusus masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah penerapan *CBI* Model Simulasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang konsep membuat variasi tabel dalam dokumen pengolah kata pada mata pelajaran TIK kelas X semester 2 tahun pelajaran 2010/2011 ?

2. Apakah penerapan *CBI* Model Simulasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang konsep membuat grafik dalam dokumen pengolah kata pada mata pelajaran TIK kelas X semester 2 tahun pelajaran 2010/2011 ?
3. Apakah penerapan *CBI* Model Simulasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang konsep membuat mail merge dalam dokumen pengolah kata pada mata pelajaran TIK kelas X semester 2 tahun pelajaran 2010/2011 ?

C. Pembatasan Masalah

Penelitian akan melakukan pembatasan masalah, sehingga penelitian lebih terfokus. Adapun masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan *CD* interaktif model Simulasi dalam pembelajaran TIK ini hanya terbatas pada sub kompetensi dasar tentang membuat variasi tabel, grafik dan gambar dalam dokumen pengolah kata terhadap hasil belajar peserta didik pada program aplikasi pengolah kata MS.Word 2003.
2. Multimedia *CD* interaktif model Simulasi dalam pembelajaran TIK yang dibuat menggunakan program *Adobe Director* dan beberapa program pendukung lainnya.
3. Penilaian hasil belajar peserta didik yang diukur terkait dengan aspek kognitif.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan Umum

Tujuan Umum dari penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui apakah penerapan *computer based instruction (CBI)* model simulasi dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi pokok bahasan membuat variasi tabel, grafik dan gambar dalam dokumen pengolah kata di kelas X semester 2 Madrasah Aliyah Multazam Bandung.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan penerapan *CBI* Model Simulasi tentang konsep membuat variasi tabel dalam dokumen pengolah kata pada mata pelajaran TIK kelas X semester 2 tahun pelajaran 2010/2011 ?
2. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan penerapan *CBI* Model Simulasi tentang konsep membuat grafik dalam dokumen pengolah kata pada mata pelajaran TIK kelas X semester 2 tahun pelajaran 2010/2011 ?
3. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan penerapan *CBI* Model Simulasi tentang konsep membuat *mail merge* dalam dokumen pengolah kata pada mata pelajaran TIK kelas X semester 2 tahun pelajaran 2010/2011 ?

Apakah penerapan metode pembelajaran berbasis komputer model simulasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang konsep membuat dokumen

pengolah kata dengan gambar pada mata pelajaran TIK kelas X semester 2 tahun pelajaran 2010/2011 ?

Jika tujuan penelitian yang dikemukakan diatas dapat tercapai, penelitian ini akan memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis. Dengan penjelasan sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan khasanah pengetahuan ilmiah dibidang pendidikan, khususnya kajian tentang perkembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, lebih spesifik pada mata pelajaran TIK di madrasah. Manfaat yang diperoleh yaitu, hasil penelitian tentang penggunaan metode pembelajaran berbasis komputer untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik dalam pokok bahasan membuat dokumen pengolah kata dengan variasi tabel, grafik, gambar dan diagram program aplikasi perangkat lunak pengolah kata (*Microsoft Word*) pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). (Penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran TIK di di kelas X MA. Multazam Kecamatan Cibeunying Kidul Kelurahan Pasirlayung Bandung).

Diharapkan hasil penelitian dapat dijadikan salah satu acuan pada lapangan studi yang sama atau mempunyai relevansi dengan bentuk penelitian lainnya guna penyempurnaan penelitian ini.

b. Manfaat Praktis

Adapun beberapa manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Manfaat bagi peserta didik/peserta didik

- a) Melatih peserta didik untuk mengembangkan minat dan bakat yang ada pada dirinya.
- b) Melatih peserta didik untuk aktif, kreatif dan inovatif serta menumbuhkan semangat belajar khususnya pada mata pelajaran TIK dalam pembelajaran media komputer dengan menggunakan model Simulasi Metode Pembelajaran Berbasis komputer.
- c) Efektifitas pembelajaran dengan media komputer melalui pendekatan model Simulasi dalam pelajaran TIK guna meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik di kelas X MA. Multazam Bandung dapat memberikan motivasi dan fokus belajar peserta didik dalam mata pelajaran TIK.
- d) Melalui penggunaan model Simulasi hasil belajar dan aktivitas peserta didik dapat meningkat.

2) Manfaat bagi guru

- a) Sebagai motivasi bagi guru untuk meningkatkan keterampilan memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan bervariasi dalam proses pembelajaran untuk menuju proses pembelajaran yang berkualitas.
- b) Efektifitas pembelajaran dengan media komputer melalui pendekatan model Simulasi dalam mata pelajaran TIK terhadap kompetensi peserta didik di kelas X MA. Multazam Bandung dapat meningkatkan profesionalisme guru untuk dapat mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan teknologi.

c) Dengan peningkatan efektifitas pembelajaran media komputer melalui penggunaan pendekatan model Simulasi pada mata pelajaran TIK terhadap kompetensi peserta didik di kelas X MA. Multazam Bandung tersebut dapat menjadi alat bantu bagi guru-guru didalam mata pelajaran lain dalam proses pembelajaran terutama yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

3) Manfaat bagi madrasah

- a) Dapat dijadikan masukan sebagai bahan pertimbangan pelaksanaan metode pembelajaran yang tepat agar sistem pembelajaran di madrasah dapat berkembang dengan optimal, ketika sistem pembelajaran berkembang optimal diharapkan pembelajaran berhasil maksimal.
- b) Melalui penerapan model simulasi diharapkan dapat dijadikan acuan oleh madrasah untuk penerapan model-model lainnya dalam mata pelajaran yang relevan, sehingga hasil belajar tiap mata pelajaran dapat meningkat.

E. Definisi Operasioanal

Adapun defnisi Istilah yang ada pada penelitian ini diantaranya :

1. **CBI (Computer Based Learning)** atau pembelajaran berbasis komputer adalah merupakan istilah umum untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer baik sebagian maupun secara keseluruhan untuk mempermudah peserta didik dalam kegiatan belajar.
2. **CD Interaktif Model Simulasi** adalah singkatan dari *Compact Disk Interaktif* adalah salah satu inovasi dari pembelajaran berbasis komputer yang dapat

digunakan untuk membantu memecahkan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh sistem pendidikan di Indonesia.

3. **Hasil belajar** adalah kemampuan siswa ditunjukkan melalui respon terhadap pretest dengan posttest.
4. **Model Simulasi** adalah model simulasi dalam *CBI* pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penciptan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.

