

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan persoalan penting bagi kemajuan suatu bangsa. Dalam hal ini sekolah sebagai lembaga pendidikan merupakan tempat terjadinya proses pembelajaran yang diusahakan dengan sengaja untuk mengembangkan kepribadian dan segenap potensi siswa sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku akibat dari interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut menyangkut perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Hasil belajar dapat dikatakan membekas atau konstan, jika perubahan yang terjadi akibat proses belajar tahan lama dan tidak terhapus begitu saja.

Pendidikan berkualitas memiliki kaitan sangat erat dengan proses pembelajaran efektif serta efisien sehingga mampu menuntun siswa dalam mempersiapkan diri untuk menjadi sumber daya manusia yang handal di masa yang akan datang. Melalui proses pembelajaran yang berkualitas maka setiap siswa akan mendapatkan pengalaman belajar sehingga sesuai dengan kebutuhan saat ini maupun dimasa depan. Hasil pembelajaran yang didapat pada akhirnya harus bisa diterapkan untuk mengatasi persoalan-persoalan yang muncul pada kehidupan nyata.

Fokus perhatian utama dalam pembelajaran adalah bagaimana mengantarkan siswa merubah dirinya dari suatu individu yang tidak memiliki kemampuan sehingga bermanfaat baik bagi dirinya maupun bagi orang lain yang berada disekitarnya. Kemampuan tersebut akan bisa diraih melalui pengalaman belajar yang dialami oleh

siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagaimana diungkapkan oleh Nana Sudjana (2000:28) bahwa “Dalam proses pengajaran atau interaksi belajar mengajar yang menjadi persoalan utama ialah adanya proses belajar pada siswa yakni proses berubahnya tingkah laku siswa melalui berbagai pengalaman yang diperolehnya”. Dalam hal ini kita bisa melihat bahwa pengalaman belajar seorang siswa akan menentukan hasil belajar yang ia raih.

Akan tetapi saat ini terdapat peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi di bidang pendidikan telah direspon dengan memasukkan materi TIK ke dalam kurikulum. Sesuai dengan UU No. 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, salah satu pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang tepat di sekolah dan dunia pendidikan merupakan salah satu faktor kunci penting untuk mengejar ketertinggalan dunia pendidikan dan meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia dari negara-negara lain.

Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi menjadi penting untuk mampu bertahan dan bersaing. Hampir di seluruh penjuru dunia telah melibatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk memudahkan pekerjaan dan kebutuhan manusia, seperti memudahkan pekerjaan di pemerintah, pendidikan, dll. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Indonesia masih pada tahap berkembang, karena belum semua kawasan Indonesia tersedia fasilitas Teknologi Informasi dan Komunikasi, baik sarana maupun prasarana khususnya di desa, selain itu belum semua masyarakat Indonesia memahami Teknologi Informasi dan Komunikasi secara mahir dan memaksimalkan keberadaan Teknologi Informasi dan Komunikasi itu sendiri dalam pekerjaan. (Mukhlis Sumani, 2011:6)

Menurut Rusman (2011: 16), “Essensinya adanya Teknologi Informasi dan Komunikasi tentunya bertujuan baik, yakni memudahkan manusia untuk menyelesaikan

setiap pekerjaan, memudahkan mencari informasi dan pengetahuan secara luas tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, namun ada beberapa oknum yang salah memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi sehingga menimbulkan dampak *negative* seperti semakin mudah untuk menjiplak informasi, melanggar hak cipta karya orang lain dan secara sengaja salah memanfaatkan layanan-layanan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang tersedia.

Bersumber dari dampak *negative* yang telah disebutkan maka akan menimbulkan hal-hal seperti, lahirnya budaya konsumtif, kurang mandiri, dan adiktif. Oleh sebab itu dibutuhkan peranan pendidikan untuk memaksimalkan peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang sesuai dengan esensi Teknologi Informasi dan Komunikasi yang tidak bertentangan dengan pendidikan, norma hukum yang berlaku, serta agama sehingga kedepannya terbentuk generasi yang unggul dan berkompeten.

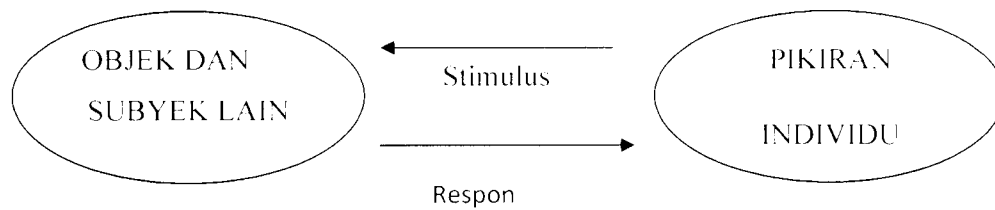
Proses pembelajaran khususnya Teknologi Informasi dan Komunikasi akan lebih efektif dan bermakna apabila siswa berpartisipasi aktif, dengan cara tidak menunjukkan sikap pasif di dalam kelas maupun di luar kelas. Tetapi sampai saat ini masih banyak terdengar keluhan bahwa mata pelajaran matematika yang membosankan, tidak menarik, memusingkan yang cenderung membuat siswa menjadi kurang merespon saat pelajaran berlangsung, bahkan ada siswa yang tidak masuk sekolah dikarenakan ada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Menurut Mayke dalam bukunya "Bermain dan Permainan", sebagai dikutip oleh Moh. Soleh hamid (2011: 19), mengatakan "bahwa dengan bermain akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat memanipulasi, mengulang-ngulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya". Disinilah proses pembelajaran berlangsung. Mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan,

memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerjasama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan.

Bermain, selain berfungsi penting bagi perkembangan pribadi, juga mempunyai fungsi sosial dan emosional. Mulai bermain anak merasakan berbagai fungsi sosial dan emosional. Mulai bermain anak merasakan berbagai pengalaman emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga dan lain-lain. Melalui bermain anak memahami kaitan dirinya dengan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tatacara pergaulan. Selain itu kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif siswa. Persamaannya adalah bahwa dalam belajar dan bermain keduanya terjadi perubahan, yang dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman. Cenderung model pembelajaran kooperatif atau menggunakan metode ceramah, siswa tidak memperhatikan guru yang sedang memberikan materi atau pembelajaran atau mengobrol sendiri di kelas.

Bermain merupakan salah satu ciri pendidikan usia dini yang paling tepat. Pelatihan, pembelajaran, pembiasaan, dan pendidikan aspek apapun, hendaklah dilingkupi dengan keaktifan bermain. Hal itu akan mengubah kecerdasan otak, kecerdasan emosi dan ketrampilan fisik, yang dilakukan dengan ceria, bebas dan tanpa beban. Meningkatkan hasil belajar merupakan sebuah respon yang baik untuk siswa. Menurut Panen Paulina (2002 : 112), "respon adalah perilaku yang lahir sebagai hasil masuknya stimulus ke dalam pikiran seseorang". Rujukan didapatkan menurut Panen Paulina merupakan sebuah interaksi proses pemikiran dan dapat dilihat pada gambar 1.1 sebagai berikut :



Gambar 1.1
Sebuah Proses Pemikiran

Berdasarkan proses sebuah pemikiran tersebut merupakan proses pembelajaran adanya interaksi antara satu sama lain di saat memberikan pelajaran di kelas. Pendekatan *Edutainment* mempermudah siswa agar tidak bosan dalam hal pembelajaran, serta pembelajaran yang sedemikian banyak metode yang digunakan oleh pihak sekolah dan guru belum ada yang menggunakan pendekatan *Edutainment* dengan teknik permainan.

Pendekatan *Expository* adalah salah satu pendekatan mengajar tertua dan digunakan secara berlebihan. Ini adalah prosedur untuk menjelaskan dan mengklarifikasi sebuah konsep utama, ide, teori, prinsip dan hukum. Itu membuat penggunaan eksposisi yang mungkin menjadi narasi deskripsi. Ketersediaan waktu guru dalam persiapan pelajaran dan beban kerja, metode ini menjadi solusi guru dalam pembahasan hari untuk pelajaran hari. Perhitungan terbesar dari metode ini adalah pelanggaran terhadap pembelajaran terkenal dengan melakukan oleh John Dewey.

Hal ini menjadi pokok dalam penelitian ini yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan peneliti yang berjudul "Efektivitas Pendekatan *Edutainment* Dengan Teknik Permainan Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa". Permasalahannya adalah apakah Efektivitas Pendekatan *Edutainment*

Dengan Teknik Permainan Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa?

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertitik dari permasalahan “Apakah pendekatan *Edutainment* dengan Teknik Permainan dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dibandingkan pendekatan *Expository* terhadap Hasil Belajar Siswa ranah kognitif di Sekolah Menengah Pertama?”.

Secara khusus masalah-masalah tersebut dirumuskan kedalam sub-sub masalah sebagai berikut:

1. Apakah pendekatan *Edutainment* Dengan Teknik Permainan dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi lebih efektif dibandingkan pendekatan *Expository* terhadap Hasil Belajar Siswa ranah kognitif aspek pengetahuan (C1) di Sekolah Menengah Pertama?
2. Apakah pendekatan *Edutainment* Dengan Teknik Permainan dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi lebih efektif dibandingkan pendekatan *Expository* terhadap Hasil Belajar Siswa ranah kognitif aspek pemahaman (C2) di Sekolah Menengah Pertama?
3. Apakah pendekatan *Edutainment* Dengan Teknik Permainan dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi lebih efektif dibandingkan pendekatan *Expository* terhadap Hasil Belajar Siswa ranah kognitif aspek penerapan (C3) di Sekolah Menengah Pertama?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi masalah disekolah tersebut yaitu bagaimana menumbuhkan respon baik terhadap siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Serta mampu meningkatkan Sumber Daya Manusia yang terdapat di lapangan.

Peran serta guru terhadap siswa tersebut memberikan peran penting terhadap proses pembelajaran dikelas, kadang ada pula siswa yang kurang memahami pembelajaran yang di berikan terhadap guru dan guru di sini mempunyai tugas untuk memberikan pengetahuan yang belum di mengerti oleh siswa dalam pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk menyampaikan bukti eksperimentatif tentang efektivitas pendekatan *Edutainment* dengan teknik permainan pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui efektivitas pendekatan *Edutainment* dengan teknik permainan dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi lebih efektif dibandingkan pendekatan *Expository* terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pengetahuan (C1) di Sekolah Menengah Pertama.
2. Untuk mengetahui efektivitas pendekatan *Echutainment* dengan teknik permainan dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi lebih efektif dibandingkan pendekatan *Expository* terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pemahaman (C2) di Sekolah Menengah Pertama.
3. Untuk mengetahui efektivitas pendekatan *Edutainment* dengan teknik permainan dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi lebih efektif

dibandingkan pendekatan *Expository* terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek penerapan (C3) di Sekolah Menengah Pertama.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Bagi Peneliti, berharap dari penelitian ini akan mampu menambah wawasan serta lebih mengerti dan memahami teori tentang pendekatan *Edutainment* dengan teknik permainan dalam pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi.

2. Manfaat praktis

1) Guru

- a. Menambah wawasan tentang mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan menggunakan pendekatan *Edutainment* yang dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa.
- b. Memberikan solusi terhadap kendala pelaksanaan pembelajaran khususnya terkait dengan kemampuan hasil belajar siswa.

2) Siswa

- a. Meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- b. Memberikan suasana belajar yang senang, lebih kondusif dan variatif sehingga pembelajaran tidak membosankan mendengarkan guru yang menyampaikan materi dari awal sampai akhir jam pembelajaran dan membawa dampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

3) Sekolah

- a. Memberikan masukan atau saran dalam upaya mengembangkan suatu proses pembelajaran yang mampu meningkatkan dan mempunyai kemampuan siswa.
- b. Dapat memberikan motivasi pada guru-guru lain untuk memperbaiki model pembelajaran yang selama ini diterapkan.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran dalam penelitian ini maka perlu dijelaskan definisi operasional yang terdapat dalam judul yakni :

1. Pendekatan *Edutainment* adalah suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. Peran serta untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan. Sehingga siswa merespon dan memotivasi belajar terhadap guru disaat memberikan suatu materi di dalam kelas.
2. Teknik Permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.
3. Konsep Belajar dan Pembelajaran adalah suatu proses relasi antara stimulus dan respon (S-R), relasi antara bagian dengan totalitas pengalaman dan proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.
4. Pengertian Hasil Belajar adalah hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan

proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

