

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, secara sistematis merencanakan bermacam-macam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan yang menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar. Dengan berbagai kesempatan belajar itu, pertumbuhan dan perkembangan peserta didik diarahkan dan didorong ke pencapaian tujuan yang dicita-citakan. Lingkungan tersebut disusun dan ditata dalam suatu kurikulum, yang pada gilirannya dilaksanakan dalam bentuk proses pembelajaran. Untuk bisa menciptakan kualitas pendidikan yang baik dan yang memenuhi persyaratan diatas diperlukan pengadaan teknologi yang tepat, dimana pendidikan yang tepat jatuh pada penggunaan alat pengolah data elektronik yang dalam kenyataan dan praktik berarti menggunakan komputer dengan semua sarana pendukungnya. Komputer merupakan pilihan yang paling tepat karena bisa menampilkan informasi dalam jumlah yang besar dan bervariasi, mempunyai cara kerja yang cepat dan aplikasi informasi yang dihasilkan sangat beraneka ragam.

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan diantaranya menurut Deming (Uno B. Hamzah, 2008:86) adalah input mentah atau siswa itu sendiri. Senada dengan Deming tokoh pendidikan seperti Dicroly (Hamalik, 2006:157) juga berpandangan sama bahwa faktor siswa justru menjadi unsur penentu berhasil tidaknya pengajaran yang disampaikan oleh guru, sebab setiap siswa memiliki kondisi internal dimana kondisi tersebut sangat berperan dalam aktivitas belajar mereka sehari-hari, salah satu dari kondisi internal tersebut adalah motivasi.

Dalam proses belajar mengajar, motivasi merupakan salah satu faktor yang diduga besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Siswa yang motivasinya tinggi diduga akan memperoleh hasil belajar yang baik. Pentingnya motivasi belajar

Ali Topan, 2014

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa terbentuk antara lain agar terjadi perubahan belajar ke arah yang lebih positif. Pandangan ini sesuai dengan Pendapat Hawley (Prayitno, 1989:3) : “siswa

Ali Topan, 2014

***HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER DENGAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang termotivasi dengan baik dalam belajar melakukan kegiatan lebih banyak dan lebih cepat, dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi dalam belajar. Prestasi yang diraih akan lebih baik apabila mempunyai motivasi yang tinggi.”

Menurut Nasution (Djamarah, 2002:166) “motivasi adalah kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu”. Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Karena motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi siswa. Seringkali, peserta didik yang tergolong cerdas terlihat kurang menonjol karena tidak memiliki motivasi untuk mencapai prestasi sebaik mungkin. Dalam proses pembelajaran, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan, sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan belajarnya. Seperti yang dikemukakan oleh Purwanto (2006:61) bahwa “banyak bakat anak tidak berkembang karena tidak diperolehnya motivasi yang tepat”. Motivasi dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk terjadinya percepatan dalam mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran secara khusus.

Ada beberapa cara yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, baik itu secara internal siswanya sendiri maupun eksternal. Secara eksternal salah satunya adalah menyediakan kondisi belajar yang aman, nyaman, efektif dengan ditunjang oleh beberapa model pembelajaran yang bervariasi contohnya pembelajaran berbasis komputer.

Pembelajaran berbasis komputer (PBK) sebagai model proses mengajar yang dilakukan secara langsung yang melibatkan komputer untuk mempresentasikan bahan ajar dalam suatu model pembelajaran yang interaktif untuk memberikan dan mengendalikan lingkungan belajar secara individual pada masing-masing siswa (Splittgerber dan Stirzaker,1984). Definisi ini selaras dengan Steinberg yang menyatakan bahwa PBK merupakan semua penerapan komputer untuk pembelajaran yang memiliki aspek individual, interaktif, dan arahan

(Steinberg,1991). Makna PBK sebagai pembelajaran individual, karena komputer memberikan layanan sebagai seorang tutor bagi seorang siswa dari pada sebagai seorang instruktur untuk suatu kelompok siswa. Dalam pembelajaran berbasis komputer terjadi komunikasi dua arah secara intensif antara siswa dengan sistem komputer. Ini dimaknai sebagai PBK interaktif. Selain ini, dengan PBK memungkinkan siswa dapat mengajukan pertanyaan, memberi respon dan sistem komputer menyajikan umpan balik secepat mungkin setelah siswa memberi respon. Umpan balik yang diberikan komputer diharapkan agar siswa selalu dapat mendorong dan meningkatkan kemampuan. Prosedur stimuli yang disajikan melalui layar monitor, respon siswa melalui papan ketik dan umpan balik yang berbentuk teks, suara atau gambar diarahkan berdasarkan struktur program yang dirancang oleh pengembang PBK.

Ditinjau dari peran apa yang diperankan program komputer, Merrill (1996) secara spesifik menyatakan bahwa PBK merupakan penggunaan komputer untuk membantu dalam aktivitas pembelajaran. Pada umumnya digunakan dengan mengacu penerapan tutor, seperti misalnya memberi *drill and practice, tutorials, simulation, and games*. Definisi ini selaras dengan Tailor (Merrill, 1996), yang menyatakan bahwa semua aplikasi komputer dalam pendidikan dapat diklasifikasi sebagai *tutor, tool* atau *tutee*.

Pembelajaran berbasis komputer model *drill* merupakan suatu model dalam pembelajaran dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. Melalui model *drill* akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan. Dengan latihan terus menerus maka akan tertanam dan menjadi kebiasaan. Selain itu model ini pun menambah kecepatan, ketetapan, kesempurnaan dalam melakukan sesuatu serta dapat pula dipakai sebagian suatu cara mengulangi bahan latihan. Model ini berasal dari model pembelajaran Herbart yaitu model asosiasi dan ulangan tanggapan. Melalui model ini maka akan memperoleh tanggapan pembelajaran dari siswa. Pelaksanaannya secara mekanis untuk mengajarkan berbagai mata pelajaran dan kecakapan.

Ali Topan, 2014

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER DENGAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dengan pembelajaran berbasis komputer diharapkan proses pembelajaran lebih efektif seperti yang diungkapkan oleh Dedi Mulyasa (2012:62) “efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain: kualitas materi, kemampuan dan kreativitas guru, kondisi dan persiapan peserta didik, iklim kelas, sumber dan sarana pembelajaran, serta waktu”.

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan salah satu dari mata pelajaran yang masih dipelajari di SMA Negeri 1 Kandanghaur, karena sekolah tersebut belum menerapkan kurikulum 2013. Ada beberapa materi yang pada umumnya sulit untuk dipelajari oleh siswa. Dengan demikian diperlukan berbagai inovasi dalam penyampaian materi seperti menggunakan berbagai model-model pembelajaran.

Sekolah atau suatu lembaga pendidikan dituntut untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang sudah ada dengan cepat dan tepat, sehingga menunjang proses pembelajaran semakin efektif. Untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, SMA Negeri 1 Kandanghaur merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan model pembelajaran berbasis komputer untuk proses pembelajarannya. Hal ini dikarenakan SMA Negeri 1 Kandanghaur memiliki laboratorium komputer yang mampu untuk menampung satu rombongan kelas untuk proses pembelajaran dan berbagai fasilitas di laboratorium komputer sangat mendukung untuk menerapkan model pembelajaran berbasis komputer.

Data yang diperoleh dalam penelitian yang dilakukan oleh Mishadin yang berjudul “Efektifitas Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Elektronika Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMK 1 Sedayu Bantul” tahun 2012 adalah :

1. Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran elektronika terbukti lebih efektif, yaitu dengan tercapainya prestasi belajar sesuai KKM yang ditetapkan.
2. Perbedaan prestasi belajar aspek kognitif antara penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan penggunaan media

Ali Topan, 2014

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran konvensional pada mata pelajaran elektronika, dengan harga F untuk “kelompok” diperoleh 35,14, signifikansi $0,000 < 0,05$.

3. Terdapat perbedaan prestasi belajar aspek psikomotor antara penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan penggunaan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran elektronika, dengan harga F untuk “kelompok” diperoleh 66,54, signifikansi $0,000 < 0,05$.

Berdasarkan pemaparan dan data penelitian tersebut, peneliti dapat menegaskan bahwa terselenggaranya proses pendidikan secara efektif dan efisien yang pada intinya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah perlu didukung oleh adanya pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan ketika menyampaikan materi dan bahan ajar selama proses pembelajaran.

Mengingat begitu pentingnya pembelajaran berbasis komputer model *drill* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya dapat menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan, selanjutnya peneliti tertarik ingin meneliti permasalahan ini dengan judul yang ditetapkan : “Hubungan Antara Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas” (Studi Korelasional pada Kelas XI Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Kandanghaur).

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian digunakan untuk merumuskan ke dalam suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2011:35). Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat hubungan antara penggunaan pembelajaran berbasis komputer model *drill* dengan motivasi belajar siswa pada kelas XI mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Kandanghaur?
- 2) Apakah terdapat hubungan antara penggunaan pembelajaran berbasis komputer model *drill* dengan Motivasi belajar siswa aspek Perhatian

Ali Topan, 2014

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(*attention*) pada kelas XI mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Kandanghaur?

- 3) Apakah terdapat hubungan antara penggunaan pembelajaran berbasis komputer model *drill* dengan motivasi belajar siswa aspek Kesesuaian (*relevance*) pada kelas XI mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Kandanghaur?
- 4) Apakah terdapat hubungan antara penggunaan pembelajaran berbasis komputer model *drill* dengan motivasi belajar siswa aspek Percaya diri (*confidence*) pada kelas XI mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Kandanghaur?
- 5) Apakah terdapat hubungan antara penggunaan pembelajaran berbasis komputer model *drill* dengan motivasi belajar siswa aspek Kepuasan (*satisfaction*) pada kelas XI mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Kandanghaur?

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah penelitian untuk memperjelas arah dan tujuan penelitian untuk menghindari pengkajian masalah yang terlalu luas, tidak menyimpang dan tidak melebar kemana-mana. Batasannya adalah :

- 1) Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas XI Program Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMA Negeri 1 Kandanghaur.
- 2) Pembelajaran berbasis komputer pada penelitian ini dibatasi hanya pada model *drill*.
- 3) Motivasi belajar siswa dilihat dari aspek Perhatian (*attention*), Kesesuaian (*relevance*), Percaya diri (*confidence*), Kepuasan (*satisfaction*). Diukur menggunakan angket motivasi skala likert.

D. Tujuan Penelitian

Ali Topan, 2014

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan latar belakang dan masalah penelitian yang telah dikemukakan maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara penggunaan pembelajaran berbasis komputer model *drill* dengan motivasi belajar siswa pada kelas XI mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Kandanghaur.

2) Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara penggunaan pembelajaran berbasis komputer model *drill* dengan motivasi belajar siswa pada kelas XI mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Kandanghaur.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara penggunaan pembelajaran berbasis komputer model *drill* dengan motivasi belajar siswa aspek perhatian (*attention*) pada kelas XI mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Kandanghaur.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara penggunaan pembelajaran berbasis komputer model *drill* dengan motivasi belajar siswa aspek kesesuaian (*relevance*) pada kelas XI mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Kandanghaur.
4. Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara penggunaan pembelajaran berbasis komputer model *drill* dengan motivasi belajar siswa aspek percaya diri (*confidence*) pada kelas XI mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Kandanghaur.
5. Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara penggunaan pembelajaran berbasis komputer model *drill* dengan motivasi belajar siswa aspek kepuasan

(*satisfaction*) pada kelas XI mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Kandanghaur.

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, penulis berharap dapat bermanfaat baik bagi penulis sendiri, pembaca, dan khususnya bagi para ahli untuk itu harapan penulis dari manfaat penelitian ini adalah:

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi, wawasan dan informasi yang berguna bagi Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan, khususnya dalam bidang kajian pembelajaran berbasis komputer model *drill* di sekolah terhadap motivasi belajar siswa.

2) Manfaat Praktis

1. Lembaga yang diteliti (SMA Negeri 1 Kandanghaur) :

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan kontribusi yang bermanfaat bagi pengembang dan kemajuan Sekolah khususnya meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Bagi Guru :

Memberikan kontribusi yang positif agar proses pembelajaran semakin meningkat khususnya menarik motivasi belajar siswa dengan menggunakan berbagai model-model pembelajaran.

3. Bagi Siswa :

Dapat meningkatkan proses berfikir, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan lebih termotivasi dalam belajarnya.

4. Bagi Peneliti :

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan peneliti khususnya mengenai hubungan antara penggunaan pembelajaran berbasis komputer model *drill* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Kandanghaur.

5. Bahan informasi dan referensi bagi para peneliti yang hendak meneliti dan berhubungan dengan masalah-masalah pada penggunaan pembelajaran berbasis komputer model *drill* terhadap motivasi belajar siswa.