

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology*) merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di dalamnya pelaksanaan pendidikan. Di sekolah, *ICT* digunakan mulai dari hal-hal sederhana untuk membuat laporan, menyusun anggaran, mengelola data siswa, nilai sampai pada pemakaiannya dalam proses pembelajaran.

Menurut Uwes A Chaeruman (2012:3) “negara-negara yang telah mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, dalam semua sektor pendidikan, semakin berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran”.

Berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan telah dilakukan, diantaranya melalui perbaikan kurikulum, sistem manajemen pendidikan, sistem pembelajaran, bahan ajar, serta peningkatan kualitas pendidik dan tenaga kependidikan. Tidak terkecuali pada tingkat satuan pendidikan dalam hal ini adalah sekolah, berbagai cara untuk melakukan perubahan dilakukan untuk memperbaiki atau meningkatkan proses belajar mengajar, perbaikan tersebut dilakukan salah satunya dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran. Seperti yang didefinisikan oleh UNESCO bahwa TIK bukan hanya komputer dan internet, tetapi mengandung makna yang lebih luas yaitu meliputi teknologi cetak maupun non-cetak, *audio*, *audio-visual*, *multimedia*, dan pembelajaran berbasis *web*.

Penggunaan program aplikasi dalam membantu proses pembelajaran, diharapkan mampu mengatasi atau menyiasati berbagai hambatan dan keterbatasan baik itu sistem, maupun strategi pembelajaran di sekolah, dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran

Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Menurut Aditya Ramanda (2010:2) rendahnya kualitas proses dan hasil belajar siswa ditunjukkan oleh fakta-fakta sebagai berikut :

(1) secara umum tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran relatif sangat rendah. (2) sebagian siswa cenderung hanya mampu meniru apa yang dikerjakan guru. (3) siswa tidak mampu menggunakan pembelajaran konvensional, sehingga menghabiskan banyak waktu dan pembelajaran menjadi tidak efisien. (4) siswa cenderung tidak menunjukkan minat yang baik terhadap pelajaran.

Mata pelajaran KKPI adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang perkembangan Teknologi Informasi dan Teknologi komunikasi. Pada mata pelajaran ini siswa dituntut untuk mengenal, menggunakan, dan merawat peralatan Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi, serta menggunakan segala potensi yang ada untuk pengembangan kemampuan diri. Pengembangan pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi terbentur oleh beberapa kendala dan temuan di lapangan, salah satunya adalah rendahnya kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan guru tidak mendemonstrasikan materi dengan baik dan kurang memanfaatkan media yang tepat sehingga kurang menarik perhatian siswa. Kebiasaan penyampaian materi dengan media seadanya yaitu program aplikasi *Power Point* senantiasa membuat siswa bosan dan cenderung kurang memperhatikan terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Peneliti saat melakukan program latihan profesi (PLP) di SMK Pasundan 1 Kota Bandung pada tahun 2012-2013, rata-rata nilai kelas XI pada mata pelajaran KKPI kompetensi dasar mengelola software basis data adalah 7,1. Nilai tersebut berada di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 7,3. Mencoba menelusuri lebih lanjut bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, ternyata siswa lebih banyak belajar dengan konvensional (ceramah) dengan media presentasi *Power Point* di dalam laboratorium. Karena untuk mata pelajaran praktek di luar jam pelajaran sehingga siswa jarang ada di laboratorium. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil belajar siswa kelas XI seperti di bawah ini.

Raden Indra Firmansyah, 2013

Pengaruh Penggunaan Program Aplikasi Articulate Engage '09 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 1.1.
Hasil Belajar Kompetensi Dasar Basis Data Mata Pelajaran KKPI
SMK Pasundan 1 Kota Bandung

No	Kelas	Rata-Rata Kelas
1	XI Akuntansi 1	7,2
2	XI Akuntansi 2	7,3
3	XI Akuntansi 3	7,1
4	XI Adm Perkantoran 1	7,1
5	XI Adm Perkantoran 2	7,0
6	XI Adm Perkantoran 3	7,5
7	XI Adm Perkantoran 4	7,3
8	XI Pemasaran 1	7,2
9	XI Pemasaran 2	7,1
10	XI Pemasaran 3	7,0
11	XI Pemasaran 4	7,2
Rata-Rata Hasil		7,1
KKM 7,3		

Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mengoptimalkan kemampuan anak didik dan membantu mengembangkan kemampuan yang sempurna secara fisik, intelektual dan emosi. Oleh karena itu penggalan kemampuan yang terpendam yang dimiliki siswa harus dilakukan secara maksimal. Sebenarnya, setiap siswa mempunyai potensi untuk berkembang, namun terkadang potensi itu tidak tergalai atau bahkan terabaikan. Hal ini disebabkan kemampuan guru dalam menggunakan berbagai program aplikasi penyampaian materi yang kurang bisa dipahami oleh siswa. Padahal, pengintegrasian TIK ke dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan *ICT literacy*, membangun masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge-based society*) pada diri siswa, dan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran itu sendiri.

Raden Indra Firmansyah, 2013

Pengaruh Penggunaan Program Aplikasi Articulate Engage '09 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menurut Uwes A Chaeruman (2012:4), secara teoritis TIK memainkan peran yang sangat luar biasa untuk mendukung terjadinya proses belajar : (1) siswa dapat terlibat aktif oleh adanya proses belajar yang menarik dan bermakna. (2) siswa dapat menggabungkan ide-ide baru kedalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk memahami makna atau keingintahuan dan keraguan yang selama ini ada dalam benaknya. (3) siswa dapat secara aktif dan antusias berusaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan. (4) siswa dalam suatu kelompok atau komunitas yang saling bekerjasama, berbagi ide, saran atau pengalaman, menasehati dan memberikan masukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. (5) proses belajar secara *inherent* merupakan suatu proses sosial dan dialogis dimana siswa memperoleh keuntungan dari proses komunikasi tersebut baik didalam maupun diluar sekolah. (6) situasi belajar diarahkan pada proses belajar yang bermakna (*real world*) melalui pendekatan “*problem-based* atau *case-based learning*.”

Salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran adalah mengembangkan program aplikasi yang relevan dalam kegiatan pembelajaran. Program aplikasi dikatakan relevan jika mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun program aplikasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah program aplikasi dengan *Articulate Engage 09*.

Menurut Dedi Heryadi (2012:90) pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate* sebagai berikut : 1) kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate* hasilnya baik. 2) Pembelajaran dengan menggunakan media *Articulate* memberikan perubahan positif terhadap kualitas pembelajaran. 3) Penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate* dapat meningkatkan kemampuan efektif dengan ditandai meningkatnya kemampuan efektif siswa. 4) kemampuan efektif siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Articulate* mengalami peningkatan yang signifikan.

Penerapan program aplikasi *Articulate Engage 09* di sekolah mengharuskan para pelaku pendidikan harus melek teknologi yang imbasnya adalah bahwa setiap tenaga pendidik dan tenaga kependidikan harus

bisa menggunakan komputer. Semua model pembelajaran yang ada di sekolah harus mulai berpindah dari sistem konvensional menuju sistem yang mengarah pada *ICT*, tak terkecuali dengan program aplikasi.

Untuk dapat memanfaatkan program aplikasi *Articulate Engage 09* secara optimal, diperlukan perencanaan yang baik dan pemahaman yang mendalam tentang berbagai proses yang terjadi di sekolah. Oleh karena itu, keterlibatan berbagai pihak diperlukan untuk membuat perencanaan tersebut termasuk berbagai vendor solusi teknologi informasi. Melalui perencanaan yang baik dan solusi yang lengkap, program aplikasi *Articulate Engage 09* tidak saja meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja tetapi juga diharapkan dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai secara optimal.

Untuk dapat menerapkan program aplikasi *Articulate Engage 09*, seorang guru minimal harus bisa mengoperasikan komputer. Di era yang semakin maju seperti sekarang ini, adalah sebuah keniscayaan bahwa seorang guru harus mampu menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi. Akan sangat tertinggal sekali jika seorang pendidik tidak menguasai teknologi yang sangat berkembang seperti sekarang ini. Selain kemampuan yang harus dimiliki seorang pendidik, dukungan dari sekolah dalam hal sarana dan prasarana penunjang Teknologi Informasi dan Komunikasi juga harus terpenuhi untuk kelancaran proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh penggunaan program aplikasi *Articulate Engage 09* dibandingkan dengan program aplikasi *power point* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi?”.

Secara lebih rinci permasalahan pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan antara penggunaan program aplikasi *Articulate Engage 09* dibandingkan dengan program aplikasi *Power Point* terhadap hasil belajar siswa aspek memahami pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi pokok bahasan basis data ?
2. Apakah terdapat perbedaan antara penggunaan program aplikasi *Articulate Engage 09* dibandingkan dengan program aplikasi *Power Point* terhadap hasil belajar siswa aspek menerapkan pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi pokok bahasan basis data ?
3. Apakah terdapat perbedaan antara penggunaan program aplikasi *Articulate Engage 09* di bandingkan dengan program aplikasi *Power Point* terhadap hasil belajar siswa aspek menganalisis pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi pokok bahasan basis data?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan program aplikasi *Articulate Engage 09* dengan media *power point* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi?"

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan antara penggunaan program aplikasi *Articulate Engage 09* dengan program aplikasi *Power Point* terhadap hasil belajar siswa aspek memahami pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi pokok bahasan basis data.
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan antara penggunaan program aplikasi *Articulate Engage 09* dengan program aplikasi *Power Point* terhadap hasil belajar siswa aspek menerapkan pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi pokok bahasan basis data.
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan antara penggunaan program aplikasi *Articulate Engage 09* dengan program aplikasi *Power Point* terhadap hasil belajar siswa aspek menganalisis pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi pokok bahasan basis data.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Bagi penulis, diharapkan penelitian ini akan mampu menambah wawasan serta lebih mengerti dan memahami teori-teori yang di dapat selama proses perkuliahan khususnya dalam mata kuliah *e-learning*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan guru sebagai salah satu referensi tentang cara mengajar yang lebih baik, efektif dan inovatif, serta dapat memberikan motivasi agar senantiasa mengajar dengan hati.

b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan agar siswa dapat lebih tertarik dan senang untuk belajar, memberikan motivasi dan kepercayaan diri untuk tidak pernah berhenti belajar.

c. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi dan evaluasi terhadap upaya-upaya yang telah dilakukan oleh Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dalam memberikan pelayanan kepada mahasiswa.

Selain itu, diharapkan dapat memberi sumbangan yang sangat berharga pada perkembangan ilmu pendidikan, terutama pada penerapan model-model pembelajaran untuk meningkatkan hasil proses pembelajaran dan hasil belajar di kelas.