# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai upaya sadar dan terencana yang diselenggarakan oleh pemerintah berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu dan relevansi serta efisiensi manajemen pendidikan. Pemerataan kesempatan pendidikan diwujudkan dalam program wajib belajar sembilan tahun. Peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, olah pikir, olah rasa dan olah raga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Peningkatan relevansi pendidikan dimaksudkan untuk menghasilkan lulusan yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan berbasis potensi sumber daya alam Indonesia. Peningkatan efisiensi manajemen pendidikan dilakukan melalui penerapan manajemen berbasis sekolah dan pembaharuan pengelolaan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan. (Lampiran Peraturan Kementerian Pendidikan Nasional No.22 Tahun 2006).

Sementara itu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin cepat masuk kedalam setiap lini kehidupan manusia, baik pada bidang bisnis, pemerintahan, hiburan, pariwisata, teknologi dan juga bidang pendidikan telah banyak terlihat dan dapat kita amati juga kita rasakan.

Dalam dunia pendidikan misalnya adanya system informasi pendidikan, informasi penerimaan siswa/mahasiswa baru, informasi *open recrutment* guru dan dosen serta karyawan, jaringan pendidikan nasional (Jardiknas) yang menghubungkan pemerintah pusat dengan sekolah sampai pada unit terendah, selain itu dalam proses pembelajaran dikenal dengan istilah sistem pembelajaran jarak jauh (*distance learning)* yang memanfaatkan *internet* sebagai medianya. Dengan adanya inovasi sistem pembelajaran secara *online (electronic learning),* telah memberikan kemudahan layanan proses pendidikan bagi masyarakat yang secara geografis mengalami kesulitan dalam mengakses layanan pendidikan.

Namun, kenyataan dilapangan menunjukan bahwa, untuk memaksimalkan sistem pembelajaran jarak jauh ini, masih terkendala dengan beberapa fasilitas lain yang diperlukan, diantaranya ketersediaan layanan *internet* yang masih belum merata. Khususnya di wilayah pedalaman, kita masih menemukan di beberapa tempat yang belum tersedia layanan *internet* dengan mudah dan murah. Maka hal ini juga ternyata menjadi salah satu permasalahan yang cukup urgen untuk segera dicarikan solusinya.

Di satu sisi, sekalipun masih terdapat keterbatasan jasa layanan *internet* murah dan mudah, sementara perkembangan perangkat mobile, semacam PDA, *Smart Phone* dan juga *Mobile Phone,* sejak 10 tahun terakhir ini mengalami

perkembangan yang sangat cepat, bahkan masyarakat di pedesaan saja mayoritas masyarakat sudah memiliki perangkat yang *mobile* ini.

Sementara itu, teknologi *telephone* seluler khususnya *telephone* gengam perkembangannya sangat cepat dan mampu melakukan penetrasi sampai ke pelosok wilayah yang mungkin belum terjangkau *internet* yang secara jaringan kabel langsung. Kondisi ini merupakan peluang yang bisa dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Terlebih kondisi dilapangan menunjukan bahwa kebanyakan dari para pengguna *handphone* hanya baru digunakan untuk proses komunikasi saja (SMS dan telefon). Padahal fitur-fitur yang tersedia sangatlah banyak.

Berdasarkan hasil survey pada tanggal 26 April 2012 di SMP Kartika XIX-2 Bandung, dari sejumlah sampel survey yang di teliti siswa SMP 100% sudah memiliki *handphone*, rata-rata mereka sudah mulai memiliki *handphone* pada usia 9-11 tahun, artinya sejak kelas 4 SD mereka sudah memiliki *handphone*. Banyak dari jumlah responden yang peneliti survey ada 9,37% yang sudah memiliki blackberry dan 13,11% Android, simbian 29,50% sisanya menggunakan aplikasi *handphone* biasa. Dari sejumlah responden tersebut 86,88% memiliki akun jejaring sosial, dimana 98,11 % itu akun *facebook*, 50,94 % *twiiter*.

Penelitian tentang *mobile learning* sudah dilakukan oleh beberapa peneliti baik di Indonesia ataupun di luar negeri, namun yang secara khusus meneliti tentang pemanfaatan *Short Message Service (SMS)* masih terbilang jarang yang melakukankannya. Padahal realita dilapangan *handphone* kebanyakan digunakan untuk keperluan berkirim pesan dan telefon. Peluang ini dalam padangan peneliti merupakan lahan basah untuk dioptimalkan, artinya kalau selama ini *handphone*

siswa hanya di gunakan untuk keperluan SMS dan telefon, maka akan lebih baik dan berdaya guna jika di manfaatkan untuk aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian Arif Prayoga Mahasiswa Program Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia yang berjudul "Pembangunan system penyampaian dan pengaksesan konten pembelajaran menggunakan layanan SMS" disimpulkan bahwa system pengaksesan dan penyampaian pesan konten pendukung pembelajaran memberikan kemudahan bagi pihak siswa untuk mengakses dan menerima konten pendukung pembelajaran dan informasi seputar kegiatan sekolah yang mereka butuhkan karena dapat dilakukan tanpa dibatasi waktu dan tempat.

Penelitian yang lain yang dilakukan oleh Muhamad Said Hasibuan, Eko Budi Prakoso dan Isnaini Bastari Mahasiswa Teknik Informatika STMIK Darmajaya yang dipublikasikan pada Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI) di Yogyakarta pada 17 Juli 2006 dengan judul "Desain dan Implementasi Penggunaan SMS untuk Kegiatan Akademik; Studi Kasus STMIK Darmajaya". Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut adalah aplikasi berbasis SMS dapat mengatasi masalah-masalah yang dihadapi dalam proses akademik, juga dapat lebih meningkatkan keefektifan, keakuratan dan kecepatan proses kegiatan akademik dan pembelajaran.

Penelitian yang lainnya dilakukan oleh Harvinder Kaur Dharam Singh Mahasiswa Open University Malaysia, Malaysia berjudul *"Effectiveness of 5 – Category Pedagogical Model for Mobile Learning Using SMS"*. Kesimpulannya pembelajaran *mobile learning* dengan memanfaatkan SMS terbukti berhasil dalam

memberikan pengalaman belajar di *Open University Of Malaysia.* Penelitian berikutnya dilakukan oleh Simon So dari Hong Kong Intitue of Education, Hong Kong yang di publish di *Journal of Education Technology Development and Exchange tahun 2009,* dengan Judul *"The Development of a SMS based Teaching and Learning System".* Kesimpulannya adalah system pembelajaran dengan kerangka kerja alat, tutor dan tutee mendukung proses pembelajaran.

Dari beberapa hasil penelitian di atas disimpulkan bahwa penggunaan SMS untuk mendukung proses pembelajaran terbukti efektif. Maka dari itu saya mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh penggunaan *Short Message Service (SMS)* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi di SMP Kartika XIX-2 Bandung.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melakukan program latihan profesi (PLP), peneliti menemukan beberapa masalah yang sangat krusial selama belajar, diantaranya tidak adanya sarana belajar siswa yang memadai untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, hal ini dikarenakan komputer yang sejumlah 8 unit, tidak bisa digunakan mengingat tidak ada ruangan khusus yang bisa kami gunakan sebagai laboratorium komputer.

Pemasalahan lain yang ditemukan terjadi dalam diri siswa, setiap kali pertemuan penelitian selalu menanyakan siswa yang membaca buku pelajaran TIK dalam selang waktu satu minggu dari pertemuan sebelumnya yang mengangkat tangan tidak lebih dari 2-3 orang dari sejumlah 37 siswa. Hal ini

menunjukan bahwa motivasi belajar siswa yang sangat renda yang memerlukan perlakuan tertentu untuk mengatasinya agar tidak berlarut. Karena bagaimana pun kondisi dan zamannya kemampuan membaca seseorang menjadi salah satu tolok ukur tingkat keluasan wawasan dirinya. Semakin banyak orang membaca maka akan semakian banyak informasi dan wawasan baru yang ia miliki.

Di sisi lain, terdapat peluang yang bisa dimanfaatkan, dimana 100 % siswa dikelas memiliki *handphone*, maka media *handphone* peneliti rasa bisa dioptimalkan fungsinya, selain untuk kepentingan SMS dan telefon tapi juga untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini yang akan menjadi latar belakang dirasa perlunya memanfaatkan media *handphone* untuk menunjang, mendukung bahkan membantu proses pembelajaran siswa disekolah dan diluar sekolah. Setidaknya bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan sebuah pokok permasalahan, yaitu: "Bagaimana pengaruh penggunaan *Short Message Service (SMS)* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Kartika XIX-2 Bandung?". Kemudian dari pokok permasalahan di atas, ditentukan rumusan masalah yang lebih khusus, antara lain:

1. Bagaimana pengaruh desain konten *Short Message Service (SMS)* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Kartika XIX-2 Bandung.

2. Bagaimana pengaruh persepsi siswa tentang penggunaan *Short Message Service (SMS)* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Kartika XIX-2 Bandung.
3. Bagaimana pengaruh penggunaan *Short Message Service (SMS)* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek sikap *(attitude)*, dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Kartika XIX-2 Bandung?".
4. Bagaimana pengaruh penggunaan *Short Message Service (SMS)* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek semangat belajar, dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Kartika XIX-2 Bandung?".
5. Bagaimana pengaruh penggunaan *Short Message Service (SMS)* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek responsif, dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Kartika XIX-2 Bandung?".

## D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah apa yang hendak dicapai dari penelitian yang dilakukan. Meliputi tujuan umum dan tujuan khusus. Sebagaimana menurut Sugiyono (2010:5) tujuan penelitian ada tiga macam yakni penemuan terhadap data dan informasi yang belum pernah ditemukan peneliti sebelumnya, kemudian pembuktian untuk membuktikan adanya keraguan

terhadap informasi atau pengetahuan tertentu dan pengembangan yakni memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada.

Adapun tujuan penelitian ini diantaranya :

1. Mengetahui pengaruh desain konten *Short Message Service (SMS)* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Kartika XIX-2 Bandung.
2. Mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan *Short Message Service (SMS)* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Kartika XIX-2 Bandung.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan *Short Message Service (SMS)* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek sikat *(attitude)*, dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Kartika XIX-2 Bandung.
4. Mengetahui pengaruh penggunaan *Short Message Service (SMS)* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek semangat belajar, dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Kartika XIX-2 Bandung.
5. Mengetahui pengaruh penggunaan *Short Message Service (SMS)* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada aspek responsif, dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Kartika XIX-2 Bandung.

## E. Manfaat Penelitian

Manfaaat penelitian adalah kegunaan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Adapun manfaat penelitian ini dibedakan dari sisi manfaat secara umum dan khusus.

1. Manfaat Teoritis

   Dari penelitian ini diharapkan memberikan sumbangsih pemikiran baru sebagai bahan kajian terhadap pengembangan model pembelajaran di era informasi dengan memaksimalkan fungsi telfon gengam siswa melalui fitur *Short Message Service (SMS)* untuk proses pembelajaran. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi peneliti lain yang melakukan penelitian serupa.

2. Manfaat Praktis

   Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang banyak kepada semua pihak, baik peneliti, guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) disemua sekolah, pihak jurusan, sekolah, para pengambil kebijakan mulai dari kepala dinas cabang, sampai pusat baik secara langsung ataupun tidak langsung.

   Manfaat praktis lainnya adalah memaksimalkan fungsi *handphone* para siswa pada fitur *Short Message Service (SMS)* dalam menunjang proses pembelajaran. Selain itu juga bisa bermanfaat untuk memecahkan masalah kurangnya motivasi belajar yang dihadapi oleh siswa di sekolah.

## F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah pengertian yang digunakan terhadap beberapa hal yang terkait dengan variabel penelitian. Definisi operasional di buat bertujuan agar tidak menimbulkan keambiguan dalam memahami variabel-variabel dalam penelitian, selain itu untuk mempermudah pengembangan instrumen penelitian yang dikembangkan dari variabel-variabel penelitiannya.

Berikut ini beberapa istilah yang terdapat di dalam penelitian yang perlu didefinisikan:

1. ***Short Message Service (SMS)***

SMS yang dimaksud dalam penelitian ini adalah SMS yang dikirimkan secara berkala kepada sampel dalam kelompok eksperimen. Berisi SMS pengingat untuk belajar, tugas rumah, rencana materi pertemuan berikutnya, tugas baca bahan ajar di buku panduan dan bahan sumber belajar lainnya.

2. **Motivasi Belajar**

Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah motivasi siswa dalam mempersiapkan segala sesuatu untuk pertemuan pembelajaran dikelas. Motivasi yang dimaksud khususnya pada aspek sikap *(attitude)*, semangat belajar dan respon siswa terhadap mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

3. **Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi**

Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah salah satu mata pelajaran yang diterapkan guna mempersiapkan generasi yang terampil khususnya pada bidang informasi dan komunikasi untuk kebutuhan sehari-

hari. Dalam konteks penelitian ini siswa diharapkan mampu mengenali, mengetahui fungsi dan kegunaan menu dan ikon yang terdapat dalam program aplikasi pengolah angka *microsoft excel 2007.*

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
PERPUSTAKAAN