

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia kini tengah mengalami kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan, informasi, komunikasi dan teknologi yang menyebabkan informasi melimpah ruah melewati batasan ruang dan waktu. Orang-orang dari berbagai negara dapat saling bertukar informasi, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Tapi dilain pihak, hal ini menimbulkan *digital-divide* atau perbedaan mencolok antara yang mampu dan yang tidak mampu dalam akses penggunaan ICT (Rusman, 2011:95)

Hal ini berimplikasi pada lapangan pekerjaan dan dunia pendidikan. Implikasinya terhadap lapangan pekerjaan adalah persaingannya semakin ketat dimana kemampuan bersaing dan penguasaan pengetahuan dan teknologi menjadi modal dasar. Sedangkan implikasinya terhadap dunia pendidikan adalah bahwa dunia pendidikan diharapkan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam proses pembelajaran sehingga sumber daya manusia yang dihasilkan pun mempunyai *skill* yang memadai untuk bersaing dengan dunia global.

Penggunaan komputer dalam pembelajaran sendiri bukanlah barang baru tetapi merupakan salah satu dari inovasi teknologi pendidikan dalam

pengembangan media pembelajaran yang dapat diandalkan. Menurut *National Council for Education Technology* (NCET), menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan adalah merupakan perkembangan, penggunaan dan penilaian terhadap sistem-sistem, teknik-teknik dan alat-alat bantuan mengajar untuk memperbaiki proses pembelajaran manusia (Tahir dalam Munir, 2003).

Penggunaan komputer dalam pembelajaran seperti memberikan stimulus untuk belajar, membantu siswa untuk mengingat kembali konsep (*recalling*), mengaktifkan respon siswa, mendorong cara belajar yang interaktif, membebaskan guru dari tugas-tugas yang berulang dan menyediakan sumber belajar yang telah dimodifikasi. (Mc. Donough *et al.* dalam Rida Mulyadi, 2006).

Salah satu bentuk media pembelajaran interaktif dengan menggunakan komputer adalah *Computer-Based Instruction* (CBI). Materi pelajaran dalam *Computer-Based Instruction* (CBI) dikemas semenarik mungkin dengan memadukan beberapa unsur seperti; penggunaan audio, video, animasi, teks, dan grafik. *Computer-Based Instruction* (CBI) memiliki beberapa model, yaitu model tutorial, model latihan dan praktek, model penemuan, model simulasi, dan model permainan. Masing-masing model tersebut memiliki karakteristik tersendiri dan tingkat ketercapaian tujuan pembelajarannya pun berbeda-beda, hal tersebut dapat kita lihat dari distribusi presentasi program-program pengajaran dengan komputer yang dikemukakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001:139), yaitu: Tutorial (32%), Latihan dan praktek (22%), Pertemuan (20%), Simulasi (13%), Permainan (3%), dan lain-lain (10%).

Berdasarkan pemaparan di atas maka jelas bahwa pembelajaran dengan menggunakan CBI dapat memberikan manfaat positif dalam proses belajar. Hasil penelitian skripsi Annisa Suliastini (2011) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada domain psikomotor antara siswa yang menggunakan PAKEMATIK dengan yang siswa yang menggunakan teori dan praktik pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK). Hasil penelitian skripsi Meisya Susilawase (2006) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada ranah kognitif yang signifikan dalam pembelajaran Pengetahuan Sosial pada siswa SD yang belajar dengan menggunakan program pembelajaran interaktif model games dengan siswa SD yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil disertasi Rusman (2006) hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran berbasis komputer model tutorial dan *drill and practice* jauh lebih baik dibanding dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Mengenai hal tersebut, maka penulis mencoba melakukan penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan *Computer Based Instruction* (CBI) Model *Games* Pada Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotor Dalam Pembelajaran Mengetik. (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran Sekolah Menengah Kejuruan Pasundan 3 Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah disebutkan, maka secara umum masalah pokok yang akan diteliti adalah “Apakah penggunaan

Computer Based Instruction (CBI) Model Games dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran mengetik?” Dari pokok masalah tersebut, dijabarkan menjadi tiga masalah khusus, yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam ranah psikomotor pada tahap kemampuan perseptual antara siswa yang menggunakan *Computer Based Instruction (CBI) Model Games* dalam pembelajaran mengetik di kelas dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam ranah psikomotor pada tahap gerakan terampil antara siswa yang menggunakan *Computer Based Instruction (CBI) Model Games* dalam pembelajaran mengetik di kelas dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam ranah psikomotor pada tahap gerakan fisik antara siswa yang menggunakan *Computer Based Instruction (CBI) Model Games* dalam pembelajaran mengetik di kelas dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisis, kemudian mendeskripsikan bagaimana pengaruh penggunaan *Computer Based Instruction (CBI) Model Games* dalam pembelajaran mengetik di kelas terhadap hasil belajar siswa ranah psikomotor. Secara lebih rinci, tujuan penelitian yang ingin dicapai mencakup :

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dalam ranah psikomotor pada tahap kemampuan perseptual antara siswa yang menggunakan *Computer Based Instruction* (CBI) Model *Games* dalam pembelajaran mengetik di kelas dengan pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dalam ranah psikomotor pada tahap gerakan terampil antara siswa yang menggunakan *Computer Based Instruction* (CBI) Model *Games* dalam pembelajaran mengetik di kelas dengan pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dalam ranah psikomotor pada tahap gerakan fisik antara siswa yang menggunakan *Computer Based Instruction* (CBI) Model *Games* dalam pembelajaran mengetik di kelas dengan pembelajaran konvensional.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian mengenai pengaruh penggunaan *Computer Based Instruction* (CBI) Model *Games* dalam pembelajaran mengetik ini diharapkan akan memberikan pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran selanjutnya. Manfaat penelitian ini dapat digolongkan menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menjadi bekal bagi peneliti untuk terjun ke masyarakat pada masa yang akan datang.

- b. Memberikan masukan kepada perancang dan pengembang sistem pendidikan terutama yang berkaitan dengan penggunaan *Computer Based Instruction* (CBI) Model *Games* dalam pembelajaran di kelas.
- c. Memberikan wacana dan wawasan bagi para mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan mengenai pentingnya penggunaan *Computer Based Instruction* (CBI) Model *Games* sebagai bagian kajian studi Teknologi Pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai pengaruh penggunaan *Computer Based Instruction* (CBI) Model *Games* dalam pembelajaran mengetik di kelas.
- b. Menjadi bahan kajian para pemimpin pendidikan dan pengambil kebijakan serta para pengembang teknologi dalam rangka penggunaan *Computer Based Instruction* (CBI) Model *Games* terutama di lingkungan sekolah formal baik pendidikan dasar, menengah, maupun tinggi.
- c. Memberikan masukan dan informasi kepada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai bahan masukan untuk pemanfaatan dan pengembangan *Computer Based Instruction* (CBI) Model *Games* agar lebih maksimal.

E. Asumsi Dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar menurut Suharsimi Arikunto (2002:61) merupakan suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan dengan jelas. Berdasarkan anggapan dasar ini, peneliti tidak meragukan kebenaran penelitian yang dilakukannya. Menurut pemikiran di atas, maka yang menjadi anggapan dasar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa sehingga menyebabkan siswa belajar.
- b. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik yang berupa perangkat keras maupun lunak yang mengandung pesan yang dapat menunjang terjadinya proses belajar, sehingga menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.
- c. Penggunaan *Computer Based Instruction* (CBI) Model *Games* dalam pembelajaran dapat merangsang reaksi fisik siswa sehingga siswa lebih mudah melatih keterampilan mengetik pada komputer.

2. Hipotesis Penelitian

a) Hipotesis Umum

Berdasarkan anggapan dasar yang telah dikemukakan, peneliti mengajukan hipotesis umum penelitian sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

Tidak terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa dalam ranah psikomotor antara siswa yang menggunakan *Computer Based Instruction (CBI) Model Games* dalam pembelajaran mengetik di kelas dengan pembelajaran konvensional.

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa dalam ranah psikomotor antara siswa yang menggunakan *Computer Based Instruction (CBI) Model Games* dalam pembelajaran mengetik di kelas dengan pembelajaran konvensional

b) Hipotesis Khusus

Adapun hipotesis khususnya sebagai berikut :

1. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

Tidak terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa dalam ranah psikomotor pada tahap kemampuan perseptual antara siswa yang menggunakan *Computer Based Instruction (CBI) Model Games* dalam pembelajaran mengetik di kelas dengan pembelajaran konvensional.

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa dalam ranah psikomotor pada tahap kemampuan perseptual antara siswa yang menggunakan *Computer Based Instruction (CBI) Model Games* dalam pembelajaran mengetik di kelas dengan pembelajaran konvensional.

2. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

Tidak terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa dalam ranah psikomotor pada tahap gerakan terampil antara siswa yang menggunakan *Computer Based Instruction* (CBI) Model *Games* dalam pembelajaran mengetik di kelas dengan pembelajaran konvensional

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$

Terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa dalam ranah psikomotor pada tahap gerakan terampil antara siswa yang menggunakan *Computer Based Instruction* (CBI) Model *Games* dalam pembelajaran mengetik di kelas dengan pembelajaran konvensional

3. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

Tidak terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa dalam ranah psikomotor pada tahap gerakan fisik antara siswa yang menggunakan *Computer Based Instruction* (CBI) Model *Games* dalam pembelajaran mengetik di kelas dengan pembelajaran konvensional

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$

Terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa dalam ranah psikomotor pada tahap gerakan fisik antara siswa yang menggunakan *Computer Based Instruction* (CBI) Model *Games* dalam pembelajaran mengetik di kelas dengan pembelajaran konvensional

F. Metodologi Dan Desain Penelitian

1. Metodologi

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen, yaitu bentuk eksperimen yang tidak melakukan *random assignment*, melainkan menggunakan kelompok yang telah terbentuk (*intact group*) dalam hal ini kelas-kelas biasa. Penelitian dilakukan pada dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan *Computer Based Instruction* (CBI) Model *Games* dan kelompok kontrol yang menggunakan Pembelajaran konvensional.

2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*pre-test – post-test control*”. *Pre-test* dilakukan karena materi yang disampaikan sama-sama belum dipelajari oleh kedua kelompok.

G. Prosedur Penelitian

1. Proses Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data menyangkut prosedur atau tahapan kegiatan yang ditempuh dalam upaya pengumpulan data.

a) Tahap Persiapan

Tahap ini diawali dengan menggunakan studi pendahuluan kelapangan untuk memperoleh berbagai informasi untuk mengetahui berbagai informasi agar

memahami keadaan lapangan, terutama keadaan populasi serta menyampaikan maksud dari peneliti kepada pihak lapangan. Setelah selesai mengumpulkan semua keterangan yang dikumpulkan, selanjutnya mengurus berbagai perizinan penelitian kepada pihak-pihak berwenang. Selanjutnya melakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mengobservasi sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian yaitu SMK Pasundan 3 Bandung.
2. Melakukan studi dokumentasi berdasarkan Standar Kompetensi Kurikulum SMK Kelas XI.
3. Menetapkan pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.
4. Membuat instrumen penelitian.

b) Tahap Pelaksanaan

1. Mengambil sampel penelitian dari populasi.
2. Melaksanakan *pre-test* pada awal sebelum perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Menggunakan *typing games* pada kelas eksperimen berdasarkan rencana pelajaran sebanyak 2 kali uji coba (eksperimen).
4. Melaksanakan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada akhir perlakuan.

c) Tahap Pelaporan

1. Menganalisis dan mengolah data
2. Membuat laporan penelitian.

2. Tahap Pembuatan Instrumen Pengumpulan Data

- a) Menetapkan materi dengan mempelajari standar kompetensi mata pelajaran kemudian menentukan pokok bahasan dengan terlebih dahulu berkonsultasi dengan guru bidang studi.
- b) Menyusun kisi-kisi instrumen dengan mengacu kepada pokok bahasan yang telah ditetapkan.
- c) Menyusun instrumen penelitian, mengacu kepada kisi-kisi yang telah ditetapkan.
- d) Melaksanakan *pre-test* pada awal sebelum perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- e) Melaksanakan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Tahap Pengolahan Data

Setelah dilakukan uji coba dengan diberikan *pre-test* dan *pos-ttest* maka akan diperoleh data-data untuk diolah. Untuk membuat data menjadi lebih berarti harus dilakukan langkah-langkah yang sistematis, sehingga pada akhirnya peneliti dapat menggunakan data tersebut untuk membuat satu kesimpulan. Adapun langkah-langkah dalam pengolahan data adalah sebagai berikut :

Setelah memperoleh data skor, pengolahan data dilanjutkan dengan membuat tabulasi data, tabulasi skor hasil pengukuran melalui tabel-tabel distribusi frekwensi skor dengan membuat tabel frekwensi. Kemudian membuat atau menentukan ukuran kecenderungan memusat pada data yang terdiri dari

mean, median, modus. Setelah itu menguji normalitas data dengan menggunakan uji normalitas *one sample* Kolmogorov Smirnov. Lalu menguji homogenitas data dengan uji *varians* dan *standard deviasi*. Untuk uji hipotesis, dilakukan uji beda dengan menggunakan uji T.

H. Populasi Dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Pasundan 3 Bandung. Sedangkan sampel yang dipakai adalah masing-masing 1 kelas siswa kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran 1 dan XI Jurusan Administrasi Perkantoran 2 pada SMK Pasundan 3 di Bandung sebagai kelompok eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol.