

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi yang pesat ini serta kemajuan teknologi yang semakin canggih menuntut kita untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia yang berkualitas baik secara iman, taqwa, moral, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang tentunya dilakukan melalui proses pendidikan. Kemajuan teknologi ini terbukti dengan semakin melimpah dan banyaknya produk-produk baru dari berbagai disiplin ilmu baik yang berupa rekayasa maupun penemuan yang berimbas pada perkembangan teknologi, sehingga perkembangan teknologi yang begitu cepat membutuhkan perkembangan pendidikan yang berorientasi pada iman dan taqwa dan penggunaan teknologi.

Pengembangan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas dalam menghadapi era persaingan ini akan ditandai dengan semakin pentingnya peranan iman, taqwa, kejujuran dan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam segenap aspek kehidupan manusia. Pendidikan sebagai proses kebudayaan dimana kualitas sumber daya manusia Indonesia dapat tumbuh dan berkembang membangun iman dan taqwa bangsa dan negaranya serta mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai landasan dasar bertindak mereka. Upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia ini melalui pendidikan baik formal, non formal ataupun informal guna menjawab tantangan menghadapi persaingan global di atas. Roda pembangunan yang digulirkan harus sejalan dengan sumber daya manusia sebagai

tulang punggungnya sesuai dengan apa yang telah digariskan dalam tujuan pendidikan nasional Dalam UU.No.20 tentang Sistem Pendidikan Tahun 2003 Pasal 3 menyatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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.

Kemajuan teknologi informasi yang digunakan secara benar berlandaskan iman dan taqwa membawa dampak positif bagi dunia pendidikan. khususnya teknologi komputer dan internet, baik dalam hal perangkat keras maupun lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi, namun juga fasilitas multimedia yang dapat interaktif membuat belajar lebih menarik.

Perkembangan teknologi yang pesat memungkinkan peserta didik mendapatkan literatur yang diinginkan melalui media tersebut. Media yang dimaksud ini yaitu media internet. Mengingat di era teknologi informasi dan komunikasi global sekarang ini, internet sebagai salah satu teknologi yang diharapkan bisa membantu peserta didik mendapat informasi dalam proses pembelajaran. Dengan internet banyak hal baru terjadi, misalnya peserta didik

lebih suka membuka internet dari pada pergi ke perpustakaan. Dalam hal ini pengguna internet mendapatkan informasi yang mendekati sempurna.

Sebagai media yang diharapkan akan menjadi suatu proses belajar mengajar di sekolah, harus mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara guru dan dengan peserta didik sebagaimana yang dipersyaratkan dalam proses pembelajaran, kondisi yang harus mampu didukung oleh internet tersebut terutama berkaitan dengan strategi pembelajaran yang dikembangkan, yang kalau dijabarkan secara sederhana, bisa diartikan sebagai kegiatan komunikasi yang dilakukan untuk mengajak peserta didik mengerjakan tugas-tugas dan membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan dalam rangka mengerjakan tugas-tugas tersebut (Boettcher 1999).

Secara garis besar manfaat yang diperoleh dari internet dapat dibagi menjadi tiga, yaitu :

1. Internet sebagai alat komunikasi yang bekerja dengan cepat.

Kita dapat berkomunikasi kemana saja secara cepat ketika kita menggunakan internet. Kita dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan menggunakan e-mail, atau berdiskusi melalui chatting maupun mailing list.

2. Internet sebagai alat mengakses informasi

Melalui internet, kita juga dapat diakses berbagai informasi yang disajikan oleh berbagai surat kabar atau majalah tanpa harus berlangganan. Demikian juga dengan berbagai informasi lainnya, mulai dari yang paling sederhana, seperti prakiraan cuaca, kurs valuta asing sampai pada hal-hal yang berkaitan dengan

perkembangan sosial, ekonomi, budaya, politik, ilmu pengetahuan dan teknologi.

3. Internet sebagai alat pendidikan atau pembelajaran

Perkembangan atau kemajuan teknologi internet yang sangat pesat dan merambah ke seluruh penjuru dunia telah dimanfaatkan oleh berbagai negara, institusi dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk di dalamnya untuk pendidikan atau pembelajaran.

Dari uraian di atas, tampak bahwa internet banyak sekali memberikan fasilitas dan sumber daya bagi para penggunanya. Banyak inovasi-inovasi sistem pembelajaran yang tercipta dari internet.

Paradigma sistem Pendidikan berbasis tradisional dengan mengandalkan tatap muka dalam suatu ruangan tertentu seperti yang banyak dilakukan dalam proses pembelajaran saat ini, dapat dikembangkan dengan memanfaatkan media cyber elektronik sehingga beralih menjadi sistem pendidikan yang tidak lagi terbatas ruang dan waktu. Kegiatan tatap muka dalam penyampaian materi suatu pelajaran dapat digantikan dengan kegiatan telekonferensi di dunia maya. Bahan-bahan materi dapat dibuat dan dipublikasikan dalam bentuk digital, sehingga memudahkan dalam pengarsipan dan pengaksesan materi tersebut.

Pemanfaatan kemajuan teknologi komputer dan internet ini akan semakin mendekatkan sumber informasi kepada guru dan peserta didik SMK, sehingga mereka memperoleh kemudahan mengakses informasi dari berbagai sumber, khususnya yang berkaitan dengan materi yang paling mutakhir di bidang pendidikan atau pembelajaran. Fasilitas internet diharapkan akan dapat membantu

para pengembang pembelajaran (instructional developer) dan guru untuk mengemas dan menyajikan materi pelajaran yang lebih berkualitas dan variatif. Dengan demikian kemajuan teknologi internet akan turut menunjang usaha peningkatan mutu pendidikan.

Dari observasi melalui wawancara dengan siswa yang penulis lakukan di sekolah, penulis menemukan bahwa siswa kelas 2 Rekayasa Peranti Lunak yang kurang tertarik atau jarang menggunakan fasilitas internet sebagai salah satu sumber belajar tambahan mempunyai kesulitan dalam pemahaman materi pelajaran animasi flash, ini dibuktikan dengan perbandingan daftar kehadiran siswa di laboratorium internet dengan nilai pelajaran animasi flash, sekitar 30% siswa yang jarang menggunakan fasilitas internet di sekolah mempunyai nilai kurang dari atau sama dengan 7.0, hal ini diperkuat dengan wawancara dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum yang membawahi program pemanfaatan internet di sekolah pada tanggal 5 maret 2007, bahwa tingkat kehadiran pemakaian internet di sekolah oleh kelas 2 itu sekitar 60%. Penguasaan kompetensi yang dipelajari, sesuai dengan standar atau kriteria kompetensi yang telah ditetapkan Kurikulum SMK 2004 Buku II (2004 : 20) bahwa "*Peserta diklat yang telah memenuhi semua persyaratan minimal untuk dinyatakan kompeten dikonversi dengan lambang angka 7.0 (dalam skala 0 s.d 10) sebagai batas lulus*". Melihat kondisi tersebut maka penulis merasa perlu ditindak lanjuti, apakah ada pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan fasilitas internet sebagai sumber belajar dengan kemampuan kompetensi membuat animasi tingkat dasar, Selain karena ketertarikan penulis terhadap bidang internet, penulis merasa

perlu adanya pengkajian terhadap observasi yang penulis lakukan, sehingga perlu dilakukan langkah penelitian.

Dari uraian di atas timbul suatu pertanyaan, seberapa besar pengaruh pemanfaatan internet sebagai salah satu sumber belajar siswa di SMKN 1 Cimahi ? Untuk memperoleh seberapa besar pemanfaatan internet sebagai salah satu sumber belajar terhadap peningkatan kompetensi membuat animasi tingkat dasar di SMKN 1 Cimahi Bandung, maka dari permasalahan di atas penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul :

“Pengaruh Pemanfaatan Fasilitas Internet Sebagai Salah Satu Sumber Belajar Siswa Kelas Dua Terhadap Prestasi Belajar Pembuatan Animasi Dasar Di SMKN 1 Cimahi ”

1.2 Perumusan dan Pembatasan Masalah

1.2.1 Perumusan Masalah

Masalah adalah persoalan yang mengganggu pikiran kita dan menantang untuk dicari pemecahannya (Nana Sujana 1989:9). Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka dalam penelitian ini penulis memandang perlu untuk merumuskan masalah penelitian ini lebih terarah. Maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Berapa besar intensitas pemanfaatan fasilitas internet sebagai salah satu sumber belajar siswa di dalam kompetensi membuat animasi tingkat dasar.
2. Berapa besar prestasi belajar siswa pada kompetensi membuat animasi tingkat dasar.

3. Seberapa besar pengaruh antara intensitas pemanfaatan fasilitas internet sebagai salah satu sumber belajar siswa terhadap prestasi belajar pada kompetensi membuat animasi tingkat dasar.

1.2.2 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan agar masalah yang akan ditulis tidak terlalu luas atau tidak terlalu sempit serta agar terarah pada sasaran yang telah ditentukan dengan demikian dalam penulisan ini dibagi dalam beberapa hal yaitu :

1. Objek yang diteliti adalah peserta didik kelas 2 Program Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) di kompetensi membuat animasi tingkat dasar.
2. Penelitian dilakukan hanya pada kompetensi membuat animasi tingkat dasar di mata pelajaran dasar animasi dengan sub kompetensi membuat program multimedia menggunakan ActionScript (Flash).
3. Penggunaan dan pemanfaatan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi melalui internet dalam penelitian ini meliputi aspek pengetahuan penggunaan situs, frekuensi membuka situs, pencarian dan pengadaan referensi, hasil yang didapatkan serta manfaat artikel dari situs.
4. Dalam penelitian ini Siswa SMKN 1 Cimahi kelas 2A sebagai subjek pengujian instrumen, sedangkan kelas 2B untuk penelitian (sampel).
5. Prestasi belajar dalam penelitian ini dilihat dari nilai hasil belajar kompetensi membuat animasi tingkat dasar.

1.3 Tujuan Penelitian

Agar penelitian ini dapat memperoleh hasil yang lebih terarah, maka suatu tujuan perlu dirumuskan. Seperti yang dikatakan Suharsimi Arikunto (2002 : 52) bahwa : “ Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya suatu hal diperoleh setelah penelitian selesai”, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan beberapa tujuan sebagai berikut :

1. Memperoleh data, akan besarnya intensitas pemanfaatan fasilitas internet sebagai salah satu sumber belajar siswa di dalam kompetensi membuat animasi tingkat dasar.
2. Memperoleh data, prestasi belajar siswa pada kompetensi membuat animasi tingkat dasar.
3. Memperoleh data, berapa besar pengaruh antara intensitas pemanfaatan fasilitas internet sebagai salah satu sumber belajar siswa terhadap prestasi belajar pada kompetensi membuat animasi tingkat dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai masukan bagi pihak-pihak yang berkaitan diantaranya :

1. Bagi JPTE FPTK UPI

Manfaat bagi JPTE FPTK UPI yaitu sebagai masukan bagi pihak – pihak di dalam lembaga ini yang berpentingan dalam usaha peningkatan ilmu dan teknologi bagi mahasiswa yang akan terjun ke dalam dunia pendidikan sehingga mahasiswa ketika masuk ke dalam dunia pendidikan tidak akan

canggung dalam perkembangan IPTEK di SMK, dan dapat menyelaraskan sesuai perkembangan.

2. Bagi Sekolah yang diteliti

Manfaat bagi sekolah menengah kejuruan yang diteliti sedikit banyak akan mengetahui seberapa besar pengaruh pemanfaatan fasilitas internet dalam pembelajaran apakah telah optimal atau belum, dan juga sebagai bahan masukan bagi peningkatan intensitas pemanfaatan internet dalam pembelajaran di sekolah menengah kejuruan dan memberikan laporan ada atau tidaknya peningkatan internet literasi peserta didik SMKN Cimahi dalam jangka waktu tertentu kepada pihak sekolah sebagai bahan evaluasi untuk penyempurnaan sistem pembelajaran berbasis pendidikan dimasa yang akan datang.

3. Bagi Guru

Manfaat bagi guru yaitu sebagai informasi yang dapat dipakai dalam usaha perkembangan kegiatan belajar mengajar, karena dengan informasi ini guru dapat melihat pemanfaatan internet oleh pesertadidik sebagai media belajar apakah telah optimal atau belum, sehingga guru dapat membuat evaluasi untuk penyempurnaan kegiatan belajar mengajar.

4. Bagi Peserta didik

Manfaat bagi peserta didik yaitu agar arah pembelajaran atau pemanfaatan internet sebagai media belajar dapat diarahkan sehingga pemanfaatan internet oleh peserta didik dapat dimaksimalkan dan terarah, adapun manfaat lain dari pemanfaatan internet bagi pesertadidik yaitu peserta didik tidak akan terpaku

untuk hanya mengandalkan pembelajaran di sekolah saja, mereka akan menggali sarana di internet untuk digunakan sebagai media belajar

5. Bagi Dunia pendidikan

Manfaat bagi dunia pendidikan yaitu sebagai masukan awal bagi pihak-pihak yang berkepentingan yang akan melakukan penelitian berkaitan dengan tingkat penguasaan teknologi komunikasi melalui internet peserta didik SMKN di Bandung, dan juga mengetahui apakah pemanfaatan internet sebagai aplikasi kurikulum berbasis kompetensi telah sejalan dengan maksimal. Manfaat lain adalah bahwa pemanfaatan internet sebagai media belajar dapat dimanfaatkan sebesar mungkin untuk pengembangan sumber daya manusia di sekolah-sekolah, baik siswa , guru dan lain sebagainya.

6. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu memperoleh gambaran umum penguasaan teknologi komunikasi melalui internet oleh peserta didik SMKN Cimahi dan juga mengetahui seberapa besar pemanfaatan internet oleh peserta didik SMKN 1 Cimahi, hasil penelitian ini akan menjadi informasi berharga

1.5 Asumsi

Berdasarkan pengertian, asumsi/anggapan dasar/postulat adalah:

“titik tolak penelitian yang digunakan sebagai dasar penelitian dan yang dibutuhkan sebagai pegangan pokok secara umum. Selain itu, anggapan dasar dapat dikaitkan sebagai sistem kebenaran yang akan dijadikan titik

tolak penelitian dan pemecahan dari masalah”. (Winarno Surakhmad 1994:34).

Berdasarkan pendapat di atas maka dalam penelitian ini dirumuskan anggapan dasar sebagai berikut :

1. Terdapat kaitan antara kompetensi membuat animasi tingkat dasar dengan fasilitas internet sebagai sumber belajar.
2. Pengetahuan tentang internet antara satu dengan lainnya berbeda, sehingga pengaruh tentang internet sebagai sumber belajar terhadap pemahaman tentang kompetensi membuat animasi tingkat dasar itu berbeda-beda.
3. Kemampuan untuk berinternet masing-masing tidak sama.
4. Setiap siswa menerima materi dan kesempatan belajar yang sama mengenai kompetensi membuat animasi tingkat dasar.
5. Selain internet sebagai sumber belajar, masih ada factor luar yang mempengaruhi peningkatan kompetensi membuat animasi tingkat dasar.
6. Hasil belajar akhir merupakan hasil evaluasi proses belajar, dan dapat dijadikan sebagai gambaran prestasi belajar.

1.6 Hipotesis

“hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian dimana jawaban tersebut harus dibuktikan dan diuji kebenarannya dengan menggunakan data atau fakta-fakta lapangan yang terkumpul ”. Menurut Nana Sudjana (2001 : 37).

“jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. (Suharsimi Arikunto 1998:67). Jadi hipotesis adalah jawaban sementara dari masalah yang akan dibahas, dimana jawaban sementara ini akan dibuktikan kebenarannya menurut hasil penelitian.

Berdasarkan pengertian di atas dan bertitik tolak dari permasalahan yang telah dikemukakan, maka hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. H_0 = “Tidak terdapat pengaruh yang berarti antara pemanfaatan fasilitas internet sebagai media belajar terhadap peningkatan kemampuan siswa pada Kompetensi membuat animasi tingkat dasar di kelas 2 SMKN 1 Cimahi”.
2. H_a = “Terdapat pengaruh yang berarti antara pemanfaatan fasilitas internet sebagai media belajar terhadap peningkatan kemampuan siswa pada Kompetensi membuat animasi tingkat dasar di kelas 2 SMKN 1 Cimahi”.

1.7 Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu memperoleh data empiris saat penelitian dilakukan. Nana Sudjana (1997:52) menyatakan : “metode penelitian deskriptif digunakan apabila bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan peristiwa dan kejadian yang ada pada masa sekarang”. Melalui penggunaan metode ini diharapkan pertanyaan – pertanyaan yang terdapat dalam permasalahan penelitian dapat terjawab.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui studi literatur, wawancara, dan angket yang disebarakan kepada peserta didik kelas 2 RPL SMKN 1 Cimahi, dengan melalui penyebaran ini diharapkan

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui studi literatur, wawancara, dan angket yang disebarakan kepada peserta didik kelas 2 RPL SMKN 1 Cimahi, dengan melalui penyebaran ini diharapkan jumlah data yang diperlukan dalam penelitian dapat diperoleh sebanyak-banyaknya. Dalam penggunaan angket ini sejalan dengan pendapat nasution (1984 : 45), angket adalah, alat penelitian berupa daftar pertanyaan untuk memperoleh keterangan-keterangan dari sejumlah responden”.

1.8 Lokasi dan Sampel Penelitian

Pembatasan masalah diperlukan bukan saja untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah bagi penyelidikn tetapi juga untuk menetapkan lebih dulu segala sesuatu yang diperlukan untuk pemecahannya, tenaga, kecepatan, waktu, ongkos dan lain-lain yang timbul dari rencana tertentu (winarno Surakhmad ; 1985 : 136).

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Cimahi bertempat di Jln. Jalan Raya Leuwi Gajah No.48 Tlp 022-6629683 Cimahi. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 2 Program Rekayasa Peranti Lunak di SMK Negeri 1 Cimahi sebanyak 60 peserta didik.

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Untuk menentukan jumlah sampel pada penelitian ini, harus berdasarkan pertimbangan masalah, tujuan, hipotesis, metode, dan instrumen penelitian, disamping waktu, tenaga dan dana.

Menurut pendapat suharsimi arikunto (1992:107), menyatakan bahwa :

Untuk sekadar ancer-ancer maka apabila subjeknya kurang dari 100, maka baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25 % atau lebih, tergantung setidak-tidaknya dari:

- a. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga, dan dana
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek, karena hal itu menyangkut banyak sedikitnya data.
- c. Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti. Untuk penelitian yang resikonya besar, tentu saja jika sample lebih besar maka hasilnya akan lebih baik.

Penelitian ini menggunakan penelitian populasi karena jumlah sampel kurang dari 100 orang, sehingga sampel yang diambil oleh peneliti sebanyak jumlah populasi peserta didik yaitu sebesar 60 orang.

Sampel yang diambil pada penelitian ini adalah peserta didik kelas dua yang menggunakan fasilitas internet sebagai salah satu sumber belajar.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini di bagi dalam lima bab. Secara garis besar, isi dari ke lima bab tersebut sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, asumsi, hipotesis, metodologi, lokasi dan sampel penelitian serta sistematika penelitian.

BAB II Landasan teori yaitu teori-teori dasar yang melandasi tentang penelitian ini.

BAB III Metodologi penelitian, berisi tentang definisi operasional, metode penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, uji coba instrumen penelitian, uji analisis data, serta kisi-kisi instrumen.

BAB IV Hasil Penelitian dan pembahasan, berisi uraian mengenai hasil analisis instrumen dan hasil analisis data serta pembahasan hasil penelitian.

BAB V penutup, berisi kesimpulan yang diperoleh dan saran bagi pengembangan penelitian ini.

