

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan jantungnya kehidupan, ia selalu hidup, berdetak, dan berkembang setiap waktunya seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perkembangan zaman. Berbagai jenis inovasi disuguhkan para ahli dan professional dalam dunia pendidikan, mulai dari jenis pendidikan hingga strategi pelaksanaannya. Mereka tidak pernah puas dan selalu merasa 'haus' dalam mengembangkan pendidikan ke arah yang lebih baik. Saat ini, pendidikan tidak hanya berpusat pada sekolah atau lembaga formal saja, tetapi juga mulai merambah pada program-program pendidikan di luar sekolah.

Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa sistem pendidikan nasional terdiri dari 3 (tiga) jalur pendidikan; yaitu pendidikan formal, nonformal, dan informal. Salah satu jenis pendidikan nonformal yang sedang '*booming*' akhir-akhir ini ialah lembaga bimbingan belajar, di mana pembinaannya merupakan tanggung jawab langsung Ditjen Diklusepora (Pendidikan Luar Sekolah, Pemuda, dan Olah Raga). Berdasarkan data Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, dan Informal Kementerian Pendidikan dan Budaya Indonesia, pada tahun 2012 tercatat:

Jumlah lembaga bimbingan belajar sebanyak 13.446. Dari jumlah tersebut, terdapat 11.207 lembaga (83,35%) yang telah memiliki ijin operasi. Sementara jumlah peserta bimbingan belajar mencapai 1.348.565 orang yang terdiri atas siswa SD sampai jenjang perguruan tinggi. Siswa pada jenjang SMA menempati urutan pertama yaitu sebesar 45,51%, kemudian diikuti tingkat pendidikan SMP sebesar 22,97%, SD sebesar 17,84%, dan S2/S3 sebanyak 10,11%.

Menjamurnya lembaga bimbingan belajar (LBB) atau kursus di Indonesia menjadi satu fenomena menarik bagi dunia pendidikan, hal ini didasarkan pada beberapa asumsi yang beredar (Prastiwi, 2013; Riyanti dan Abdul, 2011; Tn, 2013), antara lain: (1) Tiap individu atau siswa memiliki kebutuhan pendidikan, potensi, dan gaya belajar yang berbeda. (2) Keterbatasan sistem pendidikan

formal yang telah dirancang dan ditetapkan sedemikian rupa oleh pemerintah pusat, salah satunya ialah waktu belajar. Mungkin, bagi sebagian siswa, waktu belajar yang disediakan di sekolah dirasa kurang cukup untuk memahami beberapa materi pelajaran. Selain itu, ketakutan siswa dan orang tua akan ujian nasional yang menentukan kelulusan seseorang menjadi faktor pendukung siswa mengikuti bimbingan belajar. (3) Kecenderungan belajar individual-mandiri yang semakin lama semakin 'ngtren', terlihat dari banyaknya perusahaan penerbitan dan percetakan yang memproduksi buku-buku pendidikan, video-video pendidikan, atau sumber belajar lainnya yang mendukung proses pendidikan dan pembelajaran ke arah positif. (4) Kondisi sosial-ekonomi yang semakin membaik, sehingga orang tua tidak merasa keberatan untuk memasukkan anaknya ke lembaga bimbingan belajar. Bahkan di sebagian kota-kota besar, hal ini sudah menjadi *life style* atau gaya hidup yang positif. Banyak orang tua berpendapat, lebih baik anak dileskan saja dari pada mereka melakukan aktivitas yang kurang bermanfaat seusai pulang sekolah, seperti 'nongkrong', *hangout*, dan lain-lain. (5) Adanya inovasi dan peningkatan fasilitas atau pelayanan yang diberikan lembaga bimbingan belajar, sehingga menarik perhatian masyarakat, seperti metode pembelajaran yang unik, fasilitas kelas yang nyaman, dan berbagai fasilitas pembelajaran lainnya yang tidak dijumpai di sekolah formal.

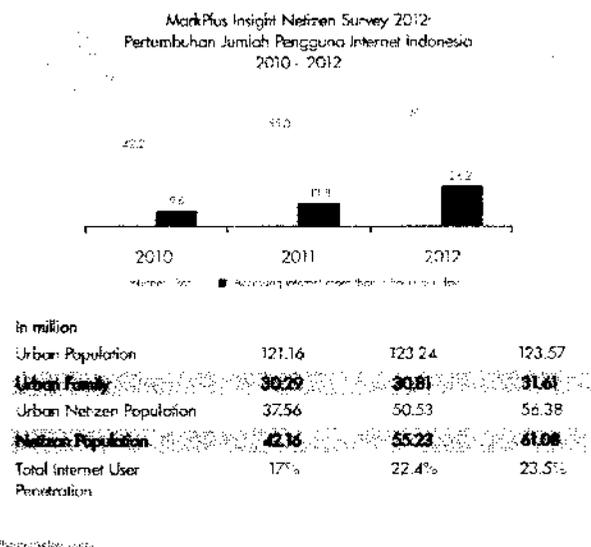
Salah satu lembaga bimbingan belajar dari sekian banyak LBB yang ada di Indonesia, khususnya di daerah Bandung, yang akhir-akhir ini menjadi sorotan dalam dunia pendidikan, yaitu Lembaga Bimbingan Belajar Sony Sugema *College* (LBB SSC). Lembaga ini menyuguhkan berbagai fasilitas yang tidak dimiliki oleh lembaga lain dan menjadi ciri khas tersendiri. Rata-rata, fasilitas-fasilitas tersebut berbasis teknologi, hal ini berbanding lurus dengan slogan LBB SSC, yaitu '*future education, today*', yang berarti pendidikan masa depan ialah sekarang, di mana prinsip dan sistem pendidikan yang dirancang untuk masa depan dapat diterapkan hari ini juga, seperti *try out live online*, bimbel *online*, S2DLS (Sony Sugema Digital *Learning System*), dan lain-lain.

S2DLS ialah sebuah media pembelajaran yang dapat diakses secara mudah dan interaktif melalui komputer atau *notebook*. Dikatakan sebagai sebuah media

karena digunakan sebagai alat bantu siswa dalam belajar mandiri. S2DLS merupakan media pembelajaran dengan kategori multimedia berbasis komputer atau digital. Hal ini berdasarkan taksonomi Leshin (dalam Arsyad 2008, hlm. 81-101), yang menyatakan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis, "yaitu: media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio visual, dan media berbasis komputer atau digital." Dikatakan multimedia berbasis digital atau komputer karena bahan ajarnya dikemas dalam berbagai bentuk media yang interaktif, seperti: visual, audiovisual, dan lain-lain, di mana dalam penggunaannya memanfaatkan komputer sebagai *hardware*.

Pengembangan S2DLS ini dilandasi oleh kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin pesat dan canggih, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidikan) berbasis IT menjadi tidak terelakkan lagi, hal ini mengakibatkan terjadinya pergeseran pola pembelajaran yang awalnya bersifat konvensional menjadi individual atau mandiri dalam bentuk digital, baik secara isi (*contents*) maupun sistemnya. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya jumlah lembaga pendidikan baik formal maupun nonformal yang menyelenggarakan kegiatan pembelajaran elektronik sebagai *suplemen* (tambahan) terhadap materi pelajaran yang disajikan secara reguler di kelas. Selain itu, pemerintah pun telah menetapkan kebijakan bahwa setiap satuan pendidikan minimal memiliki satu laboratorium komputer atau multimedia untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Pertumbuhan *gadget* seperti *notebook*, *handphone* atau telepon seluler, tablet, dan penggunaan internet di Indonesia pun semakin meningkat setiap tahunnya. Hasil survey MarkPlus Insight (dalam Karimuddin 2012, hlm. 1) menyebutkan bahwa:

Jumlah pengguna internet di Indonesia pada akhir tahun 2012 mencapai 61,08 juta orang, angka tersebut naik sekitar 10% ketimbang tahun 2011. 58 juta orang diantaranya (atau 95% dari pengguna internet tahun 2012) mengakses internet dari *notebook*, *netbook*, tablet, dan perangkat seluler.



Tabel 1.1
Jumlah Pengguna Internet Tahun 2010-2012

Namun sayangnya, berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah seorang staff sekaligus pengembang media di SSC, mengatakan bahwa saat ini masyarakat Indonesia, khususnya siswa-siswi yang belajar di LBB SSC kurang memanfaatkan internet dan alat teknologi canggih lainnya untuk kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil survey beliau secara tidak ilmiah, didapat informasi jika secara rata-rata, siswa-siswi LBB SSC kurang memiliki motivasi belajar yang tinggi, meskipun tempat bimbil sudah terkoneksi internet, memiliki alat teknologi seperti laptop dan ponsel seluler, serta tersedianya S2DLS. Para siswa lebih tertarik untuk mengakses sosial media seperti *facebook* atau *twitter*. Hanya segelintir siswa yang benar-benar memiliki motivasi tinggi dalam memanfaatkan fasilitas pendidikan berupa media pembelajaran yang sudah tersedia, seperti S2DLS untuk kegiatan belajar mereka.

Motivasi ibarat vitamin atau *suplemen*, keberadaannya sangat diperlukan dalam proses belajar. Layaknya vitamin yang memberikan asupan dan nutrisi kepada tubuh sehingga kinerjanya dapat berjalan optimal, begitu pun dengan motivasi. Siswa yang memiliki motivasi akan melakukan kegiatan belajar dengan optimal, mereka memiliki semangat belajar tinggi baik di lembaga pendidikan maupun di rumah, dan memiliki hasrat untuk berprestasi. Motivasi belajar dan motivasi berprestasi adalah jenis motivasi yang sangat penting dalam dunia

pendidikan dan merupakan kunci keberhasilan belajar karena tanpa adanya motivasi belajar yang bagus, siswa tidak akan sungguh-sungguh dalam melakukan aktivitas belajar. Sukmadinata (2007, hlm. 179) menyatakan:

Motivasi memegang peranan penting sebagai faktor pendorong, penggerak, dan pengarah aktivitas belajar seseorang. Motivasi mendorong siswa mengembangkan kreativitas dan inisiatif serta memelihara ketekunan dalam belajar, yang secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi peningkatan prestasi siswa.

Secara fitrah, manusia dibekali motivasi sedari kecil oleh Yang Maha Kuasa, namun, seiring bertambahnya usia seseorang, terutama ketika ia telah menduduki bangku sekolah, kadar motivasi belajarnya semakin berkurang. Ada beberapa hal yang memicu fenomena ini, antara lain: (1) peringatan-peringatan keras yang menyuruh individu untuk belajar, di mana ia menggantikan posisi tepuk tangan dan pujian spontan yang mengiringi mereka ketika belajar saat kecil dulu, seperti ketika belajar berjalan atau berbicara; (2) desain sistem pembelajaran dan penilaian di sekolah. Anak-anak tidak lagi belajar sendirian di bawah asuhan orang tuanya masing-masing, mereka mulai belajar secara klasikal, di mana dalam satu kelas terdapat sekitar 20-35 siswa yang semuanya membutuhkan perhatian dari seorang guru. Sistem penilaian yang berupa angka pun terkadang membuat 'down' sang anak, khususnya yang mendapatkan nilai buruk atau tidak sesuai dengan harapan orang tua; (3) meningkatnya kompleksitas belajar yang sudah maju. Setiap anak memiliki bakat yang berbeda-beda tetapi mereka semua harus menempuh keterampilan yang tinggi secara serempak dan sama rata.

Selain itu, berkenaan dengan motivasi belajar siswa remaja, *Eccless, et al.* (dalam Hattip 1997, hlm. 2) menyimpulkan bahwa:

Kebanyakan remaja mengalami penurunan motivasi belajar, hal ini ditandai dengan: (1) kurang minat bersekolah; (2) lemahnya motivasi konsep diri akademik dan persepsi dirinya; (3) mudah merasa pesimis setelah mengalami kegagalan; (4) merespon kegagalan dengan *helplessness*; dan (5) gampang tidak bersekolah tanpa sebab yang jelas atau bolos.

Penurunan atau rendahnya motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa ditandai dengan beberapa indikator Kurniasih (2010, hlm. 3), di antaranya: (1) kelesuan seperti malas, telat, pekerjaan tidak selesai, cuek terhadap pelajaran, konsentrasi kurang; (2) ketidakberdayaan, misalnya mudah merasa kecewa dan putus asa,

kurang berani menghadapi realitas; (3) penghindaran atau pelarian diri, seperti sering bolos, tidak menyimak materi dengan baik; (4) penantangan seperti suka mengganggu, merusak, kenakalan remaja; (5) kesibukan lain ketika sedang belajar; (6) tidak memiliki sikap inovatif dan kreatif dalam belajar; (7) tidak memiliki tujuan yang jelas; (8) dan lain-lain.

Fenomena-fenomena tersebut dapat kita jumpai di lembaga pendidikan di Indonesia, ternyata motivasi belajar siswa Indonesia masih tergolong rendah. Informasi ini diperoleh dari beberapa hasil penelitian, diantaranya:

Hasil penelitian di SMA Kutoharjo 5 Rembang Surakarta (Rizkiani, 2007) menunjukkan:

Siswa tidak melaksanakan tugas sekolah atau bertanggung jawab terhadap pekerjaannya (55%), siswa kurang menumbuhkan rasa persaingan di dalam kelas (29 %), dan kurang memiliki sikap belajar aktif di dalam dan tidak berusaha keras untuk melakukan kegiatan belajar dengan sebaik-baiknya dalam mencapai prestasi (37%).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Firdaus (2012) dengan judul “Pengaruh Kualitas Pelayanan Staf Pengajar Terhadap Kepuasan Siswa pada Lembaga Bimbingan Belajar Sony Sugema *College* Bandung” diperoleh hasil bahwa “siswa LBB SSC kurang memiliki motivasi untuk belajar dan siswa menjadi sering bolos dalam mengikuti pelajaran di kelas atau kurang disiplin dalam melaksanakan tugasnya.”

Rendahnya tingkat motivasi belajar siswa dalam belajar dan berprestasi tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya ialah fasilitas pendidikan berupa media pembelajaran. Banyak sekali manfaat dari media pembelajaran, antara lain: pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, dan lain sebagainya. Hal ini terbukti dari hasil penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Buku Digital dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS3* pada Pembelajaran Seni Musik di SMAP Negeri 1 Tempel” yang dilakukan oleh Fernandez (2012), mengungkapkan bahwa:

Penilaian responden terhadap buku digital tergolong baik yaitu sebesar 84.86%. adanya audio dan gambar dalam buku tersebut menambah daya tarik siswa dan membantu siswa memahami lebih tepat alat musik yang mereka belum pernah ketahui. Selain itu, media pembelajaran berupa buku digital pun terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pelajaran seni musik.

S2DLS merupakan salah satu alternatif media pembelajartan yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar, siswa menjadi melek teknologi, karena dapat digunakan di mana pun dan kapan pun sesuai dengan kebutuhan serta gaya belajar masing-masing siswa secara *offline*.

Berangkat dari latar belakang di atas, penulis tertarik dan berusaha untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “**Kontribusi Penggunaan S2DLS (Sony Sugema Digital Learning System) sebagai Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa di Lembaga Bimbingan Belajar SSC (Sony Sugema College) Bandung**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada permasalahan yang ada, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Masalah Umum

Melalui uraian latar belakang yang dibahas di atas, maka rumusan masalah secara umum dapat dirumuskan: “Seberapa besar kontribusi penggunaan S2DLS (Sony Sugema *Digital Learning System*) sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di lembaga bimbingan belajar SSC (Sony Sugema *College*) Bandung?”

2. Masalah Khusus

1. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran dengan *cognitive motives* (motif kognitif) di LBB SSC Bandung?
2. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran dengan *self expression* (penampilan diri) di LBB SSC Bandung?

3. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran dengan *self enhancement* (kemajuan diri) di LBB SSC Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran mengenai “kontribusi penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di lembaga bimbingan belajar SSC Bandung”. Tujuan umum tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa tujuan khusus, sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis hubungan antara penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran dengan motif kognitif di lembaga bimbingan belajar SSC Bandung.
2. Mendeskripsikan dan menganalisis hubungan antara penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran dengan penampilan diri di lembaga bimbingan belajar SSC Bandung.
3. Mendeskripsikan dan menganalisis hubungan antara penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran dengan kemajuan diri di lembaga bimbingan belajar SSC Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, baik yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam dunia pendidikan, khususnya bagi pengembang pendidikan dan Lembaga Bimbingan Belajar SSC Bandung yang terlibat langsung dalam kegiatan penelitian.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia ke depannya, khususnya dalam hal pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Lembaga yang diteliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada semua lembaga pendidikan, pimpinan lembaga, dan para pendidik, khususnya di Lembaga Bimbingan Belajar SSC Bandung. Sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan, masukan, dan evaluasi dalam pengembangan dan pengelolaan pendidikan, khususnya media pendidikan.

b. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangsih dari segi pemikiran dan ide secara positif, yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan keilmuan bidang pendidikan dan kurikulum ke depannya.

c. Peneliti

Hasil penelitian ini sangat bermanfaat bagi penulis karena memberikan gambaran dan wawasan pengetahuan yang lebih luas mengenai sistem pembelajaran berbasis teknologi digital pada lembaga bimbingan belajar dan motivasi belajar siswa dalam dunia pendidikan. Selain itu, hasil penelitian ini juga menjawab rasa penasaran peneliti mengenai kontribusi penggunaan S2DLS sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di lembaga bimbingan belajar SSC Bandung.

