

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 mengamanatkan Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang bertujuann meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan Undang-Undang. Jalur pendidikan formal mempunyai peranan yang penting untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia Indonesia, terutama dalam pembentukan perilaku dan meningkatkan kecerdasan bangsa.

Pendidikan Nasional yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia dan berdasarkan Pancasila serta Undang-Undang Dasar 1945 diarahkan untuk meningkatkan kecerdasan dan harkat serta martabat bangsa serta mewujudkan masyarakat Indonesia yang berkualitas, dan mandiri sehingga mampu membangun dirinya dan masyarakat sekelilingnya serta dapat memenuhi kebutuhan pembangunan bangsa.

Peningkatan mutu pendidikan menjadi salah satu faktor yang sangat penting kaitannya dengan upaya meningkatkan sumber daya manusia. Jenjang

pendidikan Sekolah Menengah Atas merupakan salah satu lembaga untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang handal karena kaitanya masih merupakan pendidikan yang melanjutkan dasar-dasar keilmuan dari Sekolah Menengah Pertama. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan dan pembelajaran di suatu sekolah dapat dilihat melalui prestasi belajar yang telah dicapai oleh peserta didik. Prestasi belajar yang telah diraih tersebut merupakan gambaran seberapa mampu peserta didik memahami, menyerap, dan menguasai pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh guru lewat mata pelajaran yang diajarkan. Dalam konteks pembelajaran, hal ini lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru kepada peserta didik pada waktu ujian, baik ujian mid semester, ujian semester, maupun ujian akhir sekolah.

Tinggi rendahnya atau baik-buruknya prestasi belajar yang telah dicapai peserta didik sangat bergantung kepada proses belajar mengajar, yakni pengalaman belajar apa yang telah dihayati oleh peserta didik. Proses belajar-mengajar yang berlangsung baik akan menghasilkan prestasi belajar yang baik, sebaliknya proses-belajar mengajar yang berjalan tidak baik cenderung akan menghasilkan pula prestasi belajar yang tidak baik. (Kurdi,2009:12)

Rendahnya kualitas pendidikan menunjukkan kurang berhasilnya proses pembelajaran. Toeti Soekamto (1993 : 1) menyatakan : “Dewasa ini pendapat umum di Indonesia menyatakan bahwa pendidikan tidak memberikan hasil seperti apa yang diharapkan, Selain itu program-program instruksional yang ada dianggap masih

belum memadai dalam kualitas, sehingga peserta didik tidak dapat belajar dengan baik karena tidak dapat menangkap apa yang diajarkan guru di sekolah.”

Menurut Gagne (1984:30) proses belajar mengajar merupakan sebuah suatu rangkaian fase, menggunakan langkah-langkah kognitif: pengkodean (*coding*), penyimpanan (*storing*), perolehan kembali (*retrieving*), dan pemindahan informasi (*transferring information*). Menurut Bruner (1973:42) perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan, yaitu *enactif, iconic, dan symbolic*. Tahap pertama adalah tahap dimana peserta didik melakukan aktifitas-aktifitasnya dalam usahanya memahami lingkungan. Tahap kedua adalah tahap ikonik dimana ia melihat dunia melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Tahap ketiga adalah tahap simbolik, dimana ia mempunyai gagasan-gagasan abstrak yang banyak dipengaruhi bahasa dan logika dan komunikasi dilakukan dengan pertolongan sistem simbol.

Menurut Hartley & Davies (1978:76), prinsip-prinsip kognitifisme banyak diterapkan dalam dunia pendidikan khususnya dalam melaksanakan kegiatan perancangan pembelajaran, yang meliputi: (1) Peserta didik akan lebih mampu mengingat dan memahami sesuatu apabila pelajaran tersebut disusun berdasarkan pola dan logika tertentu; (2) Penyusunan materi pelajaran harus dari yang sederhana ke yang rumit. Untuk dapat melakukan tugas dengan baik peserta didik harus lebih tahu tugas-tugas yang bersifat lebih sederhana; (3) Belajar dengan memahami lebih

baik dari pada menghafal tanpa pengertian. Sesuatu yang baru harus sesuai dengan apa yang telah diketahui peserta didik sebelumnya. Tugas guru disini adalah menunjukkan hubungan apa yang telah diketahui sebelumnya; dan (4) Adanya perbedaan individu pada peserta didik harus diperhatikan karena faktor ini sangat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Perbedaan ini meliputi kemampuan intelektual, kepribadian, kebutuhan akan sukses dan lain-lain (dalam Toeti Soekamto 1992:36)

Menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif terutama dalam pembelajaran sejarah tentulah tidak mudah, sebab setiap kompetensi dasar memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Perbedaan karakteristik dalam kompetensi dasar harus diperhitungkan dalam mensiptakan suasana belajar yang inovatif. Seorang guru harus dapat melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran, selain melakukan dengan pembimbingan yang bijaksana terhadap kesalahan peserta didik, tidak menghukum seluruh kelas karena kesalahan individu, tidak mengorganisasi kelas dengan suasana ketakutan ataupun memberikan tekanan tertentu pada kelas. Untuk mendukung usaha peningkatan mutu pendidikan diperlukan pilihan metode atau teknik mengajar dan pemilihan media yang sangat mendukung.

Pembelajaran sejarah memiliki guna edukatif karena sejarah dapat memberikan kearifan bagi yang mempelajarinya, yang secara singkat dirumuskan oleh Bacon: "*histories make man wise*". Sejarah yang memberikan perhatian pada masa lampau tidak dapat dipisahkan dari kemasakinian, karena semangat dan tujuan

untuk mempelajari sejarah ialah nilai kemasakiniannya. Hal ini tersirat dari kata-kata Croce bahwa “*all history is contemporary history*”, yang kemudian dikembangkan oleh Carr bahwa sejarah adalah “*unending dialogue between the present and the past*” (Widja, 1988: 49-50). Dari pernyataan-pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa apabila kita dapat memproyeksikan masa lampau ke masa kini, maka kita dapat menemukan makna edukatif dalam sejarah.

Pelajaran sejarah disekolah sering dihadapkan oleh masalah minat dan ketertarikan peserta didik, hal itu disebabkan proses yang terjadi didalam kelas berjalan monoton tidak adanya inovasi (Sylvia,2006:7). Banyak solusi telah dicoba oleh guru, diantaranya dengan menggunakan metode berbagai media belajar dalam menjelaskan pelajaran, namun metode-metode yang diterapkan tersebut menjadikan pelajaran sejarah tambah tidak menarik karena ketidaksesuaian dengan karakteristik sejarah itu sendiri.

Menurut Hamid Hasan (1999), bahwa kenyataan yang ada sekarang, pembelajaran sejarah jauh dari harapan untuk memungkinkan anak melihat relevansinya dengan kehidupan masa kini dan masa depan. Mulai dari jenjang SD hingga SMA, pembelajaran sejarah cenderung hanya memanfaatkan fakta sejarah sebagai materi utama. Tidak aneh bila pendidikan sejarah terasa kering, tidak menarik, dan tidak memberi kesempatan kepada anak didik untuk belajar menggali makna dari sebuah peristiwa sejarah.

Sistem pembelajaran sejarah yang dikembangkan sebenarnya tidak lepas dari pengaruh budaya yang telah mengakar. Model pembelajaran yang bersifat satu arah dimana guru menjadi sumber pengetahuan utama dalam kegiatan pembelajaran menjadi sangat sulit untuk dirubah. Pembelajaran sejarah saat ini mengakibatkan peran peserta didik sebagai pelaku sejarah pada zamannya menjadi terabaikan. Pengalaman-pengalaman yang telah dimiliki oleh peserta didik sebelumnya atau lingkungan sosialnya tidak dijadikan bahan pelajaran di kelas, sehingga menempatkan peserta didik sebagai peserta pembelajaran sejarah yang pasif (Martanto, dkk, 2009:10). Dengan kata lain, kurang cermatan pemilihan strategi mengajar akan berakibat fatal bagi pencapaian tujuan pengajaran itu sendiri (Widja, 1989:13).

Untuk meningkatkan proses pembelajaran sejarah diupayakan dengan bermacam cara, antara lain penataran guru bidang studi, Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP), seminar pendidikan, diklat guru mata pelajaran dan beberapa workshop pembelajaran. Di samping usaha pengembangan wawasan pengetahuan sejarah, guru mengusahakan peningkatan dalam proses pengajaran dengan melakukan variasi mengajar, antara lain melalui variasi pemanfaatan media, sumber belajar dan metode pengajaran. Metode mengajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sejarah antara lain, ceramah, demonstrasi, *role play*, diskusi dan pemberian tugas.

Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan mengembangkan metode pengajaran yang sesuai, efektif dan efisien. Dalam pengajaran sejarah pencapaian tujuan pendidikan sejarah lebih didukung adanya kegiatan yang mengarah kontekstual sehingga meningkatkan keaktifan dan kreatifitas peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah. Metode ini mengutamakan peserta didik sebagai pusat pengajaran, sedangkan peran guru sebagai fasilitator (Sylvia, 2006:5-8).

Media pembelajaran sebagai salah satu unsur dari proses belajar mengajar sangat penting, karena saat ini media tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, akan tetapi sudah menjadi bagian yang integral dalam proses tersebut. Media juga dapat berfungsi sebagai pengantar informasi yang efektif dalam proses penyaluran ilmu kepada peserta didik (Arsyad,1997:45).

Hamalik (1980: 22) menyatakan bahwa media pendidikan mempunyai banyak istilah seperti istilah peragaan, komunikasi peragaan, audio visual aids, *teaching material* atau instruksional material. Brown, Lewis dan Hareleroad (1977:41) menyatakan bahwa media pendidikan merupakan sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik agar terciptanya efektifitas proses pembelajaran. Kreatifitas dalam penggunaan berbagai macam media tentunya akan meningkatkan kemungkinan peserta didik belajar lebih banyak, apa yang mereka pelajari dapat diingat dengan lebih baik, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berkembang.

Media pembelajaran yang baik diharapkan dapat mencakup aspek *visual*, *auditif* dan *motorik*. Hal ini bertujuan agar memudahkan peserta didik dalam belajar dan menanamkan konsep. Semakin banyak indera anak yang terlibat dalam proses belajar maka semakin mudah anak belajar dan semakin bermakna. (Bobbi de Porter & Mike Hernaki, 2002: 31). Peserta didik semakin aktif dalam proses pembelajaran. Materi pelajaran Sejarah akan sangat bermanfaat jika menggunakan multimedia sebagai sarana pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat, guru memiliki pilihan untuk menentukan media pengajaran yang tepat, namun guru sebaiknya memakai media yang merupakan hasil karya guru sendiri. Teknologi kependidikan (*educational technology*) merupakan pengembangan, penerapan, dan penilaian dari semua sistem, teknik dan peralatan yang digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar.

Permasalahan pembelajaran sejarah yang tidak efektif juga terjadi di Kota Batusangkar. MGMP mata pelajaran sejarah SMA/MA Kota Batusangkar telah mencoba mencari solusi dari permasalahan tersebut, namun selama ini implementasi dari solusi tersebut tidak dilaksanakan dengan baik, yang menarik dari Kota Batusangkar ini penggunaan teknologi komputer sangat tinggi sekali, hal ini dibuktikan dengan tingginya daya beli masyarakat untuk teknologi komputer, selain itu setiap sekolah di kota Batusangkar sudah memiliki laboratorium komputer yang memadai untuk peserta didik, dan sebahagian sekolah untuk memiliki jaringan *wifi*



tersendiri serta *website* sekolah. Namun sarana tersebut tidak pernah dipakai untuk peningkatan mutu pembelajaran dikelas.

Untuk peningkatan mutu pembelajaran sejarah harus ada sebuah pembelajaran kreatif, sehingga pembelajaran sejarah dapat terlaksana secara maksimal dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran kreatif tentunya memerlukan strategi pembelajaran yang harus mempertimbangkan komponen yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah itu sendiri. Penggunaan *Computer Based Teaching* sebagai media kreatif dalam pembelajaran sejarah diharapkan dapat menjadi solusi dalam menghadapi permasalahan pembelajaran sejarah seperti yang telah diungkapkan.

Dalam penelitian Sylvia (2006) dengan judul *Efektivitas Pemanfaatan Media Film sebagai upaya Meningkatkan Kesadaran kebangsaan Peserta didik*. terungkap Penggunaan media komputer yang selama ini tidak maksimal, pemanfaatan media komputer tidak efektif dan terpaku pada satu jenis komponen saja. Pada zaman yang kemajuan teknologi sangat pesat seperti saat sekarang perlu pensiasatan oleh guru untuk lebih mengoptimalkan penggunaan teknologi, untuk itu guru perlu memahami konteks kejiwaan peserta didik yang masih diliputi oleh nuansa kesenangan pada teknologi yang bervariasi, sehingga proses belajar lebih dapat mengoptimalkan hasil dan tujuan pembelajaran itu sendiri.

Hendar Hendrawan melakukan penelitian pada tahun 2006 dengan judul *Implementasi Internet Sebagai Sumber Pembelajaran demokrasi (Studi kualitatif pada pembelajaran Pkn dengan pokok bahasan pengembangan nilai demokrasi di kelas XI SMKN 1 Cimahi*. Namun dalam penelitian ini media yang digunakan bukanlah media yang dibuat oleh guru sendiri sehingga ketergantungan terhadap media menjadi tinggi.

Dari dua penelitian diatas, penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran sejarah terbukti berhasil, Namun media yang digunakan merupakan media tunggal yang tidak dibuat oleh guru sendiri, sehingga masih terdapat beberapa kelemahan dalam memposisikan media dalam proses pembelajaran. Sedangkan penggunaan CBT lebih terintegrasi dan dibuat oleh guru sendiri, sehingga bias dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas penulis mencoba meneliti tentang efektivitas media pembelajaran berbasis komputer dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu penelitian ini diberi judul “*Efektivitas Penggunaan Computer Based Teaching (CBT) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah, Studi Quasi Eksperiment Pada Kelas XI Madrasah Aliyah Negeri II Batusangkar.*”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan pokok diatas, maka dapat dirinci dalam beberapa masalah yang diwujudkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Post Test dengan Pre Test peserta didik kelas eksperiment yang pembelajaran sejarahnya menggunakan media CBT ?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Post Test Kelas eksperiment yang pembelajaran sejarahnya menggunakan media CBT dengan post Test kelas kontrol yang pembelajaran sejarahnya berlangsung secara konvensional. ?
3. Apakah penggunaan CBT sebagai media pembelajarann sejarah efektif pada kelas XI MAN 2 Batusangkar. ?
4. Kendala-kendala apa yang dihadapi dalam menerapkan CBT sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah. ?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Secara operasional penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah efektif penggunaan CBT sebagai media pembelajaran sejarah pada peserta didik di

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) II Batusangkar. lebih lanjut penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mencari tahu apakah terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen yang pembelajaran sejarahnya menggunakan media CBT dengan kelas kontrol yang pembelajaran sejarahnya berlangsung secara konvensional.
2. Mencari tahu apakah terdapat kendala-kendala dalam penerapan pembelajaran dengan media CBT di MAN 2 Batusangkar.

Manfaat yang diharapkan muncul dari penelitian ini adalah dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi peningkatan mutu pembelajaran Sejarah khususnya pada tingkat Madrasah Aliyah (MA) di Kabupaten Tanah Datar, baik yang sifatnya teoritis maupun praktis

1. Manfaat Teoritis, hasil penelitian ini diharapkan menambah bahan kajian, khususnya mengenai bidang pembelajaran pada Madrasah Aliyah (MA) di Kabupaten Tanah Datar dan seluruh institusi pendidikan pada umumnya.
2. Manfaat praktis, sebagai informasi bagi tenaga pendidik dan pemerintah dalam kaitan dengan penggunaan IT model CBT sebagai media dalam mengembangkan kreativitas peserta didik dan dapat menerapkan hasil penelitian ini dalam proses pembelajaran Sejarah sehingga dapat berkontribusi positif terhadap mutu pembelajaran dan seluruh jenjang pendidikan, khususnya pada Madrasah Aliyah (MA) di Kabupaten Tanah Datar.

## **D. Defenisi Operasional**

### **1. Media Pembelajaran**

Akhmad Sudrajat (2008) menjelaskan Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Dari Pengertian media yang diungkapkan Ahmad Sudrajat diatas, CBT bisa dikategorikan sebagai sebuah media pembelajaran, karena CBT merupakan teknologi perangkat keras yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik

### **2. Media Pembelajaran Berbasis Komputer (*Computer Based Teaching*)**

Pembelajaran dengan bantuan komputer atau lebih dikenal sebagai *Computer Based Teaching* ( *CBT* ) merupakan istilah umum untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun secara keseluruhan (Setiadi dan Akhril 2000 :3).

CBT merupakan proses pendidikan berbasis komputer, dengan memanfaatkan media CDROM dan *disk-based* sebagai media pendidikan (Horton, 2000:87). Dengan memanfaatkan media ini, sebuah CD ROM dapat terdiri dari video

klip, animasi, grafik, suara, multimedia dan program aplikasi yang akan digunakan oleh peserta didik dalam pendidikannya

### **3. Efektivitas**

Sondang P. Siagian (2002 : 24) menyatakan efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya.

Efektivitas dalam penelitian ini adalah bagaimana CBT sebagai media pembelajaran memberikan hasil yang berbeda dalam penguasaan konsep dalam pembelajaran sejarah, selain itu keefektifan dari CBT juga dapat dilihat dari perbedaan suasana belajar serta motivasi belajar dari peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

### **E. Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan tesis ini, terdiri atas lima Bab, dimana masing-masing Bab dijabarkan dengan sistematis.

Bab I berisi tentang pendahuluan, dan merupakan bagian awal dari tesis. Pendahuluan itu sendiri terdiri dari, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional serta sistematika penulisan

Bab II menjelaskan tentang kajian teori, kerangka penelitian dan hipotesis penelitian.

Bab III, uraian dalam dalam Bab III merupakan penjabaran lebih rinci tentang metode penelitian yang secara garis besar telah disajikan didalam Bab I

Bab IV memuat dua hal yang utama, yaitu analisa data untuk menghasilkan temuan, dan yang kedua adalah pembahasan temuan.

Bab V, dalam bagian ini disajikan kesimpulan dari yang didapat dari penelitian dan saran serta rekomendasi.

