

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan komunikasi telah mempengaruhi kehidupan sosial kemasyarakatan menuju ke arah global. Globalisasi tersebut membawa dampak langsung terhadap berbagai bidang kehidupan. Globalisasi memasuki hampir semua lini kehidupan baik secara ekonomi, politik, sosial budaya masyarakat yang nyaris tidak bisa dicegah atau dihambat oleh kekuatan apapun (Syaodih, 2010). Tentu saja hal ini menimbulkan dampak baik positif maupun negatif, sehingga memunculkan berbagai macam tantangan, tantangan tersebut terutama berkaitan dengan kompetisi yang berdimensi global.

Guna menghadapi tantangan ini, Sumber Daya Manusia yang berkualitas dan berwawasan unggul atau yang berdaya sainglah yang diperlukan. Masalah selanjutnya adalah bagaimana meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia, Sumber Daya Manusia harus diarahkan pada penguasaan teknologi, informasi, dan keahlian manajerial. *Buck Institute for Education [online]* menganalisa sejumlah skill yang harus dimiliki dalam menghadapi persaingan dan tantangan abad 21 yaitu Sumber Daya Manusia yang memiliki kemampuan dalam : a) *ICT Literacy*, b) *Cognitive Skill*, c) *Metacognitive Skill*, d) *Personal Characteristics*, d) *Inter-personal Skill*, e) *Bussiness skill*, dan f) *Additional Content / Skill* (www.bie.org/). Kemampuan atau kompetensi ini dapat klasifikasi kedalam dua kelompok besar yaitu kemampuan menguasai teknologi, dan manajerial dan perdagangan. Jika

Kemampuan atau kompetensi seperti ini dikuasai oleh sumber daya manusia kita, maka daya saing bangsa tentu saja akan lebih tinggi.

Pada kenyataannya, daya saing bangsa kita masih lemah, hal ini dapat dilihat misalnya dalam bidang ketenaga-kerjaan. Kita banyak mengirimkan tenaga kerja yang tidak memiliki kompetensi (baca: tenaga kerja kasar), seperti diungkapkan Suhendratio (2005) Indonesia juara dunia pengirim tenaga kerja kasar, selain itu di bidang IT, Wahono (2006) mengatakan : masalah utama dari Software House Indonesia sehingga kurang mampu bersaing adalah keterbatasan pengetahuan dalam software development, kurangnya ide dalam produk dan inovasi. Wahono(2006) mencontohkan bahwa potensi/pangsa pasar lokal hanya 1/6 dapat diraih oleh software house dalam negeri.

Gejala yang nampak tersebut di atas, kita dapat mengindikasikan adanya masalah terhadap Sumber Daya Manusia kita, yaitu kurang mampu berdaya saing sebagaimana yang diharapkan dalam kehidupan dewasa ini. Hal ini sebagai akibat kurangnya kompetensi dari Sumber Daya Manusia Bangsa Indonesia. Pemecahan permasalahan daya saing ini harus terus diupayakan peningkatannya. Bangsa ini harus terus mengupayakan model-model pengelolaan yang dapat dijadikan lokomotif peningkatan Sumber Daya Manusianya.

Solusi mengenai peningkatan Sumber Daya Manusia dapat dilakukan melalui proses pendidikan dan latihan. UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 telah memberikan arah dan petunjuk secara formal terhadap pelaksanaan pendidikan kita.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003).

Selanjutnya, UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 juga menyebutkan fungsi dan tujuan dari pendidikan kita.

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 (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003).

Pencapaian tujuan pendidikan dalam sistem pendidikan nasional merupakan target yang diutamakan. Tujuan pendidikan nasional tersebut, masih harus terus diupayakan ketercapaiannya. Mengingat kenyataan yang ada, pendidikan kita masih ada masalah, hal ini dapat dilihat pada hasil laporan kajian UNDP (United Nations Development Programs) dalam “Human Development Report 2006” yang memberikan peringkat upaya Bangsa Indonesia dalam meningkatkan kualitas pembangunan manusianya pada level 108 dari 177 negara di dunia, di mana pendidikan sebagai salah satu indikatornya, walaupun peringkat ini masih lebih baik dari sebelumnya. Senada dengan data BPS (Biro Pusat Statistik) tahun 2005 tentang angka pengangguran menurut pendidikan dan wilayah desa-kota, persentase pengangguran tamatan SMA ke atas lebih besar dibanding tamatan SMP ke bawah. Artinya, sistem Pendidikan Nasional belum berhasil mengantarkan anak bangsa untuk survive mandiri dan terampil berwirausaha untuk kelangsungan hidupnya sendiri (Kemal Stamboel, 2008).

Adanya ketimpangan antara cita-cita luhur dengan kenyataan yang ada tersebut di atas, maka perubahan-perubahan harus dilakukan kearah suatu

reformasi. Tuntutan akan reformasi pendidikan sangat diperlukan mengingat model pendekatan pendidikan kita selama ini dinilai cenderung bersifat indokrinatif, dogmatis, gaya bank, dan opresif birokratis, orientasi pendidikan tidak sesuai dengan jiwa dan semangat reformasi pendidikan yang mendambakan keunggulan individu, masyarakat dan bangsa di tengah-tengah era otonomi daerah, era demokratisasi, era teknologi informasi dan kehidupan global (Sujarwo, 2006).

Tantangan yang sesungguhnya dihadapi seputar pendidikan jika ditinjau secara ketat sangatlah kompleks. Berbicara mengenai masalah pendidikan, proses yang dilaksanakan adalah pembelajaran di kelas. Pembelajaran perlu dibenahi untuk mencapai tujuan pendidikan sebagai bagian dalam konteks pembaharuan pendidikan. Proses pembelajaran yang selama ini dilakukan tampaknya masih lebih menekankan pada pembelajaran “*what is*” yang menuntut peserta didik untuk menghafalkan fakta-fakta, dari pada pembelajaran “*what can be*”, yang dapat mengantarkan peserta didik untuk menjadi dirinya sendiri secara utuh dan orisinal (Sudrajad, 2008). Selain itu, isu seputar peran guru sangat dominan dalam proses pembelajaran, kesan yang muncul adalah guru mengajar peserta didik diajar, guru aktif peserta didik pasif, guru pintar peserta didik minder, guru berkuasa, peserta didik dikuasai (Sujarwo, 2006). Permasalahan ini dapat ditemukan pada beberapa pembelajaran di sekolah tidak terkecuali di Madrasah Aliyah.

Madrasah Aliyah (MA) sebagai penyelenggaraan pendidikan setingkat dengan pendidikan umum bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia; mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan demokratis; menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi; memiliki

dan etos budaya kerja; dan dapat memasuki dunia kerja atau dapat mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Sebagai implementasi dari tujuan tersebut, Madrasah Aliyah dapat mengembangkannya dalam bentuk kompetensi lulusan sesuai dengan tingkat pendidikannya, antara lain :

- 1) Berperilaku dalam kehidupan sosial sehari-hari sesuai dengan ajaran agama Islam; menjalankan hak dan kewajiban; berfikir logis dan kritis terutama dalam memecahkan masalah, kreatif dalam berkarya; beretos kerja secara produktif; kompetitif, kooperatif dan mampu memanfaatkan lingkungan secara bertanggung jawab.
- 2) Menginternalisasi nilai agama dan nilai dasar humaniora yang diterapkan dalam kehidupan masyarakat serta menunjukkan sikap kebersamaan dan saling menghargai dalam kehidupan yang plural.
- 3) Memiliki wawasan kebangsaan dan bernegara.
- 4) Berkomunikasi secara verbal baik lisan maupun tertulis sesuai dengan konteksnya melalui berbagai media termasuk teknologi informasi.
- 5) Memanfaatkan pengetahuan dan kecakapan yang dimiliki untuk hidup di masyarakat.
- 6) Memanfaatkan pengetahuan dan kecakapan melalui belajar secara mandiri dalam rangka membangun masyarakat belajar.
- 7) Gemar berolah raga dan menjaga kesehatan, membangun ketahanan dan kebugaran jasmani.
- 8) Berekspresi dan menghargai seni dan keindahan

9) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan akademik (kerangka dasar dan struktur kurikulum 2004 untuk MA).

Tujuan-tujuan tersebut semestinya menghasilkan manusia yang memiliki kriteria handal, lulusan yang memiliki integritas tinggi, manusia yang cakap dan kreatif (performance).

Permasalahan pada madrasah, termasuk Madrasah Aliyah adalah adanya kenyataan bahwa siswa-siswa madrasah nyaris mempunyai kemampuan SDM yang sama, yaitu disiplin yang rendah dan kemampuan akademik yang tanggung bahkan rendah (Depag, 2005). Sebagai indikatornya, a). Lulusan madrasah kurang mampu untuk bersaing dengan lulusan sekolah untuk memperebutkan tempat pada lembaga pendidikan lanjutan. b). Hampir pada setiap perlombaan sebagai ajang yang mengukur prestasi akademik tidak tercatat siswa madrasah sebagai nominatornya, c). Selain itu, dari data kelulusan dan nilai UAN yang tersedia menunjukkan bahwa secara nasional hasil belajar siswa Madrasah lebih rendah dari sekolah umum. Proporsi siswa Madrasah yang tidak lulus ujian akhir 7-10% lebih besar dari proporsi siswa sekolah umum, walaupun rata-rata nasional nilai seluruh mata pelajaran masih di bawah 6 di kedua jenis pendidikan tersebut. Data empiris tersebut memberikan arti bahwa hasil-hasil pengajaran dan pembelajaran berbagai bidang studi terbukti selalu kurang memuaskan berbagai pihak (yang berkepentingan – *stakeholder*).

Ada beberapa hal penyebab atau kendala yang dihadapi madrasah dalam implementasi kurikulum diantaranya adalah tenaga pendidik, sistem yang diterapkan, kultur yang dikembangkan, maupun lingkungan yang sering tidak kondusif bagi pengembangan pendidikan (Depag, 2005). Masalah sistem

pembelajaran ini, juga terjadi di Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Madrasah Aliyah (bersamaan penerapannya dengan SMA) merupakan Pembelajaran yang terhitung baru dimasukkan dalam kurikulum sistem pendidikan nasional. Hal ini dimaksudkan untuk mengantisipasi perkembangan jaman saat ini dan yang akan datang yang menitik beratkan pada bidang sains dan teknologi informasi dan komunikasi. Bidang teknologi informasi dan komunikasi saat ini berkembang dengan pesat yang dipicu oleh temuan dalam bidang rekayasa material mikro elektronika. Perkembangan ini berpengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, bahkan perilaku dan aktivitas manusia yang banyak tergantung kepada teknologi informasi dan komunikasi.

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan a) Memahami teknologi informasi dan komunikasi, b) Mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, c) Mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, dan d) Menghargai karya cipta di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Pada tataran aplikasinya, Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Madrasah Aliyah masih ada kendala yang harus dibenahi dan harus terus diusahakan untuk mengatasinya. Kenyataan yang sering kita jumpai adalah bahwa peserta didik kurang kreatif sebagai hasil (*outcome*) pembelajaran, hal ini dapat dilihat jika peserta didik dihadapkan dengan tugas yang sedikit menantang, tugas yang berkaitan dengan dunia nyata, peserta didik tidak dapat menyelesaikan

dengan baik. Kenyataan ini muncul kemungkinan besar karena pembelajaran kurang berorientasi pada *real word* dan tidak bermakna. Di samping itu, pembelajaran berorientasi pada penuntasan materi belum pembentukan kemampuan skill/kompetensi dan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Madrasah Aliyah masih bersifat tutorial, proses belajar tidak berjalan efektif jika tidak diawasi oleh kehadiran guru, sehingga mengakibatkan lamban dalam proses dan kurang efektif dalam hasil.

Beberapa peneliti terdahulu diantaranya penelitian yang dilakukan Gozali (2008) yang mengindikasikan bahwa belum terkuasainya kompetensi dasar mata pelajaran Teknologi Informasi dan Kompetensi secara penuh, hal ini terlihat masih banyak siswa yang tidak memiliki skill yang diharapkan dari mata pelajaran ini.

Selain itu, Cipi Riyana (2006), mengungkapkan bahwa kebijakan pemerintah tentang Implementasi Kurikulum Teknologi Informasi dan Komunikasi telah direalisasikan kebijakan itu di SMA, namun belum ideal sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi baik secara teoritik maupun aplikatifnya. Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi merujuk pada dokumen Kurikulum Berbasis Kompetensi sebagai pedoman dasar dalam menentukan kompetensi dasar serta pemilihan kompetensi yang ingin dicapai dan urutan penyampaian disesuaikan dengan kondisi dan kesiapan sekolah.

Dengan demikian, kita melihat ada gap yang muncul sebagai akibat belum tercapainya target tujuan yang semestinya. Mungkin tidak berlebihan jika diartikan bahwa proses pembelajaran secara umum sebagaimana uraian di atas dan juga khususnya pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Madrasah Aliyah yang masih harus dioptimalkan untuk meningkatkan kompetensi siswa.

Oleh karenanya, rekayasa-rekayasa dalam teknologi pendidikan harus terus diupayakan sebagai solusi atau jaminan penyelesaian atas permasalahan-masalah di atas.

Permasalahan belum optimalnya proses pembelajaran khususnya Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan kompetensi siswa harus dihadapi dengan bijaksana. Keseluruhan tantangan dan persoalan tersebut memerlukan pemikiran kembali yang mendalam dan pendekatan baru yang progresif. Gagasan baru yang merupakan inovasi pendidikan sebagai hasil pemikiran kembali haruslah mampu memecahkan persoalan yang tidak terpecahkan hanya dengan cara yang tradisional atau komersial. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Inovasi pendidikan merupakan upaya dasar untuk memperbaiki aspek-aspek pendidikan agar lebih efektif dan efisien (Sa'ud, 2009:6).

Inovasi pendidikan kian dirasakan penting dalam proses Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Pengembangan dalam aspek pembelajaran perlu dibarengi dengan penjelasan maupun penemuan baru seputar Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi itu sendiri. Hal ini dilakukan untuk memecahkan sejumlah permasalahan seputar proses pembelajaran itu. Salah satu bentuk inovasi dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah pengembangan model pembelajaran yang tepat dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan penerimaan peserta didik akan materi yang sedang dipelajari.

Dalam memilih model pembelajaran yang tepat, kriteria-kriteria tertentu perlu dilibatkan, dan yang paling utama adalah yang dapat mengantarkan siswa sebagai peserta didik yang aktif dan berhasil mengembangkan potensi atau

kemampuannya secara seimbang antara kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor (Sanjaya, 2009). Banyak model pembelajaran yang dapat dipilih untuk mengaktifkan siswa belajar yaitu yang termasuk dalam *student-centered perspective* atau turunannya yaitu discovery dan inquiry. Diantaranya CTL, PBL dan pembelajaran berbasis proyek. Kaitannya dengan permasalahan yang dikemukakan di atas, penulis menduga bahwa model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan kompetensi siswa adalah pembelajaran berbasis proyek. Dugaan ini didasarkan karakteristik pembelajaran berbasis proyek yang mencakup sebagian besar model pembelajaran, misalnya pembelajaran kooperatif, pembelajaran kontekstual dan pembelajaran berbasis masalah, karena didalam karakteristik pembelajaran berbasis proyek terdapat kerja kelompok, berdasarkan masalah, dan masalah harus aktual (*real world*).

Berdasarkan uraian di atas, penulis tidak berlebihan jika mengatakan bahwa ini adalah permasalahan yang penting untuk diteliti, yaitu pengembangan model pembelajaran. Oleh sebab itu, penulis tergugah untuk mengadakan suatu penelitian pengembangan model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kompetensi siswa pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Madrasah Aliyah (MA).

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, Proses-proses ideal yang diinginkan dalam pembelajaran dirasakan untuk lebih dioptimalkan lagi. Hal ini, secara umum terlihat adanya daya saing bangsa yang masih rendah sebagai akibat kurangnya kompetensi Sumber Daya Manusia. Bidang pendidikan dan pengajaran yang

masih menyisahkan permasalahan dalam prosesnya termasuk di Madrasah Aliyah, dan terakhir pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang masih dirasakan untuk lebih bermakna atau dioptimalkan lagi dalam meningkatkan kompetensi siswa.

Berangkat dari hal-hal tersebut di atas, masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan model pembelajaran berbasis proyek yang dapat mengoptimalkan peningkatan kompetensi siswa pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Madrasah Aliyah (MA)?.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang sangat luas dan guna menghasilkan pemikiran aplikatif, penelitian ini membatasi diri pada hal-hal sebagai berikut :

1. Penelitian akan dilaksanakan di beberapa Madrasah Aliyah se-Kota Bima.
2. Sasaran penelitian ini adalah pada proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, jenjang Madrasah Aliyah (MA) kelas XI semester 2, dengan Standar Kompetensi : Menggunakan perangkat lunak pengolah angka untuk menghasilkan informasi.
3. Kompetensi yang dimaksud adalah kompetensi siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Kompetensi tersebut adalah kemampuan dari perpaduan kognitif, psikomotor, afektif siswa yang ditampilkan melalui pikiran dan tingkah laku yaitu berkerja secara efektif, kolaboratif bersama kelompok dalam menghasilkan informasi dengan menggunakan software yang ditentukan sesuai dengan standar kompetensi Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut di atas, maka dalam kegiatan penelitian akan dilakukan dengan petunjuk dan berdasarkan pertanyaan penelitian, yaitu :

1. Bagaimana kondisi Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Madrasah Aliyan (MA) saat ini?.
 2. Model Pembelajaran berbasis proyek apa yang dapat meningkatkan kompetensi siswa pada matapelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di MA?.
- Permasalahan kedua ini dapat diuraikan ke bentuk pertanyaan penelitian yang bersifat operasional, sebagai berikut:
- a. Apa desain model pembelajaran berbasis proyek yang dikembangkan melalui penelitian ini untuk meningkatkan kompetensi siswa?.
 - b. Apa implementasi model pembelajaran berbasis proyek yang dikembangkan melalui penelitian ini untuk meningkatkan kompetensi siswa?.
 - c. Apa evaluasi dan hasil model pembelajaran berbasis proyek yang dikembangkan melalui penelitian ini untuk meningkatkan kompetensi siswa?.
3. Faktor-faktor apa yang menentukan dan yang menghambat kegiatan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kompetensi siswa?.

E. Tujuan Penelitian

Abdurrahim, 2011

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Secara umum penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan Model Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Madrasah Aliyah (MA), terutama dilihat dari segi pengembangan Model Pembelajaran berbasis proyek dalam rangka menumbuh-kembangkan kompetensi siswa.

Sesuai dengan tujuan penelitian tersebut, penelitian ini secara spesifik diarahkan untuk mendapatkan kajian dari hal-hal sebagai berikut :

1. Kondisi pelaksanaan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di madrasah aliyah (MA) Kota Bima saat ini, dilihat dari kondisi guru, siswa, evaluasi belajar yang dilakukan, ketersediaan dan penggunaan fasilitas belajar Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, ukuran kelas dan iklim sekolah saat ini .
2. Model Pembelajaran berbasis proyek dalam rangka meningkatkan kompetensi peserta didik pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dapat dikembangkan di Madrasah Aliyah (MA), meliputi :
 - a. Desain pembelajaran yang didalamnya menghimpun, konsep / sub konsep, kelas/semester, waktu yang diperlukan, tujuan pembelajaran, kegiatan melalui pembuatan proyek sesuai dengan konsep/sub konsep, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan belajar mengajar, alat bahan dan sumber pembelajaran, serta evaluasi.
 - b. Langkah-langkah pengembangan model pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan enam komponen utama, seperti diungkapkan oleh Stienberg (1997) *The Six A's of Designing Projects*, yaitu 1). *Autenticity* (keautentikan), 2). *Academic Rigor* (ketaatan terhadap nilai akademik), 3). *Applied learning* (belajar pada dunia nyata), 4). *Active Exploration* (aktif

meneliti), 5). *Adult relationship* (hubungan dengan pakar), dan 6). *Assessment* (penilaian).

c. Evaluasi yang dilaksanakan untuk menghimpun informasi tentang hasil belajar dengan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek.

3. Faktor-faktor yang menentukan dan yang menghambat kegiatan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kompetensi siswa

F. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif suatu prinsip atau konsep pembelajaran yang meningkatkan *skill* dengan menggunakan Pendekatan Pembelajaran berbasis proyek dalam rangka meningkatkan kompetensi peserta didik. Hal ini penting bagi keperluan kajian teoritis mengingat masih langkanya bahan referensi yang membahas tentang penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam rangka menumbuhkan-kembangkan kompetensi siswa pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Madrasah Aliyah (MA) atau tingkat dan jenis satuan pendidikan lainnya.

Manfaat Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat membarikan sumbangsih bagi :

1. Satuan Pendidikan, dalam hal ini guru dan siswa serta kepala sekolah di mana hasil penelitian ini dapat dijadikan wahana peningkatan mutu pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, terutama dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi peserta didik.

2. Bagi Peneliti, guna memperoleh pengalaman praktis penelitian dan pengembangan model pembelajaran sebagai bahan untuk meningkatkan kemampuan akademik dalam bidang pengembangan kurikulum.

