

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa. Dalam hal ini, kegiatan yang terjadi adalah guru mengajar dan siswa belajar. Menurut E. Mulyasa (2002: 32), pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut di atas, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

Mengenai mata pelajaran TIK, menurut hemat penulis, ada dua aspek yang harus dikuasai siswa, selain mereka harus mahir mempraktekkan aplikasi yang diajarkan di depan layar monitor, mereka juga harus dapat menguasai istilah-istilah yang ada dalam pelajaran aplikasi yang sedang dipelajari tersebut. Karena mereka juga harus menghadapi ujian tulis. Teori dan praktek adalah dua unsur yang tidak dapat dipisahkan. Menurut Andrias Harefa (2000: 25), diantara teori (*knowledge*) dan praktek (*skill*) terdapat semacam “jembatan”, yang memang diantara keduanya menurut hemat penulis amat sangat penting dikuasai oleh siswa.

Menurut Ignas Kleden yang dikutip oleh Andrias Harefa dalam bukunya (2000:23), bahwa ada perbedaan antara belajar teori dengan belajar praktek. Dicontohkan belajar tentang teori sepeda, seperti terbuat dari apa, bagaimana cara membuatnya, bagaimana proses kerjanya. Pembelajaran seperti ini bisa dilakukan di dalam ruangan. Namun berbeda lagi dengan belajar praktek sepeda, belajar praktek sepeda berarti membutuhkan ruangan terbuka yang cukup luas. Karena harus mencoba menjalankan sepeda tersebut, mengambil resiko nabrak, jatuh dan lainnya. Dan menurut hemat penulis, para siswa harus mempelajari keduanya, yaitu mempelajari secara teori dan juga mempelajari secara praktek. Karena di dalam raport pun, ada penilaian kognitif yang mengacu pada kemampuan teori dan ada juga penilaian psikomotor yang mengacu pada kemampuan praktek.

Begitupun dengan proses pembelajaran TIK yang sedang dihadapi oleh penulis. Para siswa harus menguasai teori yaitu berupa istilah-istilah yang ada dalam pelajaran tersebut dan juga harus menguasai secara praktek di depan layar monitor.

Masalah yang selalu dihadapi oleh penulis selama mengajar siswa-siswi MAN Purwakarta, yaitu mereka tidak mau mempelajari secara teori. Ketika penulis mau memberikan pelajaran secara teori, secara lisan mereka mengeluh, mereka tidak suka dengan pelajaran teori pada mata pelajaran TIK tersebut, karena di dalamnya terdapat istilah-istilah berbahasa asing. Hal ini juga terjadi di MA Al-Inayah Bandung setelah penulis mewawancarai guru TIK yang bersangkutan, ternyata ia mempunyai masalah yang sama seperti yang dialami penulis.

Disini para siswa mendapat kesulitan ketika dihadapkan pada teori-teori komputer, karena mereka kurang familiar atau karena memang istilah-istilah yang ada hampir semuanya menggunakan bahasa Inggris. Dan memang jika mereka belajar secara praktek, penulis di sini tidak mendapatkan kesulitan. Namun permasalahannya adalah ketika mereka dihadapkan dengan pembelajaran teori. Ketika penulis akan mengajarkan secara teori, mereka terlihat jenuh dan tidak punya motivasi untuk mempelajari teori-teori tersebut, seperti memahami fungsi menu dan icon. Tidak ada respon, tidak ada pertanyaan dan bahkan tidak bisa menjawab pertanyaan baik secara lisan ataupun tulisan mengenai istilah-istilah atau teori-teori yang ada dalam komputer. Dan kejenuhan belajar dapat melanda seorang siswa yang kehilangan motivasi dan konsolidasi salah satu tingkat keterampilan tertentu sebelum sampai pada tingkat keterampilan berikutnya (Muhibin, 2002). Dengan demikian, maka sangatlah penting memahami fungsi menu dan icon sebelum mereka melakukan praktek di depan layar monitor.

Untuk memecahkan masalah ini, guru dituntut untuk lebih kreatif menyajikan teori-teori tersebut. Seperti penggunaan model tutorial dalam pembelajaran berbasis komputer agar lebih menarik dan mudah dipahami dan tidak membuat jenuh para siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis tertarik untuk meneliti bagaimana cara meningkatkan pengetahuan siswa dalam memahami teori program Pengolah Kata dengan model tutorial.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi bahwa permasalahan-permasalahan yang ada adalah:

1. Siswa kesulitan memahami istilah-istilah yang ada dalam pelajaran komputer.
2. Siswa tidak dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan secara lisan mengenai istilah-istilah yang ada dalam pelajaran komputer.
3. Tidak ada respon dari siswa dalam pembelajaran memahami fungsi menu dan icon.
4. Para siswa menolak secara lisan dan mengatakan merasa kesulitan memahami istilah-istilah yang ada dalam pelajaran komputer.
5. Nilai teori dari ujian tulis para siswa kurang dari KKM
6. Proses belajar mengajar menjadi tidak kondusif ketika menghadapi materi teori-teori pelajaran komputer.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, secara umum permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana penerapan CBI model tutorial dapat meningkatkan pengetahuan program pengolah kata?”

Secara lebih khusus, permasalahan penelitian yang akan dikaji dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengetahuan siswa tentang istilah-istilah yang ada dalam program pengolah kata sebelum menggunakan PBK model tutorial ini?
- b. Bagaimana pengetahuan siswa tentang istilah-istilah yang ada dalam program pengolah kata setelah menggunakan PBK model tutorial ini?
- c. Apakah siswa dapat memahami fungsi-fungsi ikon yang ada di program pengolah kata Microsoft Word 2007 setelah menggunakan PBK model tutorial ini?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang software pengolah kata.
2. Untuk meningkatkan proses belajar mengajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Sedangkan manfaat penelitian ini adalah:

1. Secara Teori

Bermanfaat dalam meningkatkan keilmuan bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam meningkatkan pengetahuan siswa dalam pelajaran software pengolah kata.

2. Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan rasa senang dan motivasi belajar.
- 2) Meningkatkan daya tangkap siswa dalam aspek audio, visual kognitif, dan psikomotor.

- 3) Meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran mandiri dengan bantuan cd interaktif Pembelajaran Berbasis Komputer.

b. Manfaat Bagi Peneliti

- 1) Mengembangkan model pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran TIK.
- 2) Membantu memperbaiki / meningkatkan proses hasil belajar dan mengajar.

c. Manfaat Bagi Dunia Pendidikan

- 1) Untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di MAN Purwakarta.
- 2) Untuk mengembangkan inovasi model pembelajaran
- 3) Untuk tujuan peningkatan mutu pendidikan.
- 4) Untuk bahan motivasi para guru lainnya untuk lebih kreatif dalam pembuatan cd interaktif dengan menggunakan pembelajaran berbasis komputer.

F. Definisi Operasional

Sebagai upaya memperjelas pemahaman dalam penelitian demi menghindari kesalahan dalam penyusunan penelitian, di bawah ini adalah penjelasan mengenai definisi operasional yang digunakan penulis.

1. Pembelajaran Berbasis Komputer model tutorial yang dimaksudkan disini adalah pembelajaran tentang istilah-istilah yang ada dalam

program pengolah kata dengan menggunakan software Macromedia Director MX yang dipresentasikan oleh peneliti secara klasikal di depan siswa-siswi dengan menggunakan bantuan proyektor. Mengenai **Macromedia Director MX**, yaitu software buatan Macromedia yang biasa digunakan untuk pembuatan CD interaktif, pembelajaran, katalog produk, informasi, game, dan presentasi. Yaitu aplikasi untuk merangkai komponen multimedia dan grafis. (Hendi Hendratman, 2008: xxi).

2. Dan yang dimaksud dengan pengetahuan dalam penelitian di sini adalah kemampuan siswa-siswi dalam menyebutkan kembali istilah-istilah yang ada dalam program pengolah kata serta kemampuan siswa-siswi dalam memahami fungsi-fungsi istilah tersebut.

