

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam mengimbangi perkembangan Teknologi dan Informasi yang terus berkembang seiring berputarnya waktu. Hal ini merupakan tantangan untuk manusia agar terus mengembangkan ilmu pengetahuan yang ada, sehingga perkembangan teknologi dan informasi dapat dimanfaatkan untuk memajukan dunia pendidikan dan menciptakan sumber daya manusia yang dapat menjawab tantangan perkembangan zaman.

Berdasarkan UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. (Tunggal :2006)

Pendidikan merupakan persoalan yang sangat penting, keberadaannya sangat terkait dengan berbagai aspek dalam kehidupan seseorang. Menurut Mudyaharjo (2002:11). Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan,

pengajaran, dan/atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memerankan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.

Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non-formal, dan informal di sekolah, dan di luar sekolah yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi pertimbangan kemampuan-kemampuan individu, agar dikemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat.

Pendidikan berintikan interaksi antara siswa dan guru yang berupaya agar siswa dapat menguasai tujuan-tujuan pendidikan. Secara luas interaksi pendidikan tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah tapi terdapat juga di lingkungan keluarga maupun masyarakat tempat di mana siswa lebih banyak berinteraksi di sana. Lingkungan keluarga terjadi interaksi pendidikan antara orang tua sebagai guru serta anak sebagai siswa, semua itu terjadi tanpa rencana tertulis. Keluarga merupakan pondasi awal dalam proses pendidikan anak, sebelum dia mampu beradaptasi dengan lingkungan luar seperti di masyarakat dan sekolah. Interaksi ini sering terjadi tanpa disadari sehingga sering terjadi salah penafsiran dari anak terhadap perilaku orang tuanya sehingga lambat laun akan membentuk pola kehidupan dalam diri anak tersebut, sehingga perlu perhatian khusus bagi orang tua terhadap anak mereka dalam memberikan contoh dan berinteraksi di lingkungan masyarakat dan sekolah.

Lingkungan masyarakat pun terdapat berbagai bentuk interaksi pendidikan, dari yang sangat formal yang sangat mirip dengan pendidikan formal seperti kursus, bimbingan belajar dan *les privat* sampai dengan yang kurang formal seperti ceramah, diskusi, sarasehan dan pergaulan di masyarakat, "gurunya" juga beragam dari yang memiliki latar belakang pendidikan sampai orang yang berpengalaman dalam bidang tertentu.

Menurut Sukmadinata (2002:2-3). Pendidikan formal memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan pendidikan informal dalam lingkungan keluarga. *Pertama*, pendidikan formal di sekolah memiliki lingkup isi pendidikan yang lebih luas, bukan hanya berkenaan dengan pembinaan segi-segi moral tetapi juga ilmu pengetahuan dan keterampilan. *Kedua*, pendidikan di sekolah dapat memberikan pengetahuan yang lebih tinggi, lebih luas dan mendalam. *Ketiga*, karena memiliki rancangan atau kurikulum secara formal dan tertulis, pendidikan di sekolah dilaksanakan secara berencana, sistematis dan lebih disadari. Berpedoman pada kurikulum, interaksi antara siswa dan guru tidak terjadi dalam ruang hampa, tetapi selalu terjadi dalam lingkungan tertentu yang mencakup pada lingkungan fisik, alam, sosial, budaya, ekonomi, politik dan religi.

Ada beberapa faktor yang dianggap sangat penting terhadap keberhasilan suatu kegiatan belajar-mengajar. Diantara faktor tersebut adalah; masukan siswa dan masukan instrumental, yang meliputi; guru dan non guru yang meliputi; kurikulum, metode, sarana dan prasarana (fasilitas), serta pengaruh sosial (Suryabrata, 1983: 6-7). Semua faktor tersebut sangat

memiliki peranan yang saling terkait antara satu dengan yang lainnya. Bila salah satu dari faktor tersebut diabaikan maka keberhasilan suatu proses pembelajaran akan terganggu.

Siswa tidak hanya mendapatkan proses belajar mengajar di kelas saja, tetapi siswa juga mendapatkan pengajaran di luar kelas seperti praktikum, *studi tour* atau belajar langsung mengamati alam sekitar yang dapat dijadikan bahan ajar. Bahkan kini di sekolah-sekolah sudah ada ekstrakurikuler yang bermacam-macam jenisnya dari pengembangan diri, pengembangan mata pelajaran tertentu, pengembangan spiritual, menumbuhkan sifat disiplin, bahkan ilmu bela diri dan cabang olahraga.

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang diselenggarakan di luar jam pelajaran yang tercantum dalam susunan program sesuai dengan keadaan dan kebutuhan sekolah. pemerintah menuangkan dalam SK Dirjen Dikdasmen Nomor 226/C/Kep./ 1992. Berdasarkan SK tersebut dirumuskan, ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam pelajaran biasa dan pada waktu libur sekolah, yang dilakukan baik di sekolah maupun di luar sekolah dengan tujuan untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan siswa, mengenal hubungan antara berbagai pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya. (Setiaman, 2009: 1)

Kegiatan ekstrakurikuler yang dikembangkan di sekolah merupakan salah satu dari upaya yang dapat meningkatkan mutu dan kualitas suatu kegiatan belajar-mengajar. Menurut Sutisna dalam Suryosubroto (2002: 270).

Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler antara satu sekolah dan sekolah yang lainnya bisa saling berbeda. Variasinya sangat ditentukan oleh kemampuan guru, siswa dan kemampuan sekolah. Adanya kegiatan ekstrakurikuler sekolah yang lengkap dan memadai akan membawa siswa lebih kreatif terhadap masalah yang dihadapi. Kegiatan ekstrakurikuler ditujukan agar siswa dapat mengembangkan kepribadian, bakat, dan kemampuannya di berbagai bidang di luar bidang akademik. Kegiatan ini diadakan secara swadaya dari pihak sekolah maupun siswa-siswi itu sendiri untuk merintis kegiatan di luar jam pelajaran sekolah.

Kegiatan ekstrakurikuler (ekskul) merupakan suatu kegiatan di sekolah yang sangat potensial untuk menciptakan siswa-siswa yang kreatif, berinovasi, terampil, dan berprestasi. Kegiatan ekstrakurikuler ini sangat signifikan terhadap perilaku siswa dalam belajar, karena banyak anak-anak yang pintar merupakan anak-anak yang pandai membagi waktu dengan banyak aktivitas yang dilakukannya sehingga membuatnya menjadi anak yang cerdas. (Gunarto, 2008: 1)

Ekstrakurikuler akan membawa pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran anak. Hal ini dapat dilihat terhadap siswa yang kreatif dalam belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah adalah siswa yang aktif dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Basri (2009:1) berdasarkan penelitiannya yang dibuat di kota Medan ditemukan sebuah bukti adanya korelasi antara tingkat prestasi siswa, dengan kegiatan

ekstrakurikuler yang mereka lakukan. Siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler merupakan siswa yang pandai membagi waktu, karena tidak terfokus pada suatu kegiatan, selain mengikuti kegiatan belajar mengajar mereka juga bisa membagi waktu dengan mengikuti bimbingan belajar, mengikuti ekstrakurikuler pramuka, PMR, olahraga, dan sebagainya. Siswa yang banyak aktivitas ini membuat mereka menjadi cerdas, pintar dan pandai membagi waktu.

Kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan di sekolah kini sudah menggunakan media Informasi Teknologi sebagai salah satu pengembangan program yang ada, dari penggunaan media cetak maupun media elektronik. Sehingga program yang dilaksanakan dapat berjalan dan terlaksana dengan mudah. Dengan pemanfaatan media Informasi dan Teknologi diharapkan siswa dapat menggunakannya baik untuk proses belajar mengajar maupun pemanfaatan dalam kehidupan dan pergaulan siswa sehari-hari.

Banyak sekolah-sekolah yang memiliki ekstrakurikuler khusus bergerak dalam pemanfaatan Informasi Teknologi yang bertujuan mengenalkan media Informasi Teknologi kepada siswa-siswa di sekolah tersebut. Kini di sekolah terdapat Mata Pelajaran yang bisa dikatakan baru dan menjadi salah satu mata pelajaran di sekolah, yaitu mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi atau yang sering disebut TIK. Dalam praktiknya ekstrakurikuler yang bergerak dalam bidang Informasi Teknologi diharapkan dapat membantu siswa dalam pemahaman Mata Pelajaran Teknologi

Informasi dan Komunikasi di sekolah sehingga prestasi siswa dapat lebih baik lagi.

Partisipasi siswa dalam mengikuti program ekstrakurikuler dapat memberikan pengaruh terhadap pola belajar siswa. Pola belajar ini dapat mempengaruhi perilaku belajar siswa. Siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dapat mengembangkan pengetahuan yang ada di ekstrakurikuler terutama dalam pengembangan Teknologi dan Informasi dengan kemampuan berinteraksi terhadap kondisi sosial sekolah. Pengetahuan yang diperoleh berkat adanya kontak dengan lingkungan ini, merupakan pengetahuan tentang kehidupan nyata dan dengan demikian kehidupan sosial di sekolah tidak terpisah dari kehidupan sosial umumnya, hal ini sesuai dengan tugas sekolah sebagai tempat persiapan untuk hidup di masyarakat.

Mengingat begitu besarnya peranan kegiatan ekstrakurikuler ini terhadap pemanfaatan teknologi dan informasi oleh siswa dalam belajar maka perlu adanya perhatian yang serius dari semua kalangan pendidikan terutama guru dan kepala sekolah terhadap pengembangan mutu kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah agar hasil yang dicapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh tentang; **Hubungan Partisipasi Siswa Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Cyber Community Terhadap Perilaku Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan kelanjutan uraian pendahuluan. Penulis membuat rumusan spesifikasi terhadap hakikat masalah yang diteliti. Secara umum rumusan masalah yang diambil penulis adalah seberapa besarkah pengaruh yang ditimbulkan dari hasil partisipasi siswa pada kegiatan ekstrakurikuler *Cyber Community* terhadap perilaku belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Rumusan masalah ini bertujuan agar penelitian ini tetap terarah pada ruang lingkup dan batasan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sedangkan secara khusus penulis membuat rumusan masalah dalam beberapa poin pertanyaan, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah partisipasi siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler *Cyber Community* di SMA Negeri 1 Bekasi?
2. Bagaimanakah perilaku belajar siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Bekasi?
3. Bagaimanakah hubungan partisipasi siswa pada kegiatan ekstrakurikuler *cyber community* terhadap perilaku belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Bekasi?

C. Tujuan Penelitian

Suatu kegiatan tanpa adanya permasalahan, maka tidak akan ada tujuan yang akan dicapai. Demikian pula dalam setiap penelitian yang dilakukan, sudah barang tentu memiliki suatu tujuan. Hal ini sesuai dengan pendapat

Surakhmad (1995: 32) yang mengatakan bahwa; “setiap penelitian terlebih dahulu harus berisi tentang tujuan, sebab dengan diketahui tujuan itu, penulis maupun pembaca dapat mengarahkan pikiran serta dapat menempatkan uraian-uraian tersebut dalam proporsi yang lain”. Tujuan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu : tujuan umum berupa, seberapa besarkah pengaruh yang ditimbulkan dari hasil partisipasi siswa pada kegiatan ekstrakurikuler Cyber Comunity terhadap perilaku belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMA Negeri 1 Bekasi.

Sedangkan secara khusus penulis menetapkan tujuan penelitian yang akan dicapai, yaitu:

1. Untuk mengetahui partisipasi siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler *Cyber Community* di SMA Negeri 1 Bekasi.
2. Untuk mengetahui perilaku belajar siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa SMA Negeri 1 Bekasi.
3. Untuk mengetahui hubungan partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler *Cyber Community* terhadap perilaku belajar pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Bekasi.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Peneliti, sebagai bentuk pengembangan ilmiah, sistematis, dan komprehensif dalam mengembangkan keilmuan pendidikan.

2. Siswa, sebagai sarana untuk mengembangkan dan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pengembangan diri.
3. Sekolah, sebagai bahan masukan dalam mengembangkan Teknologi Informasi.

E. Definisi Operasional

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu satu variabel *independen* (partisipasi siswa pada kegiatan ekstrakurikuler) serta satu variabel *dependen* (perilaku belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi).

1. Partisipasi Siswa Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler

Maksud partisipasi siswa dalam program ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan siswa dalam program ekstrakurikuler ditujukan agar siswa dapat mengembangkan kepribadian, bakat, dan kemampuannya di berbagai bidang di luar bidang akademik. dalam rangka mencapai tujuan belajar.

2. Perilaku Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan sedangkan belajar adalah berkenaan dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri orang yang belajar. Pada penelitian ini perilaku belajar adalah segala bentuk usaha yang dilakukan oleh siswa dalam meningkatkan prestasi belajarnya.

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini merupakan jawaban sementara atau dugaan sementara hubungan antara dua variabel yaitu hubungan partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler *Cyber Community* terhadap perilaku belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Berdasarkan dua variabel ini maka dirumuskan dua hipotesis yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1) sebagaimana berikut ini.

H_0 : Tidak terdapat hubungan antara partisipasi siswa dengan perilaku belajar.

H_1 : Terdapat hubungan antara partisipasi siswa dengan perilaku belajar.

