

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Komputer adalah hasil teknologi modern yang membuka kemungkinan-kemungkinan yang besar sebagai alat pendidikan. "Computer Assisted Instruction" (CAI) telah dikembangkan akhir-akhir ini dan telah membuktikan manfaatnya membantu guru dalam mengajar dan membantu murid dalam belajar. (S. Nasution. 1978:127).

Kendatipun komputer tidak bisa menggantikan proses pendidikan tatap muka, namun antara subjek didik dan komputer dapat berkomunikasi dan terjadi edukatif secara mandiri, dan dapat membuahkan hasil belajar secara efektif, selain dari itu penggunaan komputer sangat besar bantuannya dalam mengelola sistem administrasi lembaga pendidikan, proses penelitian dan lain-lainnya.

Pendidikan juga berfungsi menyajikan informasi kepada pihak yang membutuhkannya dengan metode dan strategi yang tepat, pendidikan yang efisien akan meningkatkan efektifitas dan produktifitasnya, dan oleh karenanya dengan bantuan komputer, maka tingkat efisiensi dan efektifitas itu dapat tercapai.

Pendekatan individualisasi, belajar kelompok dan teknologi informasi baru adalah cara-cara yang disarankan. Dalam konteks informasi baru inilah peran komputer semakin menempati kedudukan sentral dalam program dan kegiatan pendidikan (edukasi).

Komputer merupakan bagian dari penerapan teknologi pendidikan. Adapun potensi-potensi yang dimiliki dalam teknologi pendidikan dikemukakan oleh Miarso dalam E. Mulyasa. (1999:40) sebagai berikut :

1. Dapat menyebarkan informasi secara meluas, seragam dan cepat
2. Dapat membantu melengkapi dan dalam hal tertentu dapat menggantikan guru
3. Dapat dipakai dalam melakukan kegiatan intruksional, baik secara langsung maupun produk sambilan
4. Dapat menunjang kegiatan belajar masyarakat serta mengundang partisipasi masyarakat
5. Dapat menambah keanekaragaman sumber belajar maupun kesempatan belajar
6. Dapat menambah daya tarik belajar
7. Dapat membantu merubah sikap pemakai
8. Dapat membantu merubah pandangan pemakai terhadap bahan dan proses
9. Kemungkinan mempunyai keuntungan rasio efektifitas biaya dibandingkan dengan sistim tradisional

Penerapan pendidikan komputer di sekolah merupakan langkah yang konkrit untuk mengubah pola pikir yang tradisioanl dalam pendidikan, dengan adanya penerapan pendidikan komputer di sekolah sudah barang tentu menjadi aspek yang sangat penting bagi perubahan prestasi belajar siswa, dengan adanya penerapan pendidikan komputer siswa menjadi aktif dan kreatif.

Pendidikan komputer pada saat ini sudah menjadi bagian dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), dengan nama mata pelajaran yaitu Teknologi Informasi dan Telekomunikasi dimana perannya senganat besar sekali terhadap perkembangan inteletkualitas siswa.

Peranan komputer sangat besar sekali bagi dunia pendidikan, oleh karena itu pendidikan komputer sangat diperlukan bagi siswa pada saat ini, dalam era globalisasi dan persaingan yang sangat ketat di berbagai bidang sudah sepatutnya para siswa mengikuti perkembangan teknologi dan informasi.

Di SMP Negeri 2 Sumberjaya Kabupaten Majalengka sedikitnya terdapat sepuluh unit komputer untuk diaplikasikan dalam pendidikan, dan diharapkan

dengan diadakannya penerapan pendidikan komputer di sekolah dapat memotifasi siswa agar lebih giat dalam belajar dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dilihat dari kondisi yang menuntut perubahan dalam pendidikan, SMP Negeri 2 Sumberjaya Kabupaten Majalengka sudah sepatutnya mengikuti perkembangan pendidikan, dan kondisi ini sangat memungkinkan untuk melangkah lebih maju dalam hal pendidikan, khususnya perubahan prestasi belajar siswa.

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimanakah respon siswa terhadap penerapan pendidikan komputer di SMP Negeri 2 Sumberjaya Kabupaten Majalengka.

Karena pada dasarnya siswa yang sedang mempelajari berbagai ilmu pengetahuan memerlukan inovasi pembelajaran, khususnya dalam bidang penerapan teknologi.

Dalam era megatren sekarang ini, perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni berlangsung setiap saat. Apa yang dimiliki, diketahui, dan dipahami pada saat ini mungkin tidak sesuai lagi dengan hari esok, bahkan hari ini.

Adanya respon yang baik terhadap proses pembelajaran identik dengan perolehan prestasi siswa, sebaliknya apabila respon siswa kurang baik maka prestasi yang diraihinya tidak akan memuaskan, oleh karena itu beranjak dari hal tersebut diatas, diangkat oleh penulis untuk dijadikan bahan penelitian.

## **B. Perumusan Masalah**

Dalam perumusan masalah ini akan dibagi ke dalam tiga bagian yaitu sebagai berikut :

### **1. Identifikasi Masalah**

#### **a. Wilayah penelitian**

Wilayah penelitian dari Skripsi ini adalah Strategi Belajar Mengajar

#### **b. Pendekatan penelitian**

pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan empirik

#### **c. Jenis masalah**

Jenis masalah dalam penelitian ini mengandung jenis masalah korelasional, yaitu bagaimana respon siswa terhadap penerapan pendidikan komputer dan hubungannya dengan prestasi belajar siswa dalam bidang komputer di SMP Negeri 2 Sumberjaya Kabupaten Majalengka

### **2. Pembatasan Masalah**

Dalam pembahasan masalah ini untuk menghindari pelebaran masalah yang tidak ada keterkaitannya dengan masalah yang penulis teliti, untuk itu penulis membatasi penelitian ini dalam hal respon siswa terhadap penerapan pendidikan komputer dan hubungannya dengan prestasi belajar siswa dalam bidang komputer di SMP Negeri 2 Sumberjaya Kabupaten Majalengka.

### **3. Pertanyaan Penelitian**

- a. Bagaimana respon siswa terhadap proses belajar mengajar pendidikan komputer di SMP Negeri 2 Sumberjaya Kabupaten Majalengka ?

- b. Bagaimanakah respon siswa terhadap penerapan pendidikan komputer di SMP Negeri 2 Sumberjaya Kabupaten Majalengka ?
- c. Bagaimana hubungan respon siswa terhadap penerapan pendidikan komputer dengan prestasi belajar siswa dalam bidang komputer di SMP Negeri 2 Sumberjaya Kabupaten Majalengka ?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk memperoleh data tentang respon siswa terhadap penerapan pendidikan komputer di SMP Negeri 2 Sumberjaya Kabupaten Majalengka
2. Untuk memperoleh data tentang respon siswa terhadap proses belajar mengajar dalam bidang pendidikan komputer di SMP Negeri 2 Sumberjaya Kabupaten Majalengka
3. Untuk memperoleh data tentang hubungan antara respon siswa terhadap penerapan pendidikan komputer dengan prestasi belajar siswa dalam bidang pendidikan komputer di SMP Negeri 2 Sumberjaya Kabupaten Majalengka

### **D. Kerangka Pemikiran**

Komputer adalah suatu alat yang dapat menerima informasi, melaksanakan prosedur pemrosesan terhadap informasi tersebut dan menyediakan informasi baru sebagai hasil pemrosesan sebagaimana yang diinginkan oleh si pemakai

Penerapan pendidikan komputer di sekolah sudah termasuk ke dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dimana peranannya sangat bermanfaat bagi siswa untuk menambah pengetahuannya dalam bidang teknologi.

Keberhasilan belajar menurut Ngalim Purwanto (1988:106) dipengaruhi oleh dua faktor sebagai berikut :

1. faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut sebagai faktor individual (faktor kematangan, kecerdasan, latihan, motifasi dan faktor pribadi)
2. faktor yang ada di luar individu yang kita sebut sebagai faktor sosial (faktor keluarga, keadaan rumah tangga, guru dan cara belajarnya, alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar, kesempatan yang tersedia dan motifasi sosial)

Pandangan diatas menunjukkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar dapat dipengaruhi oleh suatu kemampuan atau kematangan berfikir serta adanya usaha yang mendukung bagi tercapainya tujuan belajar, baik dari siswa itu sendiri maupun dari lingkungan sosial dan sekitarnya.

Bagi proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang mendasar serta paling pokok dalam menentukan berhasil atau tidaknya suatu program belajar yang baik.

Karena itu peserta didik dalam hal ini dituntut lebih memperhatikan dan mengetahui bagaimana cara belajar yang dianggap efektif dalam upaya memahami materi yang diajarkan atau yang dihadapinya.

Pengenalan dan pemahaan terhadap teknologi komputer adalah sangat penting bagi siswa yang sedang mempelajari berbagai ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan prestasi dan inovasi dalam bidang teknologi.

Masalah pendidikan merupakan masalah yang kompleks, karena menyangkut berbagai variabel yang sangat erat kaitanya. Banyak faktor yang menentukan keberhasilan pendidikan, baik perencanaan, pelaksanaan, maupun hasil pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan akan senantiasa berubah, berbeda dan bervariasi bergantung pada faktor-faktor yang mempengaruhinya, antara lain faktor perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Begitu cepatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, sehingga kalau tidak diperhatikan dan dipelajari akan ketinggalan dan tidak mungkin akan mampu menghadapi perkembangan dunia modern.

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni bisa membawa kesejahteraan hidup, tetapi bisa juga merugikan dan mencelakakan manusia, misalnya nuklir yang bisa memberikan manfaat tetapi bisa juga memusnahkan manusia bila tidak tepat pendaaygunaan dan pengelolanya. ( E.Mulyasa.1999:1-2)

Dari uraian diatas dapat dikaji dan disadari betapa pentingnya para calon guru dan siswa memiliki pemahaman dan keterampilan yang berkaitan dengan teknologi pendidikan.

## **E. Langkah-langkah Penelitian**

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Sumber Data**

- a. data teoritik, yaitu data yang diperoleh dari buku-buku literatur yang ada kaitanya dengan pembahasan skripsi ini
- b. data empirik, yaitu data-data yang diperoleh dari lokasi penelitian, yaitu SMP Negeri 2 Sumberjaya Kabupaten Majalengka, yang meliputi, Kepala sekolah, staf TU, guru komputer dan siswa.

### **2. Populasi dan Sampel**

#### **a. Populasi**

Menurut Suharsimi Arikunto (1998:115) “Populasi adalah keseluruhan objek penelitian”.

Populasi dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, Staf TU, Guru Komputer serta siswa dan siswi SMP Negeri 2 Sumberjaya Kabupaten Majalengka.

#### **b. Sampel**

Sampel yang dijadikan objek penelitian oleh penulis adalah sebanyak 99 orang anak dari jumlah populasi yang ada yaitu 617, hal ini berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto (1988:120) bahwa “ Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika subjeknya besar dapat diambil 10-15 % atau 20-25 % atau lebih, tergantung dari kemampuan peneliti”.

Adapun teknik sampling yang digunakan adalah sampel terstruktur dengan jalan menentukan sampelnya yakni kelas I.

### **3. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam melakukan pengumpulan data, digunakan teknik :

#### **a. Observasi**

Teknik observasi digunakan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap pelaksanaan penerapan pendidikan komputer dan proses pembelajaran.

#### **b. Wawancara**

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dan sistematis, adapun pihak yang diwawancarai adalah kepala sekolah, staf TU, guru komputer serta siswa dan siswi SMP Negeri 2 Sumberjaya Kabupaten Majalengka.

#### **c. Angket**

Angket merupakan teknik penelitian ini, yaitu dengan cara membagikan pertanyaan tertulis kepada siswa dan siswi, angket ini dipergunakan untuk memperoleh data tentang respon siswa terhadap penerapan pendidikan komputer dalam meningkatkan prestasi belajar

#### **d. Studi Dokumentasi**

Dalam melakukan studi dokumentasi ini, penulis mencatat tentang kondisi objektif penelitian, yaitu tentang sejarah berdirinya dan perkembangan keadaan guru, staf TU, siswa dan siswi serta sarana dan proses pembelajaran.

#### 4. Teknis Analisis Data

Dalam melakukan teknik analisis data, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif, untuk data kuantitatif yang berasal dari jawaban angket, penulis melakukan skor rata-rata dengan ketentuan sebagai berikut, untuk jawaban option a skornya 3, untuk jawaban option b skornya 2, untuk jawaban option c skornya 1, dan untuk jawaban d skornya 0, yang datanya dapat dilihat dalam bentuk tabel.

Adapun penafsiran yang penulis buat yaitu :

Skor rata-rata	Interpretasi
1,0 – 1,4	Jelek/buruk
1,5 – 1,9	Kurang
2,0 – 2,4	Cukup
2,5 – 3,0	Baik

Adapun untuk mengetahui hubungan antara respon siswa terhadap penerapan pendidikan komputer dengan prestasi belajar komputer menggunakan rumus korelasi product moment, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2) \cdot (\sum y^2)}}$$

(Winarno Surakhmad, 1998:300)

Dari hasil perhitungan korelasi diatas, maka diinterpretasikan dengan menggunakan ketentuan sebagai berikut :

Antara 0,00 – 0,20 : Rendah sekali

Antara 0,20 – 0,40 : Rendah tetapi ada

Antara 0,40 – 0,70 : Sedang

Antara 0,70 – 0,90 : Tinggi

Antara 0,90 – 1,00 : Tinggi sekali

(Winarno Surakhmad, 1998:302)