

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Proses belajar mengajar atau proses pengajaran merupakan suatu proses kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan. Agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantar para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku, baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai makhluk individu dan makhluk sosial, dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran.

Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pengajaran, bahan pengajaran, metodologi pengajaran, dan penilaian pengajaran. Unsur-unsur tersebut dapat dikenal dengan komponen-komponen pengajaran. "Tujuan pengajaran adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dimiliki siswa setelah ia menempuh berbagai pengalaman belajarnya (pada akhir pengajaran)".¹

Penemuan-penemuan baru yang sangat besar dalam pendidikan semakin lama semakin mengalami kemajuan sehingga mendorong berbagai usaha pembaharuan dalam dunia pendidikan, seperti pembaharuan di bidang kurikulum, metode pengajaran, dan organisasi. Metodologi pengajaran

¹ Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'i, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1989), 1.

merupakan metode dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai kepada siswa, sehingga siswa menguasai tujuan pengajaran. Uzer Usman menjelaskan bahwa “proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama”.²

Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukannya. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya. Ketidaklancaran komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang diberikan guru. Azhar Arsyad mengemukakan bahwa: “Proses komunikasi tersebut selalu mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman dan majunya ilmu pengetahuan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar”.³

Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang telah disediakan oleh sekolah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

² Muhammad Uzer Usman, *Menjadi Guru yang Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1984), 4.

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Bandung: Raja Grafindo Persada, 2003), 2.

Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol, yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa “kedudukan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi pengajaran sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru”.⁴

Dalam proses belajar mengajar, kehadiran media mempunyai arti penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai penunjang. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media.

Belajar akan lebih efektif jika seorang guru dibantu dengan media pendidikan daripada bila siswa belajar tanpa dibantu dengan media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses belajar mengajar. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan oleh guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkritkan dengan kehadiran media.⁵

Di era informasi yang semakin dinamis ini, para tenaga pendidik dituntut kreatif guna meningkatkan mutu pelajaran. Mengantisipasi hal tersebut, guru seyogyanya mulai menyadari pentingnya aspek teknologi untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya adalah bahan sajian yang menggunakan komputer.

⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'i, *Media Pengajaran*, 1.

⁵ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 120.

Kegiatan pembelajaran dengan bantuan komputer atau lebih dikenal *Computer Based Instruction* (CBI) merupakan istilah umum untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun secara keseluruhan.

Pembelajaran Berbasis Komputer (CBI) adalah sebuah konsep baru yang sampai saat ini banyak desain dan implementasinya, tentunya dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Kondisi ini muncul sebagai wujud nyata dari globalisasi teknologi informasi dan komunikasi. Dewasa ini CBI telah berkembang menjadi berbagai model mulai dari CAI (*Computer Assisted Instructional*), kemudian mengalami perbaikan menjadi ICAI (*Intelligent Computer Assisted Instructional*), CMI (*Computer Managed Instructional*).⁶

Akan tetapi, dalam penelitian ini hanya terbatas pada CAI saja, karena hal tersebut sering digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media komputer.

CAI (*Computer Assisted Instructional*) yaitu penggunaan komputer secara langsung oleh guru dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan dan mengetes kemajuan belajar siswa. CAI dapat sebagai tutor yang menggantikan guru di dalam kelas. CAI juga bermacam-macam bentuknya bergantung kecakapan pendesain dan pengembang pembelajarannya, dapat berbentuk permainan (*games*), mengajarkan konsep-konsep abstrak yang kemudian dikonkritkan dalam bentuk visual dan audio yang dianimasikan, dan lain sebagainya.⁷

⁶ Nurhinda Bakkidu, "Komputer sebagai Media Pembelajaran", online <http://teknologi-pendidikan-wordpress.com,2006>, diakses 20 November 2010.

⁷ "Prinsip Pengembangan Media Pendidikan", online <http://teknologi-pendidikan-wordpress.com,2006>, diakses 20 November 2010.

Setelah mempelajari hal tersebut, diharapkan guru/pendidik dan peserta didik dapat mengoptimalkan penggunaan media komputer sebagai sarana dalam menunjang pembelajaran siswa. Dengan cara menampilkan dan merekayasa teks, grafik dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Dengan tampilan yang dapat mengkombinasikan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi untuk mempelajari dan mengajarkan materi pelajaran.

Dari pernyataan tersebut di atas dapat dikategorikan bahwa media komputer dan LCD proyektor merupakan media rancangan di dalam penggunaannya sangat diperlukan perancangan khusus didesain sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan. Perangkat keras (*hardware*) yang difungsikan dalam menginspirasi media tersebut adalah menggunakan satu unit komputer lengkap yang sudah terkoneksi dengan LCD proyektor. Dengan demikian media ini hendaknya menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Kemajuan media komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan audio visual. Pada tahun-tahun belakangan komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran. Ditambah dengan teknologi jaringan dan internet, komputer seakan menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran.

Di balik kehandalan komputer sebagai media pembelajaran terdapat beberapa persoalan bagi pengelola pengajaran berbasis komputer:

1. Perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang mahal.

2. Teknologi yang sangat cepat berubah, sangat memungkinkan perangkat dibeli saat ini beberapa tahun kemudian akan ketinggalan zaman.
3. Pembuatan program dan pengoperasian yang rumit, dan lain sebagainya.

Guru dalam proses belajar mengajar di kelas tanpa menggunakan media pembelajaran dianggap oleh sebagian siswa sebagai sesuatu yang tidak menarik. Penyampaian materi terlalu monoton, hanya menghafal dan ketinggalan zaman, hal tersebut mengakibatkan siswa menjadi jenuh, pasif dan mengantuk. Akibatnya pembelajaran menjadi tidak efektif, aktivitas siswa rendah karena pembelajaran didominasi oleh guru.

Uraian di atas merupakan potret suasana pembelajaran yang terjadi di kelas. Akibatnya proses pembelajaran yang kurang mengesankan ini memicu turunnya aktivitas siswa pada pembelajaran.

Di MTsN Kediri 2 media pembelajaran yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, di antaranya media cetak, berupa buku pegangan siswa dan media elektronik, yakni komputer. Media cetak dan media elektronik itu dimanfaatkan oleh siswa dan guru sehingga mudah dalam menyampaikan materi pelajaran di dalam proses belajar mengajar di kelas.

Penulis sangat tertarik untuk mengadakan penelitian di MTsN Kediri 2, di mana pada tahun pelajaran 2010/2011 telah didirikan program akselerasi (percepatan belajar), yaitu suatu program pembelajaran dengan sistem percepatan yang dilakukan dengan cara pemanfaatan waktu, dengan dasar diadakannya berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 5 ayat 4 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa "Warga negara

yang memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa berhak memperoleh pendidikan khusus”.⁸ Kelas akselerasi di MTsN Kediri 2 tersebut difasilitasi AC, komputer (laptop), dan LCD proyektor serta pembelajarannya dilayani oleh *team teaching* (dua orang guru).

Mengingat pentingnya kehadiran media komputer dan LCD sebagai sarana dalam menunjang pembelajaran siswa, akhirnya penulis mencoba membahas masalah ini dengan memilih judul “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMPUTER DAN LCD DALAM MENUNJANG PEMBELAJARAN SISWA KELAS AKSELERASI DI MTsN KEDIRI 2”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan penggunaan media komputer dan LCD dalam menunjang pembelajaran siswa kelas akselerasi di MTsN Kediri 2?
2. Bagaimana kualifikasi guru-guru yang mengajar kelas akselerasi di MTsN Kediri 2?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media komputer dan LCD dalam menunjang pembelajaran siswa kelas akselerasi di MTsN Kediri 2?

⁸ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Yogyakarta: Media Abadi, 2005), 7.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian sebagaimana dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan penggunaan media komputer dan LCD dalam menunjang pembelajaran siswa kelas akselerasi di MTsN Kediri 2.
2. Untuk mengetahui kualifikasi guru-guru yang mengajar kelas akselerasi di MTsN Kediri 2.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komputer dan LCD dalam menunjang pembelajaran siswa kelas akselerasi di MTsN Kediri 2.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah:

1. Diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam hal efektivitas penggunaan media komputer dan LCD dalam menunjang pembelajaran.
2. Dapat menjelaskan keberadaan penggunaan media komputer dan LCD dalam menunjang pembelajaran bagi siswa-siswi kelas akselerasi di MTsN Kediri 2.