

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh orang-orang yang diberi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan masyarakat. Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu, sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (siswa) (Daryanto, 2013: 1).

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun

sikap (Arsyad, 2014: 1). Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru atau dosen dan siswa/mahasiswanya bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan *verbalisme*, ketidaksiapan siswa/mahasiswa, kurangnya minat dan kegairahan, dan sebagainya (Usman dan Asnawir, 2001: 13)

Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru tersebut.

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar dialami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik (Daryanto, 2013: 1-2).

Hasil penelitian secara nyata membuktikan bahwa penggunaan alat bantu sangat membantu aktivitas proses belajar mengajar di kelas, terutama peningkatan prestasi belajar siswa/mahasiswa. Kadang-kadang dosen/guru ingin memilih beban seminimal mungkin dalam pelaksanaan tugas mengajar. Ini terbukti, penggunaan metode ceramah (*lecture method*) monoton paling populer dikalangan dosen/guru. Keterbatasan media teknologi pendidikan disatu pihak dan lemahnya kemampuan dosen/guru menciptakan media tersebut disisi lain membuat penerapan metode ceramah makin menjamur. Kondisi ini jauh dari menguntungkan. Terbatasnya alat-alat teknologi pendidikan yang dipakai di kelas diduga merupakan salah satu sebab lemahnya mutu studi mahasiswa atau pelajar atau masyarakat pada umumnya (Danim, 2013: 1).

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik (Usman dan Asnawir, 2001: 13).

Dahulu, ketika teknologi khususnya teknologi informasi belum berkembang seperti sekarang ini, ketika ilmu pengetahuan belum seperti ini, proses pembelajaran biasanya berlangsung pada tempat dan waktu tertentu. Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa melalui

bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pelajaran. Proses pembelajaran sangat tergantung pada guru sebagai sumber belajar. Dalam kondisi semacam ini, akan ada proses pembelajaran manakala ada guru, tanpa kehadiran guru di dalam kelas sebagai sumber belajar tidak mungkin ada proses pembelajaran. Kehadiran guru di dalam kelas betul-betul menentukan adanya proses pembelajaran.

Dewasa ini, ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat, siswa bisa belajar di mana, kapan dan apa saja sesuai dengan minat dan gaya belajar. Dalam kondisi semacam ini, guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar, akan tetapi berperan sebagai desainer pembelajaran. Seorang desainer pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Sebagai desainer guru berperan merancang agar siswa memperoleh pengalaman belajar, sebab belajar pada hakikatnya adalah proses perubahan perilaku berkat adanya pengalaman. Dengan demikian ketika akan mengajar, guru tidak lagi bertanya materi apa yang harus disampaikan pada siswa akan tetapi pengalaman belajar apa yang harus dimiliki oleh siswa (Sanjaya, 2012: 61-62).

Dunia pendidikan saat ini memasuki era dunia media, di mana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan *active learning* yang

dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Maka kiranya peranan media pembelajaran menjadi semakin penting (Danim, 2013: 1-2).

Namun kenyataannya masih banyak sekolah-sekolah di Indonesia yang sudah memiliki media pembelajaran IT akan tetapi belum maksimal dan efektif dalam menggunakannya. Pihak sekolah sebenarnya sudah mengadakan dan memfasilitasi media pembelajaran IT dengan harapan bahwa media pembelajaran tersebut dapat menjadi jembatan bagi para guru dan siswa agar dapat mengajar dan belajar dengan lebih baik lagi. Namun karena pengetahuan guru yang masih sangat minim tentang media pembelajaran IT mengakibatkan penggunaannya belum berjalan sebagaimana mestinya.

Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah Yogyakarta merupakan salah satu lembaga pendidikan terbesar dan tertua (98 tahun) milik Muhammadiyah yang telah mencetak kader-kader militan dan melahirkan pemimpin-pemimpin besar bangsa ini sebut saja salah satunya ialah Syafi'i Ma'arif. Pada mulanya, sekolah ini didirikan dengan tujuan untuk mencetak muballigh, guru dan pemimpin Muhammadiyah. Awalnya sekolah ini lebih mirip sebagai pesantren dengan mengadopsi sistem dan metode pendidikan modern. Namun setelah berubah menjadi Hogere Muhammadiyah School, kurikulumnya ditambah dengan pelajaran ilmu sekuler/umum. Materi kurikulum sekolah yang meliputi ilmu agama dan ilmu sekuler/umum menjadi satu wujud cita-cita dan

eksperimen KH Ahmad Dahlan untuk mendamaikan dua kutub ilmu tersebut dalam sistem pendidikan Muhammadiyah.

Tuntutan masyarakat yang makin besar terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat pendidikan tidak mungkin lagi dikelola hanya dengan melalui pola tradisional, disamping cara ini tidak sesuai lagi dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan lain sebagainya memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan dan tuntutan ini pulalah yang membuat kebijaksanaan untuk memanfaatkan media teknologi dan pendekatan teknologis dalam pengelolaan pendidikan (Danim, 2013: 1).

Sadar akan hal itu, Mu'allimin pun akhirnya menggunakan media teknologi sebagai model pembelajaran di sekolah. Ini dibuktikan dengan adanya fasilitas LCD/Projector disetiap ruang kelas kemudian terdapat juga ruang komputer serta ruang multimedia. Penggunaan tersebut diharapkan agar para siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan ketika proses pembelajaran berlangsung khususnya pada mata pelajaran TIK serta dapat bersaing dengan sekolah lain yang sudah menggunakannya.

Lantas, yang menjadi pertanyaan adalah apakah media pembelajaran yang berbasis IT itu sudah digunakan secara efektif pada mata pelajaran TIK atau belum. Hal tersebut menarik untuk diteliti. Peneliti ingin mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis IT pada mata pelajaran TIK di Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah Yogyakarta.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas dan untuk memperjelas arah penelitian, maka yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Apa saja jenis media pembelajaran berbasis IT yang ada di Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah Yogyakarta?
2. Bagaimana Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis IT pada mata pelajaran TIK di Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah Yogyakarta?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media pembelajaran IT pada mata pelajaran TIK?

## **C. Tujuan Penelitian**

Pembahasan mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran IT dalam skripsi ini memiliki tujuan dan manfaat.

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui jenis media pembelajaran berbasis IT di Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Ingin mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis IT pada mata pelajaran TIK di Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Untuk menjelaskan faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran IT.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Teoretis

Memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan keilmuan dalam bidang ilmu teknologi pembelajaran.

##### 2. Praktis

- a. Bagi penulis, sebagai calon guru bisa menggunakan hasil penelitian ini pada masa yang akan datang untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah. Peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung bagaimana berkolaborasi maupun dalam memilih media pembelajaran yang tepat, sehingga dimungkinkan kelak ketika terjun ke lapangan mempunyai wawasan dan pengalaman.
- b. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan untuk mengoptimalkan penggunaan bahan ajar di Madrasah Muallimin Yogyakarta.
- c. Bagi siswa, memberikan alternatif dalam penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang menarik, sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar.
- d. Bagi sekolah, sebagai rujukan dan dasar pemikiran dalam pengembangan teknologi dan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

#### **E. Sistematika Pembahasan**

Untuk memberikan arah yang tepat dan tidak memperluas objek penelitian, maka dirumuskan sistematika pembahasan sebagai berikut:



Bab pertama, berisi pendahuluan. Pada bab pendahuluan ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, memuat uraian tentang tinjauan pustaka dan kerangka teori yang relevan dan terkait dengan media pembelajaran IT.

Bab ketiga, memuat secara rinci metode penelitian yang digunakan beserta alasannya, mencakup jenis penelitian, lokasi penelitian, sumber data, metode pengumpulan data serta analisis data yang digunakan.

Bab keempat, merupakan hasil dan pembahasan. Pada bab ini akan dipaparkan mengenai gambaran umum Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah Yogyakarta mulai dari sejarah berdirinya, visi dan misi, letak geografis, struktur organisasi, kurikulum dan sebagainya. Selanjutnya data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi ditampilkan untuk kemudian dilakukan analisis data. Pada tahap ini akan diuraikan mengenai Efektivitas media pembelajaran berbasis IT di Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah Yogyakarta meliputi jenis media pembelajaran IT, pemanfaatan media pembelajaran IT dan faktor-faktor pendukung dan penghambat media pembelajaran IT di Madrasah Mu'allimin Muhammadiyah Yogyakarta.

Bab kelima, merupakan penutup, yang memuat kesimpulan, saran-saran yang bersifat membangun berdasarkan hasil penelitian dan kata penutup.