

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu ciri masyarakat modern adalah berorientasi pada teknologi, untuk memudahkan seluruh aktivitas kehidupan. Salah satu teknologi yang sekarang ini sangat esensial bagi masyarakat modern adalah Teknologi Komunikasi dan Informasi (TIK) yang berbasis komputer. TIK yang dilakukan dengan komputer mempunyai fungsi dan manfaat yang sangat luas. Dengan komputer, informasi dapat dikemas secara mudah, ringkas, akurat dan dapat dikomunikasikan dalam jangkauan yang luas, cepat dan praktis.

Seiring dengan manfaat TIK bagi masyarakat modern tersebut maka keterampilan menguasai komputer (*computer literacy*) pun jadi mutlak. Menurut Diana Saparniene (2008: 18) *computer literacy* bagi masyarakat modern dapat diibaratkan sama dengan keterampilan membaca, yang merupakan pra kondisi esensial bagi seseorang untuk dapat sukses dalam kehidupannya baik kehidupan sosialisasinya sebagai manusia maupun karier profesionalnya. Untuk alasan inilah, pendidikan sebagai salah satu faktor terpenting untuk pembangunan masyarakat, memegang peranan yang esensial dalam *computer literacy* ini.

Di Indonesia sejak tahun 2004 TIK telah menjadi mata pelajaran dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA), bahkan perguruan tinggi. Mata pelajaran yang bobot pengajarannya difokuskan pada kompetensi penguasaan computer (*computer literacy*) yang tidak hanya sebagai pengolah informasi (baik hitung kata, maupun citra) juga sebagai informasi dan alat komunikasi (seperti internet). Selanjutnya Diana Saparniene (2008: 18) mengaitkan *computer literacy* ini dengan sifat komputer sebagai “*new technology*” yang membutuhkan persyaratan-persyaratan kemampuan dan cara-cara baru. Bagaimana usaha seseorang untuk mempelajari dan menguasai sesuatu disebut sebagai strategi. Sementara strategi belajar adalah menggambarkan bagaimana orang menerima dan memproses informasi dalam suatu situasi belajar.

Strategi belajar adalah salah satu cara yang dapat digunakan oleh siswa untuk dapat belajar mengolah pikiran sendiri. Sedangkan posisi guru, lebih diharapkan mengembangkan atau mencari alternatif yang digunakan untuk membimbing siswa.

Strategi belajar mengacu pada perilaku dan proses-proses berpikir yang digunakan oleh siswa dalam mempengaruhi hal-hal yang dipelajari, termasuk proses memori dan metakognitif. Michael Pressley menyatakan bahwa strategi ini adalah operator-operator kognitif meliputi dan terdiri atas proses-proses yang secara langsung terlibat dalam menyelesaikan suatu tugas (belajar).

Strategi belajar tersebut merupakan strategi-strategi yang digunakan siswa untuk memecahkan masalah belajar tertentu. Untuk menyelesaikan tugas belajar siswa memerlukan keterlibatan dalam proses-proses berpikir dan perilaku, membaca

sepintas judul-judul utama, meringkas, dan membuat catatan, di samping itu juga memonitor jalan berpikir diri sendiri.

Istilah strategi mulanya dipakai dikalangan militer dan diartikan sebagai seni dalam merancang (operasi) peperangan. Tetapi dewasa ini istilah strategi banyak dipinjam dari bidang-bidang ilmu yang lain, termasuk pula bidang ilmu pendidikan. Dalam kaitannya dengan pembelajaran pemakaian istilah strategi dimaksudkan sebagai daya upaya guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Maksudnya adalah agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat dicapai secara berdaya guna dan berhasil guna, guru dituntut memiliki kemampuan mengatur secara umum komponen-komponen pembelajaran yang dimaksud. Dengan rumusan yang lain dapat juga dikemukakan bahwa strategi berarti pilihan pola kegiatan pembelajaran yang diambil agar tujuan dapat tercapai dengan efektif.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelumnya.

Ada empat strategi dasar dalam pembelajaran meliputi : 1) Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan; 2) Memilih sistem pendekatan pembelajaran berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat; 3) Memilih dan menetapkan prosedur, metode dan teknik pembelajaran yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam menunaikan

kegiatan mengajarnya; dan menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar-mengajar yang selanjutnya akan dijadikan umpan balik untuk penyempurnaan sistem instruksional yang bersangkutan secara keseluruhan.

Pada umumnya manusia yang beradab setidaknya memiliki *common sense* tentang pendidikan, bahwa pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan manusia dalam seluruh aspek kehidupan dan penghidupan. Pendidikan mempunyai pengaruh yang dinamis dalam kehidupan manusia di masa depan. Pendidikan dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal, yaitu pengembangan potensi individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual, sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosio budaya di mana dia hidup.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih kurangnya pembelajaran TIK di sekolah-sekolah SLTA di Bandar Lampung sehingga keterampilan komputer/*computer literacy* siswa SLTA di Bandar Lampung masih harus ditingkatkan. Peningkatan pembelajaran dan keterampilan komputer/*computer literacy* siswa SLTA di Bandar Lampung diharapkan dapat memberikan wawasan serta keterampilan pada siswa agar dapat mempersiapkan diri dalam era komunikasi yang modern saat ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana strategi belajar siswa SLTA di Bandar Lampung dalam mempelajari TIK?
2. Bagaimana tingkat keterampilan komputer/*computer literacy* siswa SLTA di Bandar Lampung?
3. Apakah strategi belajar berpengaruh terhadap tingkat keterampilan komputer/*computer literacy* siswa SLTA di Bandar Lampung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi dan menggambarkan strategi belajar siswa SLTA swasta dalam mempelajari Teknologi Komunikasi dan Informasi.
2. Mengukur tingkat keterampilan komputer (*computer literacy*) siswa SLTA swasta.
3. Mengidentifikasi pengaruh strategi belajar terhadap tingkat keterampilan komputer/*computer literacy* siswa SLTA

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara akademik diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi empirik metode mempelajari dan menguasai teknologi baru khususnya teknologi komunikasi informasi.

2. Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh para pengajar teknologi informasi komunikasi di sekolah-sekolah, khususnya SLTA untuk dapat mengembangkan pengajaran yang disesuaikan dengan cara belajar siswa sehingga pengajaran TIK dapat mencapai tujuan secara maksimum.