

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Program telekomunikasi dalam bentuk Teknologi Informasi dan Komunikasi atau *Information Communication and Technology* (ICT) merupakan bagian dari teknologi pendidikan yang biasanya digunakan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan komputer yang difasilitasi internet atau dengan memanfaatkan laboratorium multimedia, sehingga guru dapat mengajar dan murid dapat belajar. Selain itu, ICT merupakan program nasional yang penerapannya kini digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini karena ICT termasuk komponen standar sarana dan prasarana pendidikan dalam Standar Nasional Pendidikan (SNP) yang harus dipenuhi sekolah menuju sekolah kategori mandiri dan sekolah bertaraf internasional yang saat ini sedang dirintis diseluruh Indonesia mulai tahun 2007.

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan nyata mempengaruhi peserta didik dalam satu situasi yang memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, atau siswa dengan lingkungan belajarnya. Namun kenyataanya, seringkali dihadapkan dengan materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang bersifat abstrak. Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi adalah visualitas yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, seorang guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran yang akan digunakannya. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Hal ini dikemukakan oleh Oemar Hamalik (2001:6) yaitu :

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar dan mengajar.
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- c. Hubungan antara metode belajar dengan media pendidikan.
- d. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran.
- e. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- f. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- g. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Secara umum, penggunaan ICT dalam pendidikan dideskripsikan sebagai berikut:

- a. ICT sebagai objek pembelajaran yang kebanyakan terorganisir dalam kursus-kursus spesial. Apa yang dipelajari tergantung pada bentuk pendidikan dan tingkat siswa. Pendidikan ini mempersiapkan siswa untuk menggunakan ICT dalam pendidikan, keterampilan masa depan dan dalam kehidupan sosial.
- b. ICT adalah sebagai alat bantu (*tool*), yaitu digunakan sebagai alat, misalnya ketika membuat tugas-tugas.
- c. ICT sebagai media proses pembelajaran, dimana guru dapat mengajar dan murid dapat belajar.

UNESCO (2002) menyatakan bahwa pengintegrasian ICT kedalam proses pembelajaran memiliki 3 tujuan utama yaitu:

1. Untuk membangun “*knowledge-based society habits*”, memecahkan masalah (*problem solving*), kemampuan berkomunikasi, kemampuan mencari, mengolah informasi, mengubahnya menjadi pengetahuan baru dan mengkomunikasikannya kepada orang lain.
2. Untuk mengembangkan keterampilan penggunaan TIK.
3. Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Dengan kata lain, ICT memungkinkan pembelajaran dapat disampaikan untuk berbagai modalitas belajar, baik audio, visual, maupun kinetik. ICT memungkinkan pembelajaran disampaikan secara interaktif dan simulatif sehingga siswa belajar secara aktif.

Sedangkan pengertian ICT itu sendiri adalah teknologi yang digunakan untuk mengumpulkan, mengedit, dan mendapatkan informasi dalam bentuk data. ICT (*Information and Communication Technology*) atau TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) adalah teknologi digital atau analog lainnya yang memungkinkan pengguna menciptakan, menyimpan, menampilkan kembali, dan mengkomunikasikan informasi dalam jarak yang tidak terbatas. Komunikasi informasi tersebut disampaikan melalui teknologi berupa komputer, televisi, laptop, radio, kaset audio, kamera digital, DVD, CD player, handphone, dan sebagainya.

Pada Mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching Aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap siswa. Namun sayang, karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual yang dipakainya, orang kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran (*instruction*) produksi, dan evaluasinya.

Sejak pelaksanaan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), guru dituntut untuk lebih kreatif dalam penyampaian materi pembelajaran, disini guru lebih kreatif dengan memanfaatkan sarana pembelajaran yang telah tersedia. Dengan adanya cara ini, akan lebih memudahkan guru dalam menyampaikan suatu materi yang akan disampaikan, siswa lebih aktif, dan materi yang akan dijelaskan oleh guru akan lebih mudah diterima oleh siswa, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan

pembelajaran. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dijadikan sebagai media pembelajaran menciptakan suatu kelas yang kondusif dan produktif untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui keterlibatannya secara produktif dan interaktif. Penggunaan Teknologi tersebut, baik guru dengan siswa maupun antara siswa agar tercapai seluruh ranah atau dimensi dalam tujuan pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotorik. Di sini peranan guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang telah disediakan oleh sekolah dan tidak menuntut kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman.

Pada era globalisasi dewasa ini, kemajuan IPTEK berkembang begitu cepat khususnya dibidang pendidikan. Setiap satuan pendidikan wajib memiliki yang meliputi peralatan pendidikan, media pendidikan, sumber belajar, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran. Seiring dengan kemajuan pendidikan saat ini memang banyak sekolah-sekolah atau tempat-tempat pendidikan berlomba-lomba untuk menggunakan bagian dari teknologi pendidikan seperti komputer yang difasilitasi internet sebagai media pembelajaran. SMA Negeri 1 Seputih Banyak merupakan salah satu SMA yang sudah menggunakan sistem pembelajaran berbasis ICT. Hal ini didukung dengan tersedianya media yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran tersebut. Dengan kata lain SMA Negeri 1 Seputih Banyak telah menerapkan teknologi informasi interaktif pada sistem persekolahan dengan rasio satu komputer digunakan oleh dua orang siswa. Sistem jaringan dibangun untuk menghubungkan pendidikan dengan dunia luar, dan info-info penting lainnya yang dibutuhkan oleh siswa untuk menunjang kegiatan belajarnya. Namun, pada kenyataan di lapangan dalam pemanfaatan media pembelajaran ICT masih terdapat berbagai kendala, baik itu pada lingkungan sekolah maupun pada individu masing-masing, termasuk guru. Masalah yang sering muncul diantaranya:

1. Anggaran untuk perawatan fasilitas awal tidak tersedia.

2. Tidak tersedianya karyawan untuk perawatan rutin dan pengembangannya
3. Penggunaan ICT memakan waktu yang lama dalam pemasangannya
4. Pengadaannya memakan biaya yang besar.

Sedangkan masalah yang berasal dari guru itu sendiri adalah lemahnya kondisi kerja guru di lapangan mendorong bahwa mereka tidak dapat membagi waktu untuk mengembangkan materi mengajar secara kreatif, guru juga masih menghadapi kendala dalam membuat materi pembelajaran. Kurangnya pengetahuan guru yang belum cukup tentang cara pembelajaran, kurangnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran dan ketidaksiapan guru dalam mengubah strategi mengajar yang telah lama digunakan juga merupakan faktor yang menjadi penghambat kreativitas dan kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT. Kurangnya pemanfaatan media yang telah tersedia di SMA Negeri 1 Seputih Banyak membuat sistem pembelajaran yang dilaksanakan kurang maksimal, misalnya saja seperti sekolah sudah menyediakan jaringan hotspot akan tetapi guru tidak memanfaatkannya sehingga menyebabkan guru kurang kreatif atau kurang maksimal dalam memberikan materi pembelajaran dan hal inilah yang mempengaruhi kesulitan guru dalam mengembangkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran.

Melihat situasi tersebut, maka peneliti mencoba untuk mengetahui bagaimana proses kegiatan belajar mengajar yang diterapkan di SMA Negeri 1 Seputih Banyak. Peneliti ingin mengetahui apakah metode ICT memberikan peningkatan dalam proses belajar mengajar, khususnya dapat meningkatkan tingkat kreativitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selama ini teknik mengajar guru hanya berpatokan pada buku-buku yang ada tanpa menggunakan media yang dapat dibuat dengan menggunakan pembelajaran berbasis ICT yang telah ada. Padahal jika metode pembelajaran dengan menggunakan media, khususnya media berbasis ICT akan dapat merangsang perkembangan belajar siswa, siswa

lebih antusias, siswa lebih bersemangat apabila proses pembelajaran yang diberikan oleh guru lebih inovatif dan kreatif.

Program telekomunikasi dalam bentuk Teknologi Informasi dan Komunikasi atau *Information Communication and Technology* (ICT) merupakan bagian dari teknologi pendidikan yang biasanya digunakan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan komputer yang difasilitasi internet atau dengan memanfaatkan laboratorium multimedia, sehingga guru dapat mengajar dan murid dapat belajar. Selain itu, ICT merupakan program Nasional yang penerapannya kini digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini karena ICT termasuk komponen standar sarana dan prasarana pendidikan dalam Standar Nasional Pendidikan (SNP) yang harus dipenuhi sekolah menuju sekolah berkategori mandiri dan sekolah bertaraf internasional yang kini sedang dirintis diseluruh Indonesia mulai tahun 2007. Teknologi Komunikasi harus direalisasikan untuk pengelolaan pendidikan melalui otomatisasi sistem informasi manajemen dan akademik berbasis TIK, dan sistem pengelolaan pembelajaran baik sebagai materi kurikulum, suplemen dan pengayaan maupun sebagai media dalam proses pembelajaran yang interaktif serta sumber-sumber belajar mandiri yang inovatif dan menarik. Dengan kata lain, pendayagunaan teknologi komunikasi dalam manajemen pendidikan dan proses pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi penyelenggara dan peserta pendidikan guna mendorong peningkatan kualitas pendidikan.

Berikut ini tabel sarana laboratorium komputer yang tersedia di SMA Negeri 1 Seputih Banyak.

Tabel 1. Sarana Laboratorium Komputer

No	Sarana Yang Tersedia	Jumlah
1	LCD	5
2	Laptop	1
3	Hotspot School/ WiFi (www.sman1_seba.sch.id)	3

4	Komputer yang telah difasilitasi internet	20
5	Ruang AC	1

Sumber: Administrasi Tata Usaha Negeri 1 Seputih Banyak tahun 2012

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul mengenai Pengaruh Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)/ *Information Communication and Technology* (ICT) Terhadap Kreatifitas Guru dalam Membuat Media Pembelajaran di SMA Negeri 1 Seputih Banyak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pemanfaatan pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi atau *Information Communication and Technology* (ICT) terhadap kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran.
2. Prestasi belajar siswa
3. Kurangnya pengetahuan guru dalam membuat media pembelajaran.
4. Ketidaksiapan guru dalam mengubah strategi pembelajaran yang telah lama digunakan.
5. Ketersediaan sarana dan prasarana sekolah untuk menunjang pembelajaran ICT.
6. Tidak tersedianya karyawan untuk perawatan rutin dan pengembangannya.
7. Kesiapan siswa menerima pelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berkenaan dengan banyaknya masalah yang mempengaruhi kesulitan guru dalam membuat media pembelajaran, maka masalah yang akan diteliti dibatasi pada Pemanfaatan Teknologi Pendidikan khususnya Pembelajaran Berbasis *Information Communication and Technology* (ICT).

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Apakah ada Pengaruh Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis *Information Communication and Technology* (ICT) Terhadap Kreatifitas Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Seputih Banyak Tahun Pelajaran 2011-2012?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Information Communication and Technology* (ICT) terhadap kreatifitas guru membuat media pembelajaran di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Seputih Banyak tahun pelajaran 2011-2012.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Dapat dijadikan sebagai informasi dan masukan bagi lembaga sekolah untuk memaksimalkan pembelajaran berbasis *Information Communication and Technology* (ICT) sebagai media pembelajaran.

3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru untuk lebih meningkatkan kreatifitas dalam membuat dan menyiapkan media pembelajaran.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Ruang lingkup objek penelitian ini adalah Pengaruh Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)/ *Information Communication and Technology* (ICT) Terhadap Kreatifitas Guru Dalam Membuat media Pembelajaran di Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Seputih Banyak Tahun Pelajaran 2011-2012.
2. Ruang lingkup subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas XI IPS.
3. Ruang lingkup tempat penelitian adalah di SMA Negeri 1 Seputih Banyak.
4. Ruang lingkup waktu penelitian adalah tahun 2012.
5. Ruang lingkup ilmu penelitian adalah Media Pembelajaran.