

I. PENDAHULUAN

Bagian pertama ini membahas beberapa hal mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah. Adapun hal lain yang perlu juga dibahas dalam bab ini yaitu rumusan masalah, tujuan penelitian dan ruang lingkup penelitian. Adapun pembahasan secara lebih rinci ditunjuk pada bagian-bagian berikut ini.

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sesuatu yang universal dan berlangsung terus tak terputus dari generasi kegenerasi dimana pun di dunia ini. Hal ini disebabkan pendidikan merupakan pilar utama terhadap pengembangan manusia dan masyarakat suatu bangsa tertentu. Pendidikan sangat penting dalam kehidupan dan pendidikan mempunyai tanggung jawab yang besar dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki daya saing tinggi. Oleh karena itu, dalam rangka perbaikan mutu pendidikan haruslah diupayakan oleh semua pihak yang terkait dalam proses pendidikan baik itu oleh pemerintah, guru, orang tua maupun siswa itu sendiri.

Pendidikan merupakan upaya untuk membantu perkembangan siswa sebagai makhluk individu dan makhluk sosial sehingga siswa dapat hidup secara layak dalam kehidupannya. Dengan demikian melalui pendidikan siswa dibekali dengan

berbagai ilmu pengetahuan, dikembangkan nilai-nilai moralnya dan ketrampilannya.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 1 disebutkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan demikian pendidikan adalah setiap usaha yang dilakukan untuk mengubah perilaku menjadi perilaku yang diinginkan sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang berlaku, setiap anak harus dididik supaya dengan cara-cara yang sehat dapat mencapai perkembangan intelektual yang maksimal, kepribadiannya terbentuk dengan wajar, mencerminkan sifat-sifat kejujuran, kebenaran, tanggung jawab supaya dapat menjadi anggota masyarakat.

Penyelenggara pendidikan ini juga tidak terlepas dari kegiatan proses pembelajaran yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran itu sendiri yaitu meningkatkan mutu pendidikan agar menghasilkan para peserta didik yang mempunyai kemampuan dan prestasi untuk dapat bersaing di era globalisasi. Dalam meningkatkan mutu pendidikan ini dapat diupayakan oleh berbagai pihak dan dengan berbagai cara yaitu seperti melengkapi sarana belajar, meningkatkan ketersediaan fasilitas belajar sebagai penunjang proses belajar mengajar, perbaikan kurikulum dan peningkatan kualitas pendidik selaku fasilitator dalam proses pembelajaran. Salah satu indikator yang memadai adalah

meningkatkan hasil belajar siswa, yang dapat dilihat dari penguasaan materi belajar siswa melalui evaluasi pembelajaran serta kemampuan siswa memecahkan masalah.

Seiring kemajuan teknologi dalam pendidikan dan dikenalkannya media-media belajar yang berbasis teknologi menuntut siswa untuk belajar dan mampu menggunakan media-media tersebut. Teknologi yang dikenalkan di sekolah diharapkan akan membantu siswa dalam mengejar ketertinggalan ilmu pengetahuan. Akan tetapi, dengan berjalannya waktu teknologi yang dimaksudkan untuk membantu dalam belajar semakin kehilangan fungsi yang diharapkan sebelumnya. Keberadaan teknologi tersebut dijadikan sebagai alat untuk bermain dan mempermudah belajar dengan cara yang negatif seperti mengkopi tugas yang diberikan oleh guru dan mencari jawaban-jawaban mudah dengan menggunakan bantuan internet sehingga hal tersebut membawa pengaruh malas dalam belajar siswa. Selain menjadikan siswa cenderung malas, teknologi juga merubah tatanan budaya yang ada dalam kehidupan siswa.

Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi dewasa ini membuka peluang bagi setiap orang untuk mengakses banyak hal di dunia. Informasi dari dan ke segenap penjuru dunia menyebarluas dengan amat cepat, mudah diakses setiap saat dan dimana pun. Kondisi itu membuat dunia ini seakan-akan tanpa batas, dan gejala ini yang disebut ciri kebudayaan global. Sekolah harus mampu mengarahkan teknologi yang memiliki dua sisi yang saling bertolak belakang, disatu sisi berbahaya terhadap mental malas dan disisi lain sangat bermanfaat untuk kemajuan pengetahuan karena setiap orang berusaha menguasai jaringan

informasi dan perangkat komunikasi yang semakin kompetitif. Individu yang dapat menguasai informasi untuk memperoleh pengetahuan dan ilmu akan menjadi unggul dalam budaya global.

Kegiatan belajar siswa disekolahpun perlu diperhatikan karena itu juga merupakan hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Jika kegiatan belajar di sekolah itu berjalan baik, maka hasil belajar yang diperoleh juga akan maksimal. Namun sebaliknya, jika kegiatan belajar di sekolah itu berjalan kurang baik, maka hasil belajar yang diperoleh juga tidak akan maksimal atau rendah.

Sekolah Menengah Atas (SMA) mempunyai tujuan untuk menciptakan atau menyiapkan peserta didik agar mempunyai kemampuan untuk melanjutkan kejenjang lebih tinggi yaitu Perguruan Tinggi. Salah satu usaha yang digunakan untuk mencapai usaha tersebut adalah dengan meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan suatu puncak dari proses belajar. Hasil belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) siswa. Salah satu faktor internal dan eksternal itu adalah Aktivitas Belajar dan Media Pembelajaran berbasis ICT.

Aktivitas belajar adalah suatu kegiatan atau realisasi dari seseorang melaksanakan proses belajar untuk memperoleh harapan dan tujuan. Tingkat keberhasilan seorang siswa meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor, diketahui melalui tes setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Menurut Djamarah (2002: 38), jenis aktivitas belajar adalah sebagai berikut:

1. Mendengarkan
2. Memandang
3. Meraba, membaui, dan mencicipi/ mengecap
4. Menulis atau mencatat
5. Membaca
6. Membuat ikhtisar atau ringkasan dan menggarisbawahi
7. Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram, dan bagan-bagan
8. Menyusun paper
9. Mengingat
10. Berfikir
11. Latihan atau praktik

Sedangkan media ICT adalah salah satu media pembelajaran berbasis teknologi maju yang dipergunakan dalam berbagai bidang salah satunya bidang pendidikan untuk mengefisiensikan pembelajaran agar lebih maksimal. Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2000: 37) mengelompokkan media kedalam delapan jenis, yaitu sebagai berikut.

1. Media cetakan
2. Media pajang
3. *Over Head Transparansi* (OHT)
4. Rekaman audio tape
5. Seri *slide* dan fil strips
6. Penyajian multi-image
7. Rekaman video (film hidup)
8. Komputer.

Dan dengan dirintisnya kelas berstandar Internasional di SMA Al-Kautsar Bandar Lampung, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat meningkatkan sumber daya manusia yang berpotensi dan berkualitas sehingga mampu bersaing dengan masyarakat dunia.

SMA AL-KAUTSAR Bandar Lampung merupakan salah satu dari banyak sekolah yang berbasis internasional. Sekolah yang didirikan pada tanggal 16

Januari 1992 ini sudah menggunakan media pembelajaran ICT. Dan jenis media pembelajaran ICT yang digunakan untuk pelajaran ekonomi siswa kelas X adalah OHT (*Over Head Transparansi*) dan *Slide Show*. Dalam satu minggu media ICT ini digunakan sebanyak 2 kali pertemuan. (*Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X*)

Sedangkan aktivitas belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi adalah sebagai berikut:

1. Ceramah (Mendengarkan, Memandang, Mengingat, Menulis atau mencatat, Membaca)
2. Praktik (Meraba, membaui, dan mencicipi/ mengecap, mengamati tabel-tabel, diagram-diagram, dan bagan-bagan)
3. Penugasan (Membuat ikhtisar atau ringkasan dan menggarisbawahi, Menyusun paper)

Dari hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi, aktivitas belajar di kelas X semester genap sebanyak 18 x Pertemuan dengan 3 x pertemuan setiap minggunya, yang meliputi :

Metode Ceramah : 9 x (dengan persentase 50%)

Praktik : 5 x (dengan persentase 28%)

Penugasan : 4 x (dengan persentase 22%)

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilaksanakan di SMA AL-KAUTSAR Bandar Lampung dengan Media Pembelajaran ICT dan Aktivitas Belajar yang sudah diterapkan, ternyata masih belum mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Ini terlihat pada tabel Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap SMA AL-KAUTSAR Bandar Lampung berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap SMA AL-KAUTSAR Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013

No.	Kelas	Nilai		Jumlah Siswa	Keterangan
		<75	>75		
1.	X.1	19	12	31	Kriteria Ketuntasan Minimum yang Ditetapkan Sekolah adalah 75
2.	X.2	19	11	30	
3.	X.3	23	14	37	
4.	X.4	24	18	42	
5.	X.5	22	20	42	
6.	X.6	24	18	42	
7.	X.7	22	20	42	
8.	X.8	26	16	42	
Jumlah		179	129	308	
Persentase (%)					

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa hasil belajar mata pelajaran IPS terpadu masih tergolong rendah, hal ini diketahui bahwa dari 308 siswa sejumlah 179 siswa (-%) mendapatkan nilai kurang dari KKM. Adapun kriteria yang dijadikan pedoman adalah standar ketuntasan nilai mata pelajaran Ekonomi yang telah ditetapkan sebesar 75. Dengan demikian, Tabel 1 telah menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh oleh siswa di SMA AL-KAUTSAR Bandar Lampung masih tergolong rendah. Menurut Djamarah (2002: 128) apabila persentasi siswa tuntas belajar kurang dari 65%, maka persentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas X SMA AL-KAUTSAR Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013 belum dapat menyerap dan menguasai materi pelajaran secara optimal sehingga KKM tidak tercapai.

Berdasarkan uraian di atas peneliti merasa perlu untuk meneliti lebih lanjut tentang pengaruh pemanfaatan media ICT dan aktivitas belajar siswa di kelas X,

agar didapatkan hasil pembelajaran yang lebih efektif dan efisien didalam kegiatan pembelajarannya . Oleh karena itu penelitian ini mengangkat judul:

“Pengaruh Media Pembelajaran ICT dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Al-kautsar Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012 / 2013”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar ekonomi siswa relatif rendah.
2. Sebagian besar hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).
3. Metode dan media pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi.
4. Minimnya penggunaan media ICT saat proses belajar mengajar.
5. Aktivitas pembelajaran yang sudah berjalan kurang efektif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan Identifikasi Masalah tersebut di atas, maka penelitian ini dibatasi masalah dalam penelitian ini adalah: media pembelajaran ICT (X1), aktivitas belajar (X2), dan hasil belajar ekonomi (Y) pada siswa kelas X SMA Al-Kautsar Tahun Pelajaran 2012/ 2013.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh pembelajaran media ICT terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Al-Kautsar Bandar Lampung?
2. Apakah ada pengaruh aktivitas belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Al-Kautsar Bandar Lampung?
3. Apakah ada Pengaruh Media Pembelajaran ICT dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Al-kautsar Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012 / 2013?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan ini mempunyai tujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran ICT terhadap hasil belajar dalam pelajaran ekonomi kelas X SMA Al-Kautsar tahun pelajaran 2012/2013.
2. Untuk mengetahui pengaruh aktivitas belajar terhadap hasil belajar dalam pelajaran ekonomi kelas X SMA Al-Kautsar tahun pelajaran 2012/2013.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran ICT dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar dalam pelajaran ekonomi kelas X SMA Al-Kautsar tahun pelajaran 2012/2013.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi secara lengkap mengenai pengaruh pemanfaatan media ICT dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar siswa serta menambah khasanah keilmuan dan teori yang sudah diperoleh melalui penelitian sebelumnya.

2. Secara praktis

- a. Bagi guru mata pelajaran memperoleh inovasi dalam menggunakan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kompetensi guru dalam proses mengajar.
- b. Bagi siswa jadi lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.
- c. Bagi sekolah diharapkan hasil penelitian menjadi salah satu bahan rujukan yang bermanfaat guna memperbaiki mutu pembelajaran.
- d. Bagi semua pihak yang berkepentingan dalam pendidikan dapat memberi rujukan guna memperbaiki kualitas pendidikan secara umum.
- e. Bagi peneliti sebagai bentuk praktek dan pengabdian terhadap ilmu yang telah diperoleh serta syarat menyelesaikan studi di Universitas Lampung.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Objek Penelitian

Ruang lingkup objek penelitian ini adalah media pembelajaran ICT (X1), aktivitas belajar (X2), hasil belajar (Y) dalam mata pelajaran Ekonomi.

2. Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Ekonomi Semester Genap SMA Al-Kautsar Tahun Pelajaran 2012/ 2013

3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di SMA AL-Kautsar Bandar Lampung.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tahun 2013.