

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah merupakan salah satu standar yang dikembangkan sejak tahun 2006 oleh Badan Standar Nasional Pendidikan pada tahun 2007 diterbitkan menjadi peraturan menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia yaitu

“ Dalam rangka pembaharuan sistem pendidikan nasional telah ditetapkan visi, misi dan strategi pembangunan pendidikan nasional. Visi pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memperdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah”.

Terkait dengan visi tersebut telah ditetapkan prinsip penyelenggaraan pendidikan untuk dijadikan landasan dalam pelaksanaan reformasi pendidikan. Karena pendidikan merupakan salah satu dari prinsip tersebut adalah pendidikan diselenggarakan sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Sesuai dengan amanat peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional yang harus dikembangkan adalah standar proses. standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi kelulusan. Di dalam Standar proses juga memiliki suatu pengertian dalam isi pencapaian dengan kriteria minimal proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah di seluruh wilayah hukum Negara kesatuan republik Indonesia.

Oemar hamalik (2001:27) bahwa belajar adalah “Modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman, menurut pengertian ini belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil dan tujuan.belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas dari itu ”. Smith (1990:03) mengemukakan:

“Learning refers to changes in brhavior, changes which are attributable to a set of antecedent conditions categorized as experience and training rather than to processes such a maturation, growth, physiology, perception, or motivation In addition, the changes in performance. Which we define as learning, are relatively speaking, permanent rather than transitory, they persist for sometime, if only a few minutes”.

Berdasarkan kutipan diatas, di ketahui bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku, perubahan yang meliputi segala kumpulan jenis keadaan dari proses pengalaman dan latihan seperti pematangan, pertumbuhan, kejiwaan, pandangan atau dorongan. hasil yang didapat dari belajar bersifat menetap dan kekal. belajar terdapat beberapa unsur, yaitu: perubahan tingkah laku dan perubahan bersifat menetap. Perubahan tersebut adalah usaha yang disengaja dan perubahan dari hasil interaksi. Hasil belajar siswa memiliki hubungan yang erat dengan tujuan pengajaran dan cara belajar siswa.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar yang secara garis besar terbagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Benjamin dalam Syaiful Sagala, (2005:33-34) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif menunjukkan perhatian pada pengembangan keterampilan intelektual, aspek psikomotorik berkaitan dengan kegiatan-kegiatan keterampilan motorik dan aspek afektif berkaitan dengan

pengembangan perasaan sikap. Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Aspek psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan aspek afektif (baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku).

Sudjana (2002:23) mengatakan “ranah kognitif meliputi kemampuan menyatukan kembali konsep atau arsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual seperti mengaplikasikan prinsip konsep, menganalisis dan mengevaluasi”. Dave dalam Usman (1995:36-37) mengungkapkan bahwa ranah psikomotorik dibagi kedalam lima kategori yaitu peniruan, manipulasi, ketetapan, artikulasi dan pengilmiahan”.

Oemar Hamalik (2001:30) mengemukakan “hasil belajar itu terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”. Hasil belajar siswa memiliki hubungan erat dengan tujuan pengajaran dan cara belajar siswa. Slameto (2008:07) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah sesuatu yang di peroleh dari suatu proses usaha setiap pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisikan serangkaian peristiwa yang di rancang sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi kegiatan belajar yang dapat di ukur dengan menggunakan tes guna kemajuan siswa”. Proses belajar siswa yang bersifat internal dan memberikan hasil yang memuaskan. Proses penyampian materi pelajaran di sekolah dapat mencapai hasil yang memuaskan apabila di dukung oleh alat bantu berupa media untuk

menyampaikan pesan tersebut. Media bukan hanya berupa alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Gerlach dalam Wina Sanjaya, (2009:205) secara umum: “media meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.”

Sadiman (2008:7) menjelaskan “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Keterjalinan dalam proses belajar komputer dapat dilihat dari jenis media yang di gunakan. Arsyad (2002:97) mengatakan “media pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu media pembelajaran dengan penyajian menggunakan komputer”. Pembelajaran dapat dilakukan oleh siswa tanpa harus bertatap muka dengan guru, demikian sebaliknya guru dapat melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan sumber belajar lainnya yang pada setiap saat dapat diakses tanpa mengenal waktu, lingkungan dan kondisi. Oleh sebab itu, pembelajaran membutuhkan penggunaan teknologi yang dapat memberikan informasi dengan mudah dan cepat. Penggunaan teknologi tersebut dilingkungan pendidikan dikenal dengan *E-learning*

Pemanfaatan Pembelajaran komputer yang menggunakan *E-learning* adalah pembelajaran jarak jauh (*distance Learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan/atau Internet. *E-learning* sering pula dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis web yang bisa

diakses dari internet jaringan lokal atau jaringan luas. Sebenarnya materi *E-learning* tidak harus didistribusikan secara *on-line* baik melalui jaringan lokal maupun internet dapat juga distribusi secara *off-line* menggunakan media CD/DVD pun termasuk pola *E-learning*.

Penggunaan pembelajaran *E-learning* di publikasikan di situs *about-elarning. Com* (dalam Rusman, 2009:115) mendefinisikan sebagai berikut:

“ e-learning is a broad set of applications and processes which include web-based learning, computer-based learning, virtual and digital classrooms, much of this is delivered via the internet, intranet, audio and videotape, satellite broadcast, interactive TV, and CD-ROM. The defition of e-lerarning varies depending on the organization and how it is used but basically it is involves electronic means communications, education and traning”.

Dengan pembelajaran e-learning merupakan pembelajaran tanpa batasan untuk mempelajari materi yang di sajikan dan dapat mempermudah mengetahui informasi melalui jaringan.

Berdasarkan kenyataan yang peneliti dapatkan pada tahap pelaksanaan penelitian tanggal 24 – 10 Desember 2015 di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Mempawah. Peneliti melihat gejala bahwa proses pembelajaran TIK terhadap hasil belajar pada materi *E-learning* komputer, berlangsung kurang menarik dan sering terjadi ke tidak fokus belajar karena siswa dengan mudah mengakses situs internet selain materi pelajaran yang di sampaikan serta penyampaian berupa program kurang di pahami siswa. Maka dengan ini peneliti untuk melakukan penelitian tentang pengaruh aspek psikomotorik terhadap hasil belajar *E-learning* komputer pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Mempawah. Sehingga siswa tidak mencapai KKM

(Ketuntasan Kreteria Minimum) yang sudah ditetapkan oleh sekolah dengan $KKM \geq 70$.

Dari hasil ketuntasan kreteria minimum yang sudah di tetapkan maka menjadi ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian di lapangan. Hal ini terlihat dalam nilai ketuntasan hasil belajar siswa, pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1

**Nilai ketuntasan hasil belajar siswa kelas X Pada pembelajaran
E-learning Komputer di Sekolah Menengah Atas Negeri 1
Mempawah**

Ajaran	Rata-Rata	KKM	Persentase Hasil	
			Dibawah KKM	Di atas KKM
2015 - 2016	65	70	56%	44%

Sumber data: SMA Negeri 1 Mempawah 2015/2016

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa aspek psikomotorik terhadap hasil belajar *E-learning* komputer belum terdapat hasil belajar secara maksimal karena terlihat beberapa faktor yang menjadi kekurangan di dalam pembelajaran *E-learning* komputer. Sehingga dari beberapa pertimbangan tersebut di atas peneliti terdorong ingin mengungkapkan judul tentang “Pengaruh Aspek Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar *E-learning* Komputer Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Mempawah”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas masalah umum yaitu:
“Bagaimanakah Pengaruh aspek psikomotorik terhadap hasil belajar *learning* komputer pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri I Mempawah?”

Agar permasalahan tersebut dapat ditelusuri sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian ini maka dirumuskan ke dalam sub masalah berikut:

1. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar *E-learning* komputer sebelum perlakuan aspek psikomotorik belajar oleh siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri I Mempawah?
2. Bagaimanakah rata-rata hasil belajar *E-learning* komputer sesudah perlakuan aspek psikomotorik belajar oleh siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri I Mempawah?
3. Apakah terdapat pengaruh aspek psikomotorik terhadap hasil belajar *E-learning* komputer pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri I Mempawah?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendapatkan informasi yang jelas dan akurat mengenai Pengaruh aspek psikomotorik terhadap hasil belajar *E-learning* komputer pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri I Mempawah. Tujuan khusus yang hendak dicapai dalam penelitian ini, untuk mengetahui:

1. Rata-rata hasil belajar e-learning komputer sebelum perlakuan aspek psikomotorik belajar oleh siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri I Mempawah
2. Rata-rata hasil belajar e-learning komputer sesudah perlakuan aspek psikomotorik belajar oleh siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri I Mempawah

3. Pengaruh aspek psikomotorik terhadap hasil belajar e-learning komputer pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri I Mempawah

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan sebagai upaya memberikan masukan bagi pengembangan ilmu pendidikan serta sebagai wahana untuk meningkatkan wawasan keilmuan penulisan sesuai dengan disiplin ilmu yang penulis tekuni yaitu Pendidikan TIK
- b. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk meningkatkan kemampuan keahlian siswa dalam menyerap ilmu teknologi, khususnya pada mata pelajaran TIK.

2. Manfaat Praktis Bagi :

a. Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan memberi masukan berkenaan dengan pentingnya mengetahui aspek psikomotorik belajar siswa untuk dapat dijadikan sebagai tolak ukur yang harus dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran di kelas dalam upaya meningkatkan kemampuan berfikir.

b. Guru

Diharapkan memberikan masukan untuk guru dalam rangka mengoptimalkan pembelajaran dan diharapkan memberikan masukan dalam upaya menetapkan kebijakan pembelajaran.

c. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Variabel akan memberikan gambaran yang jelas tentang apa yang akan diteliti oleh seorang peneliti. Nana Sudjana (2005:23) mengatakan bahwa: "Variabel adalah ciri dari individu, objek, gejala, peristiwa yang dapat diukur secara kuantitatif maupun kualitas". Purwanto (2007:85) mengatakan bahwa "variabel adalah gejala yang dipersonalisasi. Gejala bersifat membedakan satu unsur populasi dengan unsur yang lain".

Berdasarkan beberapa pengertian variabel diatas, maka dapatlah disimpulkan bahwa variabel adalah suatu gejala bervariasi yang menjadi titik sasaran atau suatu pengamatan dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat karena penelitian ini bertujuan masing-masing variabel, yakni:

a. Variabel Bebas (x)

Perubahan dari belajar dalam menunjukkan kinerja (perilaku), berarti belajar menentukan semua keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai yang di peroleh oleh siswa. Benjamin dalam Syaiful Sagala, (2005:33-34) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif menaruh perhatian pada pengembangan keterampilan intelektual, aspek psikomotorik berkaitan dengan kegiatan-

kegiatan keterampilan motorik dan aspek afektif berkaitan dengan pengembangan perasaan sikap.

Sudjana (2002:23) mengatakan “ranah kognitif meliputi kemampuan menyatukan kembali konsep atau arsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual seperti mengaplikasikan prinsip konsep, menganalisis dan mengevaluasi”. Krathwahl dalam Usman, (2006:116) mengatakan bahwa “ranah afektif berkaitan dengan perkembangan emosional individu belajar”. Dave dalam Usman (1995:36-37) mengungkapkan bahwa ranah psikomotorik dibagi kedalam lima kategori yaitu peniruan, manipulasi, ketetapan, artikulasi dan pengilmiahan”.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah ranah psikomotorik. Sugiyono (2006:61) mengatakan “variabel bebas adalah yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab berubahnya atau timbulnya variabel terikat”. adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah aspek psikomotorik,

Usman (2001) aspek psikomotorik, dengan aspek – aspek sebagai berikut:

- 1) Menirukan, dengan indikator :
 - a. Pengulangan
 - b. Coba lakukan
 - c. Minat
- 2) Manipulasi, dengan indikator :
 - a. Ikuti petunjuk
 - b. Mencoba-coba
 - c. Perbaikan tindakan
- 3) Keseksaman, dengan indikator:

- a. Lakukan kembali
 - b. Kerjakan kembali
 - c. Teliti
- 4) Artikulasi, dengan indikator:
- a. Lakukan secara harmonis
 - b. Lakukan secara unit
- 5) Naturalisasi, dengan indikator:
- a. Jelaskan
 - b. Simak

b. Variabel Terikat (y)

Amirul Hadi dan Haryono (1998:205) mengatakan “kondisi atau karakteristik yang berubah atau muncul ketika peneliti memperkenalkan, mengubah atau mengganti variabel bebas”. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar *E-learning* komputer pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri I Mempawah.

Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar, dapat dilakukan melalui tes hasil belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes hasil belajar dapat digolongkan kedalam beberapa jenis penilaian. Sri Esti Wuryani Djiwandono (2002:413) yaitu “tes formatif dan tes sumatif”.

Aspek-aspek dari hasil belajar *E-learning* komputer sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar sangat baik
- 2) Hasil belajar baik
- 3) Hasil belajar cukup
- 4) Hasil belajar kurang
- 5) Hasil belajar gagal

2. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan penelitian ini, maka diperlukan definisi operasional, beberapa istilah dalam variabel penelitian ini yang akan dijelaskan adalah sebagai berikut:

a. Aspek Psikomotorik Belajar

Aspek psikomotorik adalah ranah yang memiliki kaitan dengan keterampilan atau kemampuan belajar setelah menerima pembelajaran dan terdapat aspek penilaian yang terdiri dari menirukan (*perception*), menyusun (*manipulating*), melakukan dengan prosedur (*precision*), melakukan dengan baik dan tepat (*articulation*) melakukan tindakan secara alami (*naturalization*), dengan penjelasan sebagai berikut:

1) Menirukan

Suatu kemampuan yang dapat diamati (*observable*), maka ia akan memulai membuat sesuatu tiruan terhadap action itu sampai kepada tingkat system otot-ototnya dan dituntun oleh dorongan kata-kata harian untuk menirukan

2) Manipulasi

Pada tingkat ini siswa dapat menampilkan suatu action seperti yang di ajarkan dan juga tidak hanya pada seperti yang di amati, siswa memulai dapat membedakan antara satu set action dengan yang lainnya, menjadi mampu memilih action yang diperlukan dan mulai memiliki keterampilan dalam memanipulasi mentasi.

3) Keseksamaan

Kemampuan siswa dalam penampilan yang telah sampai pada tingkat perbaikan yang lebih tinggi dalam memproduksi sesuatu kegiatan tertentu.

4) Artikulasi (*articulation*)

Yang utama di sini siswa telah dapat mengkoordinasikan serentetan *action* dengan menetapkan urutan/sikuen secara tepat diantara *action* yang berbeda-beda.

5) Naturalisasi

Tingkat terakhir dari kemampuan psikomotorik adalah apabila anak telah dapat melakukan secara alami satu *action* atau sejumlah *action* yang berurut. Keterampilan penampilan ini telah sampai pada kemampuan yang paling tinggi dan *action* tersebut ditampilkan dengan pengeluaran energi yang minimum.

Dalam pembelajaran aspek psikomotorik menunjukkan penguasaan materi tentang *E-learning* sebagai proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis Web (*web-based learning*) pembelajaran berbasis komputer (*computer based learning*). Segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. *E-learning* juga dapat di aplikasikan dalam pendidikan konvensional dan pendidikan jarak jauh. *Web-based learning* merupakan salah satu bentuk e-learning yang materi (content) maupun cara penyampaiannya (*delivery method*) melalui internet (web).

b. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dengan memiliki harapan dan cita-cita yang akan di capai oleh siswa. hasil belajar di tujukan dalam penilaian penguasaan materi tentang e-learning komputer. Pembelajaran yang mempergunakan jaringan internet sebagai sumber belajar dalam mengakses informasi dengan teknologi komputer yakni perangkat keras. Fasilitas komputer sangat di perlukan dalam pembelajaran teknologi ilmu komunikasi karena memberikan penilaian belajar siswa.

Penilaian hasil belajar tersebut antara lain:

1) Hasil belajar sangat baik

Merupakan hasil yang mencapai nilai (90-100) yang di tetapkan oleh sekolah atau lembaga yang menyelenggarakan kegiatan pendidikan.

2) Hasil belajar baik

Merupakan hasil belajar yang mencapai nilai (80-90) yang di tetapkan oleh sekolah atau lembaga yang menyelenggarakan kegiatan pendidikan

3) Hasil belajar cukup

Merupakan hasil belajar yang memenuhi standar nilai KKM (70-79) yang di tetapkan oleh sekolah atau lembaga yang menyelenggarakan kegiatan pendidikan.

4) Hasil belajar kurang

Merupakan hasil belajar yang berada di bawah nilai ketentuan KKM (50-69) yang ditetapkan oleh sekolah atau lembaga yang menyelenggarakan

5) Hasil belajar gagal

Merupakan hasil belajar yang kurang 50 berkisar (0-49) yang ditetapkan oleh sekolah atau lembaga yang menyelenggarakan.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap masalah yang diteliti dan kebenarannya masih diragukan serta perlu dibuktikan lebih lanjut. Penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat Pengaruh aspek psikomotorik terhadap hasil belajar e-learning komputer pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri I Mempawah

2. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak Terdapat Pengaruh aspek psikomotorik terhadap hasil belajar E-learning komputer pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri I Mempawah