BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah suatu rangkaian kegiatan belajar mengajar dengan berbagai materi yang terkandung didalamnya. Dimana dalam proses pembelajarannya melibatkan dua subyek yang sangat penting yaitu adanya seorang pendidik dan peserta didik. Adapun tugas serta tanggung jawab seorang guru adalah sebagai pengajar dan pendidik. Menurut Rivai dan Murni (2012:896) dalam proses pendidikan di sekolah seorang guru memiliki peran sebagai pengajar dan pendidik. Sebagai seorang pengajar guru bertugas menuangkan sejumlah bahan pelajaran ke dalam otak anak didik, sedangkan sebagai pendidik guru bertugas membimbing dan membina anak didik agar menjadi manusia susila yang cakap, aktif, kreatif, mandiri dan inovatif. Hal ini menunjukkan bahwa guru memegang peranan central dalam proses belajar mengajar. Dan peserta didik mempunyai peran aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran itu sendiri merupakan suatu proses kegiatan yang bertujuan untuk menghantarkan peserta didik dalam mencapai tujuan yang menekankan pada hasil belajar yang bermakna. Untuk mencapai semua itu diperlukan suatu pengelolaan pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran pada hakikatnya terkait dengan perencanaan atau kebijakan yang dirancang di dalam mengelola pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pengelolaan pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan pembelajaran secara optimal bagi siswa termasuk bagaimana mengelola disiplin kelas dan pengorganisasian pembelajaran yang baik.

Inti dari proses belajar mengajar adalah pembelajaran itu sendiri, dimana tujuannya adalah mengantarkan peserta didik meraih hasil belajar yang bermakna. Aktivitas pembelajaran dilakukan secara sistematis dan sistemik yang didalamnya terdapat atas berbagai unsur dan komponen, dimana antara unsur dan komponen tersebut tidak bisa dipisahkan atau berdiri sendiri, namun harus berkesinambungan, teratur, komplementer serta saling

mendukung. Maka dari itulah dalam pembelajaran diperlukan sebuah pengelolaan pembelajaran. Dan sebuah pengelolaan pembelajaran yang baik harus berpegang pada prinsip-prinsip pengajaran yang tepat, dimana didalamnya mencakup perencanaan yang sistematis, memiliki sifat konseptual namun praktis, realistis dan flexsibel, baik dalam pengelolaan kelas, pengajaran serta penilaian.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini semakin mendorong adanya pembaharuan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran sebagai salah satu untuk meningkatkan kualitas pendidikan Peran pendidik tidak hanya sebagai penstranfer ilmu atau informasi tetapi lebih pada bagaimana peserta didik bisa belajar sebaik-baiknya dalam menggunakan media yang menarik termasuk menyediakan berbagai sumber belajar yang bias dipelajari peserta didik. Seorang guru dituntut kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kaidah pengintegrasian dengan mengunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan teknologi tersebut diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, sehingga terciptanya multi interaksi, baik antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan media dan sumber belajar, maupun siswa dengan siswa lainnya. Guru harus mampu membiasakan siswa bersikap pro-aktif, kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran.

Deni (2012:41) menjelaskan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang mampu mengolah, mengemas, dan menampilkan, serta menyebarkan informasi pembelajaran baik secara audio, visual, audiovisual bahkan multimedia, dewasa ini telah mampu mewujudkan apa yang disebut dengan *Virtual Learning.* Konsep ini berkembang sehingga mampu mengemas setting dan realitas pembelajaran sebelumnya menjadi lebih menarik dan memberikan pengondisian secara psikologis adaptif kepada siswa di mana pun mereka berada. Memang upaya ke arah tersebut banyak di contohkan dengan munculnya konsep *e-learning* yang secara realitas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tidak sulit walaupun dibatasi oleh ruang dan jarak yang tidak mungkin jika dilakukan secara *nature*.

Inovasi pendidikan merupakan kebutuhan primer khususnya yang berbasis *ICT* atau Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga diharapkan

mampu meningkatkan kualitas pendidikan yang berdampak pada hasil pembelajaran yang lebih baik. Sebenarnya inovasi dalam dunia pendidikan ini terlatak pada kekuatan berfikir yang menghasilkan ide sebagai teknologi rancang bangun yang harus dimiliki para teknolog di bidang pendidikan dan pembelajaran. Berkenaan dengan hal itu, maka upaya-upaya menemukan sesuatu yang paradigmatik akan menjadi tren dan target dalam dunia pendidikan , khususnya dalam mengadaptasikan temuan olah pikirnya dengan kondisi nyata di lapangan sehingga mampu menyelesaikan permasalahan yang ada.

Salah satu inovasi pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran adalah melalui pembelajaran berbasis *web*. Pembelajaran berbasis *web* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*Website*) yang bisa diakses melalui jaringan *Internet*. Pembelajaran berbasis *web* atau yang dikenal juga dengan "*web based learning*" merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik atau (*e-learning*). Teknologi Informasi dan komunikasi seperti komputer, *laptop*, *Netbook* serta *Handpone* sekarang sudah tidak asing lagi bagi siswa, demikian juga dengan *Internet*. Dengan berbagai kemudahan akses *Internet* dengan perangkat komputer maupun handpone pembelajaran berbasis *web* dapat dilaksanakan dengan baik. Melalui pembelajaran berbasis *web* ini pendidik dapat memposting materi, memberikan tugas, mengadakan kuis, memberikan pengayaan, berdiskusi dengan siswa, memberikan berbagai informasi dan lain sebagainya. Pembelajaran pun bisa dilaksanakan dari mana saja kapan saja sehingga lebih mudah dan menyenangkan.

Internet merupakan salah satu materi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang ada pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Berdasarkan silabus Sekolah Menengah Pertama materi *Internet* diajarkan pada siswa kelas IX (Sembilan) pada semester ganjil maupun semester genap pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi selama ini masih dilaksanakan menggunakan buku paket dan buku Lembar Kerja Siswa (LKS), sedangkan untuk praktikum dilaksanakan di laboratorium komputer. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi buku paket dan LKS

saja ternyata tidak mampu memberikan berbagai informasi terbaru yang senantiasa berubah sangat cepat. Hingga akhirnya siswa bersama dengan guru menambah dengan melakukan pencarian materi pembelajaran dari sumber *Internet*, dan hasilnya sangat beragam mulai dari artikel, buku elektronik dan lain sebagainya. Antara siswa satu dengan yang lainpun dalam melakukan pencarian ada yang mendapatkan hasil yang sama dan ada juga yang tidak sama, ada sebagian mendapatkan materi yang lengkap ada sebagian lagi mendapatkan materi yang kurang lengkap sehingga tidak optimal. Oleh karena itu diperlukan pengelolaan pembelajaran yang lebih efektif agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah sebagai mata pelajaran yang wajib dikuasai siswa kelas IX. Pada saat ini pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada materi Internet masih menggunakan media sosial seperti *Facebook, BBM, Whatsapp* sehingga belum bisa optimal dalam pengelolaan pembelajarannya. Diharapkan dengan pengelolaan pembelajaran berbasis *web* melalui *platform Edmodo* dapat meningkatkan kompetensi siswa kelas IX. Pengelolaan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 1 Plupuh yang akan dilaksanakan diharapkan dapat mempengaruhi kepribadian, perilaku, pengetahuan dan keterampilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Artinya, berhasil tidaknya proses pembelajaran akan sangat ditentukan oleh pengelolaan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 1 Plupuh.

Dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang akan dilaksanakan adalah memadukan penggunaan pembelajaran berbasis *web* dan menggunakan metode tatap muka atau yang disebut dengan istilah *Blended Learning* menurut Rusman (2012: 304). Dimana dalam *Blended Learning* ini pembelajaran masih menerapkan tatap muka, sehingga antara siswa dan guru dapat secara langsung menyampaikan pembelajaran. Sehingga hubungan keterikatan antara siswa dan guru tetap terjaga dengan baik. Dan disisi lain pembelajaran dilakukan berbasis *web* sehingga para pelajar diberikan kemudahan untuk mengikuti pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Siswa sebagai pembelajar tidak bisa keluar dari fitrahnya sebagai manusia yang

tetap memiliki keinginan untuk berada dalam suatu komunitasnya(dalam hal ini komunitas belajar) yang sesungguhnya, dan hal ini sangat dipandang penting dalam sebuah pembelajaran. Dan seorang pendidik tetap diperlukan dalam pembinaan perilaku atau sikap yang berorientasi pada norma yang ada didalam masyarakat. Namun dalam penelitian ini peneliti hanya akan membahas pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi berbasis *web* saja pada materi *Internet* yang diajarkan di kelas IX SMP Negeri 1 Plupuh.

Berangkat dari uraian diatas , peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengelolaan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 1 Plupuh. Adapun judul dari dalam penelitian ini adalah "**Pengelolaan Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Berbasis *Web* Pada Materi *Internet* di SMP Negeri 1 Plupuh".**

B. Fokus Penelitian

Adapun fokus dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengelolaan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Berbasis *Web* pada materi *Internet* di SMP Negeri 1 Plupuh? Dan selanjutnya akan dirinci menjadi sub fokus sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 1 Plupuh
2. Bagaimana mendesain pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi berbasis *web* di SMP Negeri 1 Plupuh
3. Bagaimana kelayakan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi berbasis *web* di SMP Negeri 1 Plupuh
4. Bagaimana efektivitas pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi berbasis *web* di SMP Negeri 1 Plupuh

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Mendiskripsikan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 1 Plupuh
2. Mendesain pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi berbasis *web* di SMP Negeri 1 Plupuh

3. Mendiskripsikan kelayakan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi berbasis *web* di SMP Negeri 1 Plupuh
4. Mendiskripsikan efektivitas pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi berbasis *web* di SMP Negeri 1 Plupuh

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis
   a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi yang berkelanjutan terhadap penelitian tentang upaya pengelolaan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
   b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan penelitian selanjutnya dalam pengelolaan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi berbasis *web*.
2. Manfaat Praktis
   a. Dari hasil penelitian pengelolaan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi berbasis *web* di SMP Negeri 1 Plupuh dapat memberikan manfaat sebagai gambaran mengenai karakteristik pengelolaan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi berbasis *web* pada pendidikan menengah pertama.
   b. Menjadi bahan pertimbangan kepala sekolah dalam melakukan kebijakan evaluasi, supervisi akademis terhadap perencanaan dalam pengelolaan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
   c. Sebagai media dalam pembelajaran bagi guru dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
   d. Sebagai media bagi peserta didik untuk memperoleh materi pembelajaran yang berkualitas, bermakna, menarik sehingga tidak membosankan.