

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia seperti yang termuat dalam Permendikbud No.59 tahun 2014. Hal ini berkaitan dengan arus globalisasi dan berbagai isu tentang masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi dan informasi, kebangkitan industri kreatif dan budaya, dan perkembangan pendidikan di tingkat internasional. Pola hidup masyarakat agraris dan perniagaan tradisional telah bergeser menjadi masyarakat industri dan perdagangan modern seperti dapat terlihat di *Association of Southeast Asian Nations* (ASEAN) , *ASEAN Free Trade Area* (AFTA), *Community*, *Asia-Pacific Economic Cooperation* (APEC) dan *World Trade Organization* (WTO), dan Pergeseran kekuatan ekonomi dunia, pengaruh dan imbas teknoains serta mutu, investasi, dan transformasi bidang pendidikan.

Sistem ekonomi baru tentunya memerlukan kualitas manusia yang mampu bersaing dalam arus globalisasi. Hanya manusia yang kreatif yang akan dapat meningkatkan kemampuan produktifitasnya. Peningkatan kreativitas membutuhkan suatu sistem pendidikan dan pembelajaran yang mampu meningkatkan dan mengembangkan kemampuan kreativitas seseorang. Manusia yang kreatif akan meningkatkan produktivitasnya dan produktivita yang tinggi akan lahir dari kompetisi. Industri yang tidak didasarkan pada ilmu pengetahuan di dalam organisasinya tidak akan mampu bertahan dalam masyarakat global (Tilaar, 2009:123)

Kita hidup dalam dunia yang terbuka, dunia tanpa batas, kehidupan global bukan hanya merupakan tantangan tetapi juga membuka peluang baru untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat dan bangsa Indonesia. Sistem pendidikan nasional kita tidak terlepas dari tugas dan tanggung

jawab untuk memberikan jawaban yang tepat terhadap tantangan dan peluang kehidupan global. Kehidupan global akan melahirkan kebudayaan global dalam berbagai bentuk life style yang mulai melanda generasi muda. Tugas pendidikan nasional ialah mengembangkan identitas peserta didik agar supaya dia bangga menjadi bangsa Indonesia, dengan penuh percaya diri memasuki kehidupan global sebagai seorang Indonesia yang berbudaya. Pendidikan tidak hanya menghasilkan manusia yang pintar yang terdidik tetapi yang lebih penting ialah manusia yang terdidik dan berbudaya (educated and civilized human being). (Tilaar, 2010: 15-17)

Melalui teknologi informasi dan komunikasi ada peningkatan kerterhubungan orang dalam pendidikan. Lingkungan pendidikan global dalam beberapa hal dapat memberikan jawaban terhadap kemiskinan dan permasalahan lain melalui meningkatnya peluang belajar yang terdistribusi. Menurut Stromquist dan Monkman (2000) Proses globalisasi (mencakup persyaratan ketrampilan dari kemajuan teknologi) telah menciptakan iklim dimana pengaruh bisnis menyertai nilai serta norma-norma yang sedang menyebar di seluruh dunia(Munir,2009:4). Globalisasi dalam pendidikan secara umum menyiratkan penggunaan teknologi belajar terdistribusi untuk kelompok pembelajar yang secara geografis tersebar luas. Lingkungan belajar terdistribusi dapat menyediakan belajar secara mandiri dan fleksibel untuk memenuhi berbagai kebutuhan variasi belajar pembelajar.

Melalui pendidikan, baik formal maupun informal, seseorang memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk beradaptasi dengan politik, sosial dan lingkungan ekonomi yang selalu berubah. Untuk memenuhi tantangan abad kedua puluh satu, mereka harus mampu berkomunikasi, mengakses informasi, dan belajar untuk menggunakan teknologi. Oleh karena itu, kemampuan untuk memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi bagian penting dalam proses belajar dan mengajar. (UNESCO, 2003: 1)

Fenomena pemanfaatan TIK dalam pembelajaran di lingkungan sekolah semakin cepat berkembang. Dalam penerapan kurikulum 2013

yang sudah berlangsung di beberapa sekolah, TIK memegang peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada kurikulum 2013 dijelaskan bahwa pembelajaran menerapkan prinsip : siapa saja dapat menjadi guru, siapa saja adalah peserta didik dan dimana saja adalah kelas. Oleh karena itu pemanfaatan TIK diperlukan dalam rangka efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Artinya, tidak menutup kemungkinan dimasa yang akan datang materi, tugas dan evaluasi ditransfer melalui TIK.

Hal ini berkaitan dengan adanya Praktek Kerja Industri (Prakerin) yang memadukan secara utuh dan terintegrasi kegiatan belajar peserta didik di sekolah dengan proses penguasaan keahlian kejuruan melalui bekerja langsung di lapangan kerja. Metode tersebut dilaksanakan dalam rangka peningkatan mutu SMK untuk mencapai relevansi antara pendidikan dengan kebutuhan tenaga kerja. Secara garis besar model atau pola penyelenggaraan dapat berbentuk *hour release*, *day release* dan *block release* atau kombinasi dari ketiganya. (Wardiman, 1998 : 82) Praktek Kerja Industri yang diterapkan di SMK Negeri 3 Klaten adalah dengan block release, yaitu dua bulan diakhir semester genap kelas XI dan dua bulan diawal semester gasal kelas XII.

Permasalahan muncul ketika pembelajaran normatif dan adaptif, seperti Sejarah Indonesia juga harus disampaikan ketika peserta didik sedang Praktek Kerja Industri. Selama ini peserta didik hanya diberi tugas untuk dikerjakan ditempat industri, dan mengumpulkan hasilnya ketika ada waktu luang/ kosong dari industri. Hal ini tidak bisa berlangsung dengan efektif karena keterbatasan waktu dan jarak antara sekolah dengan dunia industri.

Proses belajar mengajar sebaiknya memberikan warna baru, tidak konvensional yang menyebabkan peserta didik kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran dirinya. TIK akan sangat membantu dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia, dengan TIK masalah jarak dan waktu bisa diatasi. Peserta didik menjadi lebih mandiri dalam belajar, mengerjakan tugas, dan bisa membagi waktu antara belajar dan berlatih

dalam memperoleh pengalaman kerja. Keyakinan ini didukung oleh penelitian terdahulu. Penelitian Roni Faslah (2011 : 168) menyatakan bahwa TIK dapat menghadirkan pengalaman nyata kedalam kelas tanpa harus peserta didik meninggalkan kelas, sehingga menciptakan kebermaknaan belajar juga akan membentuk keterampilan sosial. Penelitian Sutyah (2013 : 124) menunjukkan bahwa secara umum TIK terutama internet digunakan guru untuk melengkapi materi yang belum ada di buku teks, terutama gambar untuk media pembelajaran. Keadaan yang demikian diperlukan bagi peserta didik dalam proses pendewasaan untuk memahami identitas, jati diri dan kepribadian bangsa melalui pemahaman terhadap peristiwa sejarah. Berdasarkan kondisi tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengelolaan Pembelajaran Sejarah Indonesia berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, fokus penelitian ini adalah “ Bagaimana pengelolaan pembelajaran Sejarah Indonesia berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMK Negeri 3 Klaten”. Fokus penelitian ini, kemudian dirinci dalam tiga sub-fokus yaitu:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran Sejarah Indonesia berbasis TIK pada peserta didik Prakerin di SMK Negeri 3 Klaten?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Sejarah Indonesia berbasis TIK pada peserta didik Prakerin di SMK Negeri 3 Klaten?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran Sejarah Indonesia berbasis TIK pada peserta didik Prakerin di SMK Negeri 3 Klaten?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada fokus penelitian diatas, maka maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran sejarah Indonesia berbasis TIK pada peserta didik Prakerin di SMK Negeri 3 Klaten

2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran sejarah Indonesia berbasis TIK pada peserta didik Prakerin di SMK Negeri 3 Klaten.
3. Mendeskripsikan cara mengevaluasi proses pembelajaran sejarah Indonesia berbasis TIK pada peserta didik Prakerin di SMK Negeri 3 Klaten

D. Manfaat Penelitian.

1. Manfaat Teoritis.

Penelitian ini mendeskripsikan pengelolaan pembelajaran Sejarah Indonesia berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Sekolah Menengah Kejuruan dan diharapkan dapat memberikan alternative strategi pengelolaan pembelajaran sejarah berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Sekolah Menengah kejuruan.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Guru.

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai masukan / input dalam pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran sejarah Indonesia serta untuk meningkatkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran sejarah Indonesia berbasis TIK.

b. Bagi peserta didik.

Hasil penelitian diharapkan dapat mengembangkan minat serta bakat siswa dalam pembelajaran sejarah Indonesia sehingga dapat meningkatkan kualitas dan hasil prestasi siswa dalam pembelajaran. Menjadikan proses pembelajaran sejarah Indonesia yang menyenangkan dan interaktif.

c. Bagi Institusi.

Hasil penelitian diharapkan sebagai masukan / input terhadap kebijakan sekolah tentang strategi pembelajaran sejarah Indonesia dan meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis TIK.