

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan telah berlangsung sejak awal peradaban dan budaya manusia. Orang tua mempunyai tugas pendidikan yaitu mendewasakan anaknya. Serta membekalinya dengan keahlian dan *life skill* yang dibutuhkan pada masanya. Jika orang tuanya bertani maka anaknya akan diajari untuk menanam padi yang baik dan bagaimana caranya menghalau hama. Dalam hal ini, keberhasilan orang tua dalam mendidik anaknya adalah ketika sang anak mempunyai keterampilan bertani yang sama bahkan lebih dari orang tuanya. Pada masa itu belum ada sekelompok orang atau lembaga yang memfasilitasi pendidikan anak-anak. Sehingga orang tua mempunyai peran yang lebih luas.

Era modern, pendidikan sudah dilembagakan bahkan dijamin mutunya secara nasional bahkan internasional. Guru-gurunya diwajibkan untuk memiliki sertifikat profesi sebagai lisensi bolehnya melakukan pembelajaran. Tahapan-tahapan yang dilalui pun dirancang oleh para ahli agar guru-guru mempunyai kompetensi yang sesuai.

Tugas guru di dalam kelas adalah mentransfer pengetahuan kepada siswa. Dengan pengalaman dan pendekatan pembelajaran yang tepat diharapkan siswa mendapatkan pengetahuan dan pembelajaran serta *life skill* untuk dipraktikkan dalam kehidupan keseharian. Guru di tuntut untuk menggali potensi, meyalurkannya sesuai dengan keinginan dan bakat minat siswa. Dalam hal ini guru bertugas sebagai fasilitator.

Kegiatan pembelajaran di kelas guru menjadi penentu dalam menciptakan pengalaman belajar yang sangat penting bagi siswa. Guru menjadi desainer yang harus menciptakan irama pendidikan yang kondusif dan menyenangkan. Tapi di lapangan kita masih menemukan guru yang menggunakan model pembelajaran yang itu-itu saja. Sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik. Ini adalah masalah serius yang harus dicarikan solusinya, karena hal ini menyebabkan pembelajaran dan transfer pengetahuan

akan mengalami *stuck* dan tidak berjalan dengan baik. Hal ini menyebabkan siswa tidak semangat belajar dan kurang termotivasi.

Guru merupakan komunikator pembelajaran di dalam kelas yang harus menguasai kondisi dan situasi kelas serta menyampaikan bahan pembelajaran pada siswanya. Selain itu, guru juga menjadi seorang motivator yang senantiasa menyemangati siswa dalam belajar. Pengertian motivasi menurut Mc. Donald dalam Sardiman (2016: 73) adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Untuk belajar dengan baik diperlukan motivasi yang tinggi, sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran dengan penuh semangat dan memperhatikan dengan seksama. Oleh karena itu, motivasi belajar adalah daya penggerak dalam diri siswa untuk dapat memahami dan tujuan pembelajaran. Untuk dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, maka diperlukan variasi dalam penggunaan model dan pendekatan pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang cocok dan tepat.

Saefudin (2014: 48) mengatakan bahwa model adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran yang menarik akan mempengaruhi motivasi belajar, ketika siswa menilai bahwa apa yang ditampilkan guru itu sesuatu yang unik maka siswa akan tertantang untuk mengetahui lebih jauh. Hal ini menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa. Model pembelajaran haruslah sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar mengajar terjadi. Model pembelajaran tersebut dapat merupakan sumber, alat, bahan atau media pembelajaran.

Proses pendidikan sangat diwarnai oleh hadirnya teknologi. Kegiatan pendidikan yang pada mulanya bersifat klasikal dan *Teacher Center* perlahan mengalami perubahan ke arah yang lebih *Student Center*. Guru hanya menjadi

fasilitator yang senantiasa memantau perkembangan siswa dengan menggunakan instrumen-instrumen pembelajaran yang relevan dan progressif. Kegiatan tersebut akan lebih mudah dan terukur, ketika instrument pendidikan yang digunakan adalah teknologi yang relavan dan tepat guna.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran menjadikan proses belajar mengajar efektif dan efisien karena teknologi mempermudah guru menyampaikan pesan dan informasi berupa bahan ajar. Selain itu, dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terkait penafsiran dan menjelaskan sesuatu yang abstrak menjadi konkret. Jadi, dalam hal penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, berperan penting sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Kebuntuan guru dalam mengoptimalkan teknologi sebagai media pembelajaran disebabkan oleh banyak hal. Fasilitas sekolah yang tidak memadai, pemahaman guru terhadap operasional IT yang tidak mumpuni, dan keawaman terhadap fungsi dari teknologi. Hal-hal demikian di zaman modern harusnya bisa diantisipasi dengan adanya pelatihan dan kursus singkat di internal sekolah. Terkait sarana prasarana IT, setiap tahun sekolah diberikan kewenangan untuk mengelola dana pendidikan, baik yang bersumber dari pemerintah berupa dana BOS ataupun sumbangan dari orang tua berupa Dana Sumbangan Pendidikan (DSP) yang dibayarkan tiap bulan. Dalam juknis pengelolaan keuangan sekolah, pemerintah memberikan kewenangan untuk pengadaan sarana IT berupa komputer, laptop atau sarana-sarana lain yang relevan dengan teknologi diantaranya: Wifi, LAN, WAN dan Website.

Menerapkan model pembelajaran teknologi di dalam kegiatan sekolah merupakan salah satu metode untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Ada beberapa pendapat dalam penelitian bahwasannya bahan ajar atau model yang disajikan kedalam bentuk teknologi atau ICT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Model atau media masih belum diterapkan di dalam masyarakat saat ini, maka untuk itu, perlunya meningkatkan kesadaran dan kepekaan agar pembelajaran di Indonesia dapat meningkat dalam kualitas bahkan kuantitasnya, dengan cara memotivasi siswa dalam belajar.

Salah satu model pembelajaran yang melibatkan teknologi adalah model pembelajaran *SAMR* (*Subtitution, Augmentations, Modification dan Redefinition*). Model pembelajaran *SAMR* adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi sebagai media pembelajaran. Model *SAMR* diterapkan dari mulai level paling rendah, yakni *Subtitution* sampai pada level tertinggi yakni *Redefinition*. Model *SAMR* menawarkan bagaimana teknologi mempengaruhi motivasi belajar siswa. Sebelum model *SAMR* diterapkan kepada siswa, guru harus mempunyai pemahaman kognitif yang handal, karena erat kaitannya antara penggunaan *SAMR* dengan Ranah Kognitif pada Taksonomi Bloom.

Meskipun belum banyak buku yang membahas tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *SAMR*, namun beberapa Jurnal yang telah diterbitkan membahas berbagai permasalahan penerapan model *SAMR* dengan variabel dan sudut pandang penelitian yang berbeda. Di antara jurnal-jurnal yang peneliti temui tidak ada jurnal yang secara khusus menyandingkan variabel motivasi belajar siswa dengan penerapan model *SAMR*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang **“Pengaruh Penggunaan Model *SAMR* Terhadap Motivasi Belajar Siswa” Studi Kasus pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X MAN 1 Kuningan”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan pokok yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat Motivasi Belajar Siswa pada Kelas X MAN 1 Kuningan pada Mata Pelajaran Informatika?
2. Bagaimana Penggunaan Model *SAMR* pada siswa Kelas X MAN 1 Kuningan pada Mata Pelajaran Informatika?
3. Seberapa Besar pengaruh Model *SAMR* terhadap motivasi belajar siswa kelas X MAN 1 Kuningan pada mata Pelajaran Informatika?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis tingkat motivasi belajar siswa kelas X MAN 1 Kuningan pada mata pelajaran Informatika.
2. Untuk menganalisis penggunaan Model *SAMR* pada siswa Kelas X MAN 1 Kuningan pada mata Pelajaran Informatika.
3. Untuk Menganalisis pengaruh penggunaan model *SAMR* terhadap motivasi belajar siswa kelas X MAN 1 Kuningan pada mata pelajaran Informatika.

### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Bagi Lembaga Pendidikan, dapat digunakan sebagai bahan referensi sumber informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran *SAMR* dan motivasi belajar yang akan dicapai oleh siswa.
  - b. Bagi Peneliti, sebagai bahan referensi atau bahan pembanding bagi peneliti yang ingin mengkaji masalah yang relevan.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Kepala MAN 1 Kuningan, dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk lebih meningkatkan sarana dan prasarana madrasah, dalam hal ini penyediaan sarana teknologi Informasi Komputer.
  - b. Bagi Guru, sebagai bahan input untuk lebih terampil dalam menggunakan teknologi pembelajaran dan mengintegrasikannya dalam pembelajaran sehari-hari.
  - c. Bagi Siswa, sebagai bahan input untuk lebih meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran.